

# La ludification en médiation : Temps inspirant

*Julian Alvarez, Sarah Lachise, Pierre Corbiniais, Guillaume Marza / Modératrices Delphine Marchand, Laure Arciszewski - 2018*

## Informations

Support : **Conférences**

Auteur(s) : **Julian Alvarez, Sarah Lachise, Pierre Corbiniais, Guillaume Marza / Modératrices Delphine Marchand, Laure Arciszewski**

Editeur : **Canopé 13 : Journée Interpersonnelle**

Date : **2018**

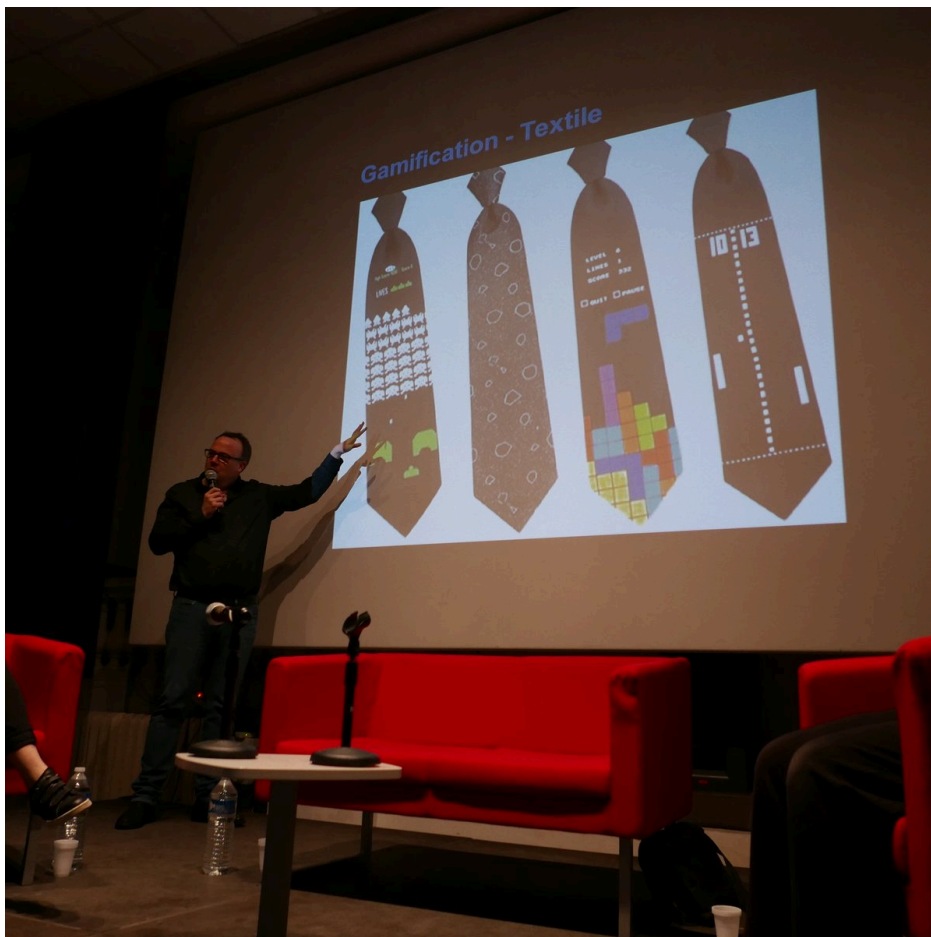
Langue : **FR**

## Description

Participation à une table ronde durant laquelle Julian Alvarez a notamment expliqué les concepts suivants :

- la **#Gamification**: mettre du jeu dans du non ludique ;
- le **#SeriousGame**: mettre du contenu utilitaire dans un jeu ;
- le **#SeriousGaming**: détourner un jeu pour y mettre un message.

**#ludification**





## Programme de la journée

*Mots-clés* : Gamification, Serious Game, Serious Gaming, Ludification, Histoire du jeu vidéo, Rétrogaming

INVITATION

ATELIER  
CANOPÉ

REN-

CONTRE

JOURNÉE  
INTERPROFESSIONNELLE  
LA LUDIFICATION  
EN MÉDIATION

19 MARS 2018

9H30 - 16H00

ATELIER CANOPÉ 13 – MARSEILLE  
BIBLIOTHÈQUE DÉPARTEMENTALE  
DES BOUCHES-DU-RHÔNE

—  
Atelier Canopé 13 - Marseille  
31, bd d'Athènes  
13001 Marseille

Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône  
18-20 rue Mirès  
13003 Marseille

—  
Renseignements : [delphine.marchand@reseau-canope.fr](mailto:delphine.marchand@reseau-canope.fr)





### **SOPHIE FOUACE**

Directrice territoriale  
Provence-Alpes-Côte d'Azur  
Réseau Canopé

### **CHRISTIANE ROMAN-BELLIARD**

Directrice  
Bibliothèque départementale  
des Bouches-du-Rhône

ont le plaisir de vous inviter  
**à une journée  
interprofessionnelle  
sur le thème de la ludification  
dans les métiers  
de la médiation**

lundi 19 mars 2018  
9h30 - 16h00

**Comment bibliothèques et établissements scolaires peuvent-ils s'emparer de la question de la ludification, appelée aussi gamification ? Quels sont les usages possibles et pertinents des jeux à des fins d'apprentissage ?**

## **PROGRAMME**

### À l'Atelier Canopé 13 - Marseille

#### **9h30 | Accueil**

#### **10h00 | Introduction de la journée**

- Sophie Fouace, directrice territoriale Provence-Alpes-Côte d'Azur de Réseau Canopé
- Christiane Roman-Belliard, directrice de la Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône
- Véronique Sarrère, directrice de l'Atelier Canopé 13 - Marseille

#### **10h15 | Temps inspirant**

##### *Intervenants*

- Julian Alvarez, professeur associé à l'université Lille 1, responsable recherche de la Serre numérique
- Sarah Lachise, coordinatrice au numérique éducatif et à l'innovation de Réseau Canopé
- Pierre Corbinais, journaliste spécialisé dans le jeu vidéo expérimental, concepteur-auteur du blog Oujevipo
- Guillaume Marza, membre de la Commission « Jeux vidéo en bibliothèque » de l'Association des Bibliothécaires de France

##### *Modératrices :*

- Delphine Marchand, coordinatrice Politique documentaire de la Direction territoriale Provence-Alpes-Côte d'Azur de Réseau Canopé
- Laure Arciszewski, médiatrice multimédia de la Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône

**12h00 | Repas et déambulation ludique pour rejoindre la Bibliothèque départementale**

### À la Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône

#### **14h00 | Ateliers**

- Atelier 1 : Pause photo Prose
- Atelier 2 : Mathador
- Atelier 3 : Minecraft
- Atelier 4 : Expérience de réalité virtuelle « On a marché sur la lune »
- Atelier 5 : Robotique ludique
- Atelier 6 : Quête géolocalisée ramifiée
- Atelier 7 : Fiction interactive avec le logiciel Twine
- Atelier 8 : Kit de gamification
- Atelier 9 : Médiasphère
- Atelier 10 : Initiation à la réalité virtuelle

#### **15h30 | Clôture de la journée**

Pierre Leveau, enseignant de philosophie

---

##### **Inscription en ligne :**

<https://www.reseau-canope.fr/service/journee-interprofessionnelle-la-ludification-en-mediation.html>