



UNE JOURNÉE D'ÉTUDE SOURIS GRISE – 14/12/2021

Principaux objectifs

- Comprendre les différentes formes du jeu numérique,
- Découvrir des ressources qualitatives, accompagnées d'idées de médiation,
- Participer à des ateliers abordant la palette des atouts du jeu : pour apprendre, accompagner, éveiller, rêver, rapprocher les générations ou se connecter aux autres,
- Renforcer ses réflexes de médiateur numérique culturel.

En résumé

Cette journée d'étude explore les différentes facettes du jeu numérique, qu'il soit vidéo, applicatif, mobile ou web. Échanges, tables rondes et ateliers vous permettront de découvrir les médiations possibles via le jeu sur écran à tout âge. Et de vous questionner sur l'objet numérique et ludique.

Format

- Cette journée d'étude se tiendra en distanciel sous forme de vidéo en direct.
- La journée comprend de nombreux échanges et interactions entre les participants et les formateur-trice-s et intervenant-e-s et des alternances entre des séances plénières et des temps d'ateliers en petits groupes.
- Les stagiaires devront être équipés d'un poste informatique et d'une connexion Internet pour suivre la journée et ses ateliers.



PROGRAMME DÉTAILLÉ

La journée dure 6hs. Elle sera animée et modérée par Laure Deschamps, fondatrice de la Souris Grise et Manon Uthurry, formatrice et responsable des animations Souris Grise.

Matinée : 9h00 – 12h00

9h00 – 9h45 : Faites vos jeux !

- Introduction de la journée
- Table ronde abordant la palette des médiations du jeu numérique avec les témoignages de structures culturelles intégrant le jeu numérique dans leurs fonds et leurs animations.
- Avec Anaïg Trebern, responsable du secteur Jeux vidéo de la médiathèque des Capucins (Brest), Mathilde Defrance, médiathécaire Pôle Jeux vidéo de la médiathèque Émile Zola (Montpellier) et Victor Martin, référent numérique de La Parenthèse (Ballan-Miré).

9h45 – 10h45 : ATELIER n° 1 - un atelier au choix, mené par un formateur·trice Souris Grise :

1. **ACCOMPAGNER** : Les médiations du jeu vidéo
Cet atelier, animé par Nicolas Perisse, bibliothécaire, aborde la question de la médiation du jeu vidéo, avec des exemples de jeux à travailler en animation sur et hors des écrans.
2. **EVEILLER** : Jeu numérique, éthique et écologie
Cet atelier permet à la fois de se poser des questions sur nos pratiques ludiques et de découvrir des jeux pertinents à message. Il sera mené par Audric Gueidan, bibliothécaire.
3. **APPRENDRE** : Le soutien aux apprentissages par le jeu numérique
Comment le jeu numérique vient en soutien des troubles spécifiques des apprentissages. Véronique Boujdi, orthophoniste, partage dans cet atelier son approche et sa pratique.
4. **RÊVER** : OVNIS ludiques
Des jeux apaisants, détonants, étrangement différents. Cet atelier vous permet de découvrir des jeux OVNIS sortis récemment, accompagnés de pistes de médiation. Il sera mené par Laure Deschamps, fondatrice de la Souris Grise.
5. **RAPPROCHER** : Le jeu au service de l'intergénérationnel
Le jeu comme fil rouge des générations : à tout âge, on joue et à tout âge, on peut jouer ensemble ! Jérôme Louiche, bibliothécaire, détaillera dans cet atelier des exemples de pratiques ludiques intergénérationnelles.
6. **SE CONNECTER** : Les pratiques adolescentes



Quel rapport entretiennent les adolescents avec les jeux numériques ? Quels impacts ont-ils sur le développement des jeunes, leur cerveau et compétences psychosociales ?
Cet atelier sera mené par Vanessa Lalo, psychologue clinicienne.

10h45 – 11h : Pause

Durant la pause ou à tout moment en cours de journée, les participants pourront accéder à un mur virtuel collaboratif pour un grand remue-méninge collectif.

11h – 12h : Des jeux innovants : les mécaniques narratives

- Cette table ronde présentera des projets de jeux narratifs innovants et abordera, avec les créateurs des jeux eux-mêmes, les mécaniques ludiques.
- Avec Etienne Mineur, fondateur de Volumique ; Manon Picard, co-fondatrice de Poulp Studio et Richard Turco, directeur général d'InnerSpace.

Déjeuner : 12h00 – 13h30

- *Avec la possibilité de créer, à la demande des participants, des rendez-vous informels aléatoires afin d'échanger librement / de déjeuner ensemble*

Après-midi : 13h30 – 16h30

13h30 – 13h45 : Le podium

- L'après-midi débutera par un grand quiz collectif mettant en concurrence tous les participants.
- Qui tirera son épingle du jeu ?

13h45 – 14h45 : ATELIER n° 2 - un atelier au choix, mené par un formateur·trice Souris Grise :

1. ACCOMPAGNER : Les médiations du jeu vidéo
2. EVEILLER : Jeu numérique, éthique et écologie
3. APPRENDRE : Le soutien aux apprentissages par le jeu numérique
4. RÊVER : OVNIS ludiques
5. RAPPROCHER : Le jeu au service de l'intergénérationnel
6. CONNECTER : Les pratiques adolescentes

14h45 – 15h : Pause



Durant la pause ou à tout moment en cours de journée, les participants pourront accéder à un mur virtuel collaboratif pour un grand remue-méninge collectif.

15h – 16h : ATELIER n° 3 - un atelier au choix, mené par un formateur·trice Souris Grise :

1. ACCOMPAGNER : Les médiations du jeu vidéo
2. EVEILLER : Jeu numérique, éthique et écologie
3. APPRENDRE : Le soutien aux apprentissages par le jeu numérique
4. RÊVER : OVNIS ludiques
5. RAPPROCHER : Le jeu au service de l'intergénérationnel
6. CONNECTER : Les pratiques adolescentes

16h – 16h30 : Conclusion ludique

- Conclusion de la journée et résultat du remue-méninge
- Final par un jeu collectif et participatif

