

FORMATION

Le Jeu Vidéo dans le secteur socioculturel

Les transformations numériques ont remodelé les façons dont la culture est créée, consommée et médiatisée. Dans ce contexte, le jeu vidéo émerge comme un outil puissant de médiation culturelle et pédagogique. Cette formation sur deux jours se penche sur l'utilisation du jeu vidéo dans le secteur socioculturel comme moyen de médiation et d'éducation, abordant des enjeux tels que l'éducation aux médias et l'appropriation du jeu vidéo comme outil d'apprentissage.

Publics

- ✓ Professionnel.les du secteur culturel et socioculturel
- ✓ Enseignant.es, éducateur.rices et animateur.rices
- ✓ Médiateur.rices culturel.les
- ✓ Porteur.euses de projets culturels indépendant.es
- ✓ Artistes

Objectifs pédagogiques

Phase quantitative : À la fin du module, les participant.es auront :

- Acquis une compréhension approfondie de l'impact du jeu vidéo sur les pratiques culturelles et pédagogiques.
- Rencontré et échangé avec des professionnel.les du jeu vidéo et de la médiation culturelle.

Phase qualitative : À la fin du module, les participant.es auront :

- Mesuré l'ampleur des changements technologiques et culturels engendrés par le jeu vidéo.
- Intégré le jeu vidéo dans les pratiques de médiation et d'éducation.

Méthodologie et référentiels

- Passage en revue des notions théoriques (gamification, ludicisation, éducation par/aux médias, littératie vidéoludique, démocratie culturelle/démocratisation culturelle appliquée à la médiation JV).
- Présentation de projets de détournement du jeu Minecraft dans un

contexte socioculturel/éducatif.

- Analyse des usages culturels et socioculturels du jeu vidéo.
- Réflexion critique sur les pratiques vidéoludiques.
- Prise en main du jeu Minecraft à travers une série d'exercices pratiques courts (30-60 min).
- Ébauche d'un canevas pour la création d'un projet de médiation culturelle utilisant Minecraft.

Itinéraire pédagogique

Jour 1 :

- Introduction à l'évolution du jeu vidéo et son impact sur la culture.
- La médiation culturelle face aux défis et opportunités du jeu vidéo.
- Études de cas inspirants de projets de médiation culturelle liés au jeu vidéo.
- Enjeux et limites de la médiation avec le jeu vidéo.
- Ateliers pratiques : initiation créative à un outil de création de jeu vidéo (Construct).

Jour 2 :

- Jeu vidéo et apprentissage : comment intégrer le jeu vidéo dans ses pratiques d'apprentissage ?
- Jeu vidéo et panique morale.
- Minecraft comme outil pédagogique et de médiation.
- Travaux pratiques : conception de projets de médiation culturelle avec le jeu vidéo.

Intervenant.es :

- Laura Semeraro, médiatrice jeu vidéo chez Arts&Publics
- Yassine Amrouch, médiateur jeu vidéo chez Arts&Publics

Format :

Cette formation se donne en format séminaire, combinant des sessions théoriques et interactives. Les participant.es seront encouragé.es à préparer les séances et à participer activement dans une dynamique de co-apprentissage.

Enjeux :

- Éducation aux médias : sensibiliser les participant.es aux techniques et impacts des médias numériques, en particulier les jeux vidéo.
- Appropriation du jeu vidéo comme outil d'apprentissage : utiliser les jeux vidéo pour développer des compétences pédagogiques et créer des contenus éducatifs interactifs.

Cette formation vise à exploiter le potentiel du jeu vidéo pour enrichir les pratiques de médiation culturelle, tout en offrant des outils pratiques et théoriques pour intégrer cette forme d'art dans divers contextes éducatifs et socioculturels.

Formateur principal :

Ekin Bal, directeur de la médiation culturelle numérique Jeu Vidéo & Société chez Arts&Publics

Conditions/Prérequis : aucun.

Cette formation vise à outiller les participant.es pour utiliser le jeu vidéo comme un moyen de médiation culturelle innovant, favorisant ainsi une meilleure compréhension et intégration de ce média dans les pratiques d'animation et de médiation contemporaine.

Informations pratiques

Tarif : 260.00 € par personne TTC

Dates : les 16 et 17 décembre 2024

Lieu en présentiel : 1030 Schaerbeek, boulevard Lambert 32 (dans les locaux du STICS asbl)

Code formation : Label Arts&Stics 22

Horaire : 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)