





Programme de la formation

Jeux vidéo en bibliothèque

-  En groupe sur site
-  6 heures sur 1 jour(s)
-  Salarié en poste, Agent de la fonction publique, Etudiant, Bénévole · De 4 à 12 participants
-  Sur devis

Description courte

Formation sur la place et la médiation du jeu vidéo en bibliothèque.

Intégration au sein du projet d'établissement : place au sein des collections et action de médiation autour du jeu vidéo

Profil des participants

Professionnels des bibliothèques

Prérequis

aucun

Objectifs

- Pourquoi offrir des jeux vidéo en médiathèque, quels enjeux ?
- Quels services et quelles médiations sont proposés ?
- Quelles collections et jeux vidéo (genres) pour une collection diversifiée et équilibrée ? Pour quels publics et avec quelles consoles ? Pour s'approprier de manière vivante et pratique la découverte des jeux, démonstrations et ateliers pratiques sont souhaités. Qu'est-ce que la classification PEGI ?
- Quels fournisseurs, quelle législation ?
- Budget et subventions
- Quels services sont mis en place en matière de jeux vidéo : présentation, échanges et retours d'expériences

Aptitudes et compétences visées / attestées

- Intégrer le jeu vidéo au sein du projet d'établissement
- Développer la médiation autour du jeu vidéo
- Découvrir le médium jeu vidéo et les pratiques culturelles liées

Contenu

Qui sont les joueuses et joueurs de jeux vidéo en France ?

Les acteurs de l'industrie vidéoludique

60 ans d'histoire du jeu vidéo

Découvrir de nouvelles formes de narration et d'expériences de jeu

- le jeu vidéo pour apprendre ?
- es jeux indépendants

Comment intégrer le jeu au vidéo au sein du projet d'établissement. (Poldoc, catégories de jeux et PEGI)

Inclure le jeu vidéo au sein des parcours d'éducation artistique et culturel :

- le jeu vidéo comme outil de création et d'expression.
- Concevoir une programmation : Soirée jeux, festivals, rdv réguliers, ...

Réinterroger sa posture professionnelle :

- Comment accueillir ? Quelle médiation ? Comment faire une mise en jeu ?
- Comment organiser l'arrivée et la place du jeu vidéo
- Quels profils dans l'équipe ?

Changer de regard sur la bibliothèque :

- Ludifier la bibliothèque
- Penser les espaces, les accueils

Mettre en place une offre de service sur place

Des contraintes juridiques et contraintes technico-commerciales

- Le cadre légal du jeu vidéo en bibliothèque
- Comment et où faire ses acquisitions ?

Présentation et prise en main de sélections thématiques de jeux sur tablette, pc et consoles : Jeux coopératifs, Nouvelles formes de narration, Jeux engagés/politiques, Jeux contemplatifs, Jeux à partager, Jeux d'enquête, ...

Pédagogie et organisation

Temps de travail en groupe puis restitution avec apports théoriques

Démonstration et prise en main de jeux

Positionnement et Modalités d'évaluation des acquis

Questionnaire envoyé en amont et après la formation

Mode de validation

Attestation de fin de formation

Référent handicap

PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP : (*mise en place de compensation...*)

Contact : Référent handicap 02 51 84 95 55 / 06 28 70 45 28 / nadiahadjeri@cadresenmission.com

Intervenant

Julien Devriendt