

FORMATION INTERPROFESSIONNELLE

LE JEU COMME SUPPORT DE L'APPRENTISSAGE POUR L'ÉDUCATION AUX IMAGES

6 & 7 NOVEMBRE 2019

AU CNC
291 Boulevard Raspail, 75014 Paris

Cette formation a pour objectif de mettre en lumière différents jeux et outils ludiques sur les images. En s'appuyant sur des mises en situation autour de différents jeux et sur différents publics (support pour des ateliers d'alphabétisation, enfants et adolescents hors temps scolaire, en médiathèque, en salle de cinéma...) les personnes relais pourront se confronter à la réalité de la mise en place d'ateliers pratiques avec les personnes dont ils ont la charge. Cela permettra des retours d'expérience divers, afin de dégager les outils et méthodologies convoqués pour chaque contexte dans lequel les outils proposés peuvent trouver leur place.

Avec le soutien du



Organisé par



MERCREDI 6 NOVEMBRE



9H Café d'accueil



9H30 Mots d'accueil

« Pourquoi recourir au jeu ? »

Conférence introductive par Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation à l'université Paris 13, responsable du master Sciences du Jeu.



10H45 Table ronde de présentation d'outils, modérée par Gilles Brougère
Lieu : Salle de projection du CNC

« L'Atelier cinéma », par Mélanie Millet (CNC)

L'Atelier cinéma est un jeu éducatif destiné aux classes de CM1, CM2 et de 6e, développé par le CNC en partenariat avec les ministères de la Culture et de l'Éducation nationale. Le jeu, qui s'inspire du film d'animation Azur et Asmar de Michel Ocelot permet aux enfants de s'initier au cinéma et au décryptage des images tout en consolidant leur apprentissage de la lecture, de l'écriture et du travail collectif. Concrètement, les enfants découvrent les cinq étapes clés de la création d'un film – l'écriture du scénario, le cadrage, la constitution d'une équipe, le tournage et le montage – avant de mettre leurs connaissances en pratique en réalisant, en classe, leur premier court métrage.

« Qui a tué Sheldon Cooper ? » et d'autres jeux développés par une coordination Passeurs d'images, par Laurence Dabosville (UFFEJ Bretagne)

Le jeu de plateau « Qui a tué Sheldon Cooper », autour de l'univers des séries, a été conçu par l'UFFEJ Bretagne comme une manière conviviale de partager des pratiques culturelles et d'aborder les notions d'écriture avec les jeunes. Ce jeu propose de découvrir l'univers des séries de manière ludique. Les jeunes pourront échanger sur leurs goûts respectifs, les moins jeunes en profiteront pour se mettre à la page. Le jeu permet une introduction à la notion de pitch dans l'univers des séries (un livret-guide accompagne le jeu pour se repérer dans les séries mentionnées), ainsi qu'aux différentes étapes inhérentes à la narration. Il a été utilisé également dans le cadre d'un projet expérimental sur les séries coordonné par Passeurs d'images.

« Cin'Aimant », par Karina Bianchi et Sylvie Mateo (Cinémas du Sud & Tilt)

CinAimant est un outil innovant qui propose des jeux collectifs s'appuyant sur la remémoration d'une œuvre filmique. Il se présente sous la forme d'une sélection de photogrammes imprimés sur des cartes aimantées. Il permet des activités éducatives et pédagogiques qui concernent des domaines très variés allant de l'éducation à l'image à l'élaboration de l'expression et du langage.

« Traqueurs d'Infox », un dispositif d'éducation aux médias par le jeu (en cours de création) par Isabelle Saussol (Association Les déclencheurs)

Dispositif en cours de création, il est pensé pour accompagner le regard des jeunes sous protection judiciaire de la jeunesse face aux images brutes, sans hiérarchie, sans ordre. Le projet inclut la conception d'outils innovants (jeu type Escape Game nomade ; élaboration d'un outil de débriefing à l'issue de la partie de jeu pour ancrer avec les éducateurs de la PJJ les clés de compréhension de ce qui s'est joué pendant la partie ; développement d'un outil numérique type appli destinée aux jeunes pour faciliter l'autonomie, la production de contenus, la diffusion des bonnes pratiques au quotidien) ainsi que la formation des éducateurs relais.

Jouer autour du cinéma en bibliothèque, par Adèle Calzada (Images en bibliothèques) et Sarah Lefort (Médiathèque François Mitterrand de Tours)

Présentation des actions autour des jeux en médiathèque et notamment du jeu Game of series. Le jeu a pour but de promouvoir le fonds de séries télévisées disponibles dans une bibliothèque. A travers des questions de culture générale, des génériques et des images de séries à deviner, les joueurs sont amenés à découvrir de nombreux titres, à visionner des extraits et à échanger autour de leurs expériences de spectateurs. L'objectif est de valoriser les collections aussi bien auprès des néophytes en matière de séries que des spectateurs aguerris.

TUMO Paris et autres exemples d'ateliers, par Lily Candalh-Touta (Forum des images)

A travers l'exemple d'ateliers d'éducation aux images pour les publics scolaires (L'écran et moi, Critweet...) et de l'école de la création numérique TUMO Paris, nous reviendrons sur la notion de « ludification » et le jeu comme modèle pédagogique pour élaborer des activités à destination des publics adolescents.



12H30 Pause déjeuner libre



14H30 - 17H30

ATELIERS AU CNC

Jeu collaboratif « Traqueurs d'info »

animé par Isabelle Saussol (Réservé à un public PJJ)

Lieu : salle D1 / Durée : 2h30

Rapporteuse : Santiago Hidalgo

Descriptif : Test du jeu type Scape game en construction, par les personnes inscrites à cet atelier

Sensibilisation au monde des séries

« Qui a tué Sheldon Cooper ? », animé par Laurence Dabosville

« Games of series », animé par Sarah Lefort

Lieux : salles 412 et grande salle de projection

Durée : 3 heures (1h30 pour chaque outil)

Rapporteuse : Carol Desmurs

Descriptif : Deux outils de sensibilisation au monde des séries seront testés par les participants à cet atelier :

-Un jeu de plateau : Ce jeu propose de découvrir l'univers des séries de manière ludique. Le jeu permet une introduction à la notion de pitch dans l'univers des séries (un livret-guide accompagne le jeu pour se repérer dans les séries mentionnées), ainsi qu'aux différentes étapes inhérentes à la narration.

-Un jeu type quizz : à travers des questions de culture générale, des génériques et des images de séries à deviner, les joueurs sont amenés à découvrir de nombreux titres, à visionner des extraits et à échanger autour de leurs expériences de spectateurs.

« Cin'Aimant »

comme outil-support pour des ateliers d'alphabétisation, par Karina Bianchi et Sylvie Mateo

Lieu : salle 413 / Durée : 2 heures

Rapporteuse : Delphine Lizot

Descriptif : CinAimant est un outil innovant qui propose des jeux collectifs s'appuyant sur la remémoration d'une œuvre filmique. Il se présente sous la forme d'une sélection de photogrammes imprimés sur des cartes aimantées. Il permet des activités éducatives et pédagogiques qui concernent des domaines très variés allant de l'éducation à l'image à l'élaboration de l'expression et du langage.

« L'Atelier cinéma »

et de son exploitation possible en bibliothèque, par Isabelle Gerard Pigeaud et Adèle Calzada

(Réservé aux bibliothécaires/médiathécaires)

Lieu : salle D2 / Durée : 1h30-2 heures

Rapporteuse : Anne Charvin

Descriptif : L'atelier a pour but de présenter « L'Atelier cinéma » et la manière dont il peut se révéler être un outil « clé en main » pour les bibliothèques. Ce jeu vous sera présenté par petit groupe sous ses deux formes, physique et numérique, afin de vous permettre de le découvrir dans son ensemble. Vous aurez l'occasion de jouer et d'explorer les possibilités offertes par les activités cadrage, scénario et montage ainsi que les activités offertes sur tablette. Nous réfléchissons ensemble sur l'usage de ce jeu en bibliothèque et à ses différentes utilisations avec des groupes classes et autres publics.

Construisons un jeu de plateforme : initiation au jeu vidéo

animé par Marion Brayer du Forum des images

Lieu : salle 418 / Durée : 1h30

Rapporteuse : Christina Pérez

Descriptif : L'atelier propose aux participants de s'arrêter un temps sur leurs propres pratiques et expériences des jeux vidéo (spécificité du jeu vidéo par rapport au jeu en général, interaction avec un écran/des images, niveau de difficulté, de divertissement...) pour réfléchir à la manière dont les jeux sont construits. Pour approfondir ces questions, les jeux de plateforme sont pris pour exemple et permettent d'aborder plus particulièrement le Level Design (flow, obstacles) afin de créer un niveau de jeu vidéo à l'aide d'un outil développé par l'école TUMO.



14H30 - 17H30

ATELIERS HORS CNC

L'application « L'Atelier cinéma »

animé par Mélanie Millet

Lieu : La Gaité Lyrique, 3bis Rue Papin, 75003 Paris / Durée : 2h30 (visite de lieux incluse)

Rapporteuse : Hélène Philippi

Descriptif : Ce temps a pour but de présenter les activités offertes sur tablette par l'Atelier cinéma et la manière dont il peut se révéler être un outil pour travailler avec des publics autres que les élèves en classe. Nous vous demanderons de contribuer à la réflexion sur les possibles utilisations pour les publics dont vous vous occupez. Nous vous proposons également une visite de la Gaité Lyrique et notamment de son centre de ressources, espace gratuit de découverte et d'échange qui propose d'appréhender les phénomènes qui bouleversent notre quotidien à travers des revues, des romans graphiques, des jeux vidéo, des applications créatives, des livres augmentés...

« L'Atelier cinéma » utilisé par des jeunes hors temps scolaire

animé par Juliette Monnier

Lieu : Centre de loisirs, 8, rue Maurice Rouvier, 75014, Paris / Durée : 2 heures

Rapporteuse : Alice Chaput-Yogo

Descriptif : Cet atelier permettra de tester l'Atelier cinéma, conçu initialement pour une utilisation en classe, avec des jeunes dans un cadre hors temps scolaire. Le groupe de participants aura l'occasion d'observer l'utilisation et ensuite de réfléchir ensemble sur l'usage de ce jeu dans un autre contexte que celui de sa création.

JEUDI 7 NOVEMBRE

9H30



Accueil café, distribution des attestations de présence

10H- 12H30



Restitution en plénière par les animatrices et rapporteuses, questions et conclusions

Animatrice : Santiago Hidalgo

Contact :

Santiago Hidalgo, chargée d'éducation et de formation
santiago@passeursdimages.fr