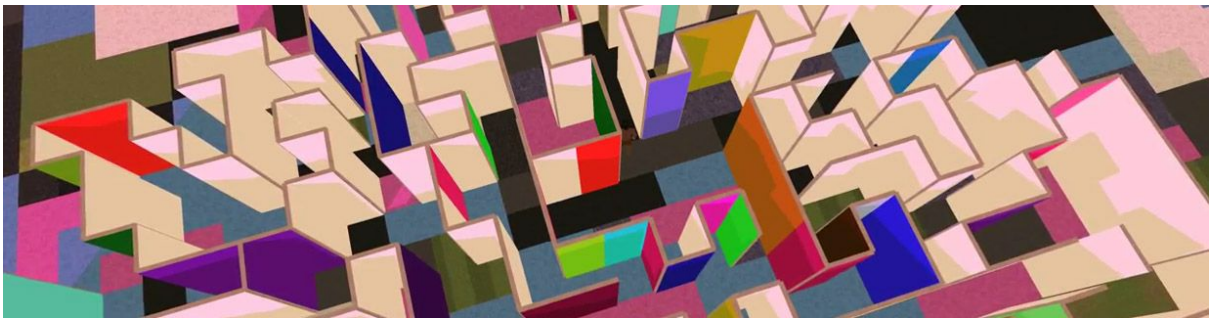
Sensibilisation à l'utilisation du jeu vidéo comme outil pédagogique

FORMATION PROFESSIONNELLE / DÉROULÉ



INFORMATIONS PRATIQUES

LIEU > Marseille - ZINC, Médialab

41 Rue Jobin, la Friche la Belle de Mai, 13003 Marseille

DATES > lundi 30 et mardi 31 octobre 2017

HORAIRES > 9H30-12H30 / 14H00-17H30

CONTACT > Carol Giordano / cgiordano@zinclafriche.org / 04.95.04.95.12

Dans le cadre du projet européen Risk Change - ZINC, en partenariat avec Kareron, vous propose de suivre **une formation sur l'utilisation des jeux vidéo comme outil pédagogique.** Conçue comme une formation de formateurs, cette dernière s'adresse à des professionnels et/ou des bénévoles impliqués dans l'accompagnement des primo-arrivants.

La formation vise à sensibiliser les professionnels à l'utilisation du jeu vidéo comme outil pédagogique pour créer des formes de communications originales et toucher de manière efficace les publics primo-arrivants, en proposant à ces derniers de travailler avec un moyen d'expression alternatif et novateur basé sur un outil qu'ils connaissent, voire maîtrisent, parfois mieux que le langage écrit ou parlé. Le jeu vidéo est en effet aujourd'hui une culture globale. Ce sont les mêmes jeux qui sont joués dans le monde entier, même dans les pays qui ont une culture locale forte, c'est pour cela qu'ils deviennent un médium qui peut servir de base commune pour partager des connaissances au delà du langage.

Il s'agit donc de donner aux formateurs une nouvelle palette d'outils de communication, et leur permettre de travailler avec ces publics sur des questions d'écriture, de présentation et d'expression orale de manière ludique et accessible. en jouant sur les aspects visuels et sonores du jeu vidéo mais aussi sur les possibilités de simulation d'actions dans les moteurs de jeu.

jOUR 1 / LUNDI 30 OCT 17

I. APPROCHE THÉORIQUE

La formation à l'utilisation des jeux vidéo dans un contexte pédagogique débute avec une projection d'extraits de films ou de créations liées au jeu vidéo montrant la variété de jeux utilisés pour concevoir des films ou des vidéos, ainsi que la variété d'approches.

Cette présentation permet d'évoquer l'histoire des détournements de jeux vidéo, les questions esthétiques, juridiques et sociétales liées à cette nouvelle pratique.

De nombreux exemples liés aux questions de frontières, de migration et de diversité sont sélectionnés afin d'envisager au mieux les possibilités de narration autour de ces questions, ainsi que des exemples pratiques d'utilisation dans un cadre social ou pédagogique.

II. APPROCHE PRATIQUE

Formation à la manipulation des outils dédiés à la création de machinimas (logiciels dédiés, jeu vidéo et logiciel de capture temps réel, éditeur vidéo dans un jeu vidéo) :

A la suite de cette présentation/projection, les différentes techniques de production de machinimas sont abordées, avec les logiciels dédiés Moviestorm ou avec des jeux vidéo Triple A, comme GTA ou Watch Dogs en utilisant FRAPS pour la capture vidéo en temps réel.

La découverte et l'utilisation de jeux indépendants est aussi proposée afin d'élargir les champs visuels et la diversité des univers de jeu proposés.

Réalisation pratique: Les participants imaginent une idée de film en lien avec leurs pratiques quotidiennes dans leur relation au public et commencent à la réaliser :

Initiation à l'écriture de scénarii, de dialogues et de story boards
Conception des décors et des personnages ou capture de séquences de jeu.

jOUR 2 / MARDI 31 OCT 17

I. RÉALISATION PRATIQUE : Les participants finalisent leur film

- ↳ Direction du jeu des "acteurs virtuels" : actions, déplacements, dialogues
- ↳ Conception des plans et gestion des mouvements de caméra
- ↳ Montage des séquences vidéo tournées, intégration des sons et de la musique
- ↳ Génération du film et mise en ligne sur une plateforme de vidéo en ligne

II. Accompagnement à l'organisation d'un atelier en fonction des durées d'atelier et des publics visés

A partir des expériences de réalisation, apprentissage de la médiation liée à l'atelier en fonction des publics visés. Une fois formés à la création de films avec des jeux vidéo et à la médiation possible autour de ces ateliers, les encadrants pourront les proposer de manière continue et organiser des séances de projection entre différentes structures.

A la suite de cette mise en pratique de la formation, les encadrants sont à même de concevoir différents formats d'ateliers lié au détournement de jeu vidéo et de les animer eux-mêmes en fonction du public : publics jeune, adolescent, adulte et senior.

INTERVENANTE • Isabelle Arvers

Isabelle Arvers anime des ateliers et des formations autour des jeux vidéo depuis près de 9 ans en France et à l'étranger. Ils ont d'abord été conçus pour les adolescents de banlieue et ont ensuite été proposés dans des MJC, des centre sociaux culturels, des foyers pour jeunes en difficulté (problèmes avec l'autorité, problèmes de violence) et dans un cadre pédagogique (écoles élémentaires, collèges, lycées, écoles d'art). En 2015, Isabelle Arvers est intervenue auprès de futurs fermiers au Brésil pour travailler sur l'émancipation rurale et les connecter au reste du pays. En 2016, elle a animé des ateliers dans la jungle de Calais et à Grande-Synthe pour donner des cours de langue au travers de cette technique.

Creative Europe

Cette formation est proposée dans le cadre du projet Risk Change, cofinancé par le programme Europe créative de l'Union européenne.