

Mettre en place des projets fédérateurs autour des jeux vidéo

Le jeu vidéo est un média qui offre de nombreuses possibilités. Encourageant la réflexion, la coordination et l'imagination, il est également un excellent outil pour proposer des temps ludiques en collectif.

OBJECTIFS

- Se repérer dans l'offre de jeux existante en expérimentant plusieurs jeux adaptés aux différents contextes professionnels
- Se familiariser avec le vocabulaire, s'acculturer au jeu vidéo et identifier des applications pertinentes ;
- Être en mesure de concevoir un jeu et sa manette ;
- Savoir adapter ses projets en fonction de ses besoins et des publics ciblés ;
- Savoir modéliser un environnement de jeu vidéo.

DÉROULÉ

- Expérimentation d'un panel de jeux vidéo sur tablettes et comprendre leurs applications dans divers projets professionnels ;
- Création d'un jeu « Retrogaming » accessible à tous, sans programmation ni code, en vue de l'intégrer à son projet en utilisant la méthode Makey Makey ;
- Créer sa manette de jeu vidéo en 2D et la réalisation de son animation autour d'un jeu original ;
- Sensibilisation à l'accueil et l'accompagnement des publics spécifiques dans le cadre de projets impliquant le jeu vidéo.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

À la croisée de la médiation numérique et de la médiation culturelle qui constituent l'essence même de la démarche de l'association, Electroni[k] s'inscrit dans une pédagogie active, où les compétences et connaissances de chacun·e sont développées à travers l'expérimentation, la mise en pratique et l'échange.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Questionnaire de positionnement en amont de la formation. Évaluation orale tout au long de la formation, les participant·es bénéficieront de l'accompagnement des formateur·ices. Évaluation finale à chaud et à froid.

Dernière mise à jour : 13/06/2025

MODALITÉS PRATIQUES

- **Durée de la formation** : 7h
- **Nombre de participant·es** : 12 maximum
- **Format** : présentiel
- **Publics** : professionnel·les de la lecture publique, de l'enseignement, du champ social et médico-social, des lieux de pratique et de diffusion artistique.
- **Prérequis** : notions de base pour la manipulation de la tablette numérique.
- **Accessibilité** : un recueil des besoins spécifiques en termes d'accessibilité ou d'apprentissage est proposé en amont de chaque formation. Pour toutes vos questions sur l'accessibilité ou pour préparer votre venue, n'hésitez pas à nous contacter.
- **Délai d'accès** : le calendrier de formations est fixé sur un commun accord entre Electroni[k] et la structure commanditaire. Un délai de 3 mois minimum est nécessaire entre la prise de contact et la tenue de la formation.

Association Electroni[k]

24 avenue Jules Maniez,
35000 Rennes
+33 (0)2 99 59 55 57 -
www.electroni-k.org

Chargée de la formation
Charlotte Benoits
formations@electroni-k.org

Directeur - Référent handicap
Samuel Arnoux -
direction@electroni-k.org