

# FORMATION

## « JV Décrypte : décoder et utiliser le jeu vidéo comme outil pédagogique »

Les transformations numériques ont bouleversé la manière dont la culture est créée et partagée, mais aussi les formes d'apprentissage. Dans ce contexte, la médiation culturelle joue un rôle clé pour rapprocher les publics de cette nouvelle offre artistique. Dans la palette des supports à disposition, le jeu vidéo se positionne comme un outil à la fois novateur et fédérateur dans le sens où il répond aux codes à la fois de la génération Y (qui a grandi avec) et la génération Z (qui est née avec).

Basée sur la mallette pédagogique *JV Décrypte - Pédagogie du jeu vidéo* produite par l'ASBL Arts&Publics, spécialisée dans l'animation numérique et la création de jeu vidéo amateur sur les questions de société, cette formation de deux jours :

- décrypte le jeu vidéo comme phénomène sociologique, au-delà des clichés et des peurs véhiculés par sa pratique quotidienne ;
- explore l'utilisation du jeu vidéo comme outil d'animation et de médiation culturelle ;
- offre un espace de travail sur les compétences nécessaires pour intégrer ce média dans leurs pratiques didactiques et/ou créatives.

### Publics

- ✓ Éducateur·rice·s et animateur·rice·s en MJ, AMO ou service de jeunesse
- ✓ Enseignant·e·s.
- ✓ Médiateur·rice·s culturel·le·s
- ✓ Porteur·euse·s de projets culturels ou éducatifs indépendant·e·s

### Objectifs pédagogiques

- Aborder les spécificités du jeu vidéo en tant que média
- Découvrir la richesse de la production vidéoludique
- Comprendre les débats de société autour du jeu vidéo (violence, addiction, etc.)

- Intégrer l'utilisation du jeu vidéo dans une perspective d'éducation au média
- Maîtriser le jeu vidéo dans une perspective d'éducation par le média
- Exploiter le jeu vidéo dans un cadre culturel et socio-éducatif
- Prendre en main et mettre en application la mallette pédagogique
- Concevoir et tester (au choix) un projet avec le logiciel sans codage *Construct* et avec le jeu de construction *Minecraft*

## Méthodologie et référentiels

### Sur plan théorique :

- Le jeu vidéo, qu'est-ce que c'est ? Passage en revue de notions théoriques clés (gamification, ludicisation, éducation par/aux médias, littératie vidéoludique, etc.)
- Analyse et objectivation des usages culturels et socioculturels du jeu vidéo
- Réflexion critique sur les pratiques vidéoludiques (la violence dans les jeux vidéo, l'addiction aux jeux vidéo, la question de genre dans la pratique vidéoludique, etc.)
- Présentation de la mallette pédagogique et de son contenu (schémas d'activité, jeu de cartes analytique, etc.)
- Présentation de projets de création amateur et de projets de détournement du jeu *Minecraft* dans un contexte socioculturel/éducatif

### Sur le plan pratique :

- Mise en place d'un atelier d'analyse de jeux vidéo au travers du jeu de cartes *JV Décrypte*
- Prise en main du logiciel *Construct* et du jeu *Minecraft* à travers une série d'exercices pratiques courts
- Ébauche d'un canevas pour la création d'un projet de médiation culturelle à l'aide de *Construct* ou *Minecraft*

### Le référentiel de formation :

La mallette pédagogique qui sert de cadre à cette formation se compose de trois volets :

1. le livret d'activités « Jeu vidéo & Société », comprenant 10 fiches schématiques, incluant chacune une série de modules d'animation (essentiellement jeunes publics : 9-18 ans) pour décrypter le jeu vidéo en tant que média et en tant que langage ou pour travailler sur des sujets sociétaux par le jeu vidéo ;
2. le set de cartes de lecture des jeux vidéo ;
3. le guide des règles d'utilisation du set de cartes.

## Itinéraire pédagogique

Cette formation se donne en format séminaire, combinant des sessions théoriques et de courts ateliers interactifs. Les participant·e·s sont encouragés à préparer les séances et à participer activement dans une dynamique de co-apprentissage.

### Jour 1 :

- Introduction au jeu vidéo en tant qu'objet culturel et à la littérature vidéoludique
- La médiation culturelle face aux défis et opportunités du jeu vidéo
- Enjeux et limites de la médiation avec le jeu vidéo
  - Jeu vidéo et apprentissage
  - Le jeu vidéo comme objet technique
  - La question de la violence dans les jeux vidéo
  - À propos de l'addiction et des paniques morales
- Études de cas inspirants de projets de médiation culturelle liés au jeu vidéo

### Jour 2 :

- Présentation du projet *JV Décrypte* et du contenu de la mallette pédagogique
- Séance d'analyse de jeu avec le set de cartes *JV Décrypte*
- Ateliers pratiques (au choix) :
  - initiation au logiciel *Construct*

- o initiation à *Minecraft*

### Conditions/prérequis :

Dans la mesure du possible, il est demandé aux participant·e·s d'apporter leur ordinateur personnel. L'accès aux logiciels utilisés est compris dans le prix de la formation\*.

Les supports de travail (mallette pédagogique) sont fournis.

\* Après inscription : n'hésitez pas à nous contacter pour vérifier les spécifications techniques de votre matériel ou s'il est nécessaire de vous mettre un appareil à disposition.

### Formateur

#### Yassine AMROUCH

Chargé de contenu pédagogique et d'éducation aux médias, Yassine collabore avec l'ASBL Arts&Publics sur ses productions éducatives en plus d'animer des ateliers sur le terrain. Il s'est notamment chargé de la conceptualisation et de la coordination de la mallette pédagogique JV Décrypte, support central de cette formation.

### Informations pratiques

**Tarif :** 260.00 € par personne TTC

**Dates :** les 13 et 17 mars

**Lieu en présentiel :** 1050 Ixelles, chaussée de Boondael, 6 (dans les locaux de UNESSA asbl)

**Code formation :** Label Arts&Stics 28

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