

CULTURE

LANCEMENT DE L'OBSERVATOIRE DU JEU DE CULTURE SCIENTIFIQUE

Ce lundi 8 avril 2024, Le Dôme, S[cube] et Instant Science ont officiellement lancé "ObsciGame", l'Observatoire national du jeu de culture scientifique. Son objectif : rassembler les jeux, les personnes qui les créent et celles qui les utilisent pour favoriser les échanges.



CONTACTS

Guillaume DUPUY

Responsable communication
06 71 17 63 88
gdupuy@ledome.info

Marie VAN LANDUYT

Assistante communication
02 31 06 60 53
mvanlanduyt@ledome.info

LE DÔME

3 esplanade Stéphane Hessel
14000 Caen
02 31 06 60 50
www.ledome.info

Avec le soutien de



La pratique du jeu connaît un essor sans précédent à travers le monde, toutes générations confondues, et la France n'échappe au phénomène. Premier marché d'Europe devant l'Allemagne et le Royaume-Uni, il s'y vend un jeu de société par seconde.

Cette popularité croissante a attiré l'attention des enseignant-e-s, médiateurs et médiatrices qui s'emparent et développent de plus en plus la pédagogie par le jeu dans leurs actions, à l'image du jeu "Ocytocine" développé par Le Dôme (voir encadré). Quelles sont les pratiques liées au jeu et à la culture scientifique ? Au-delà des serious game ou des pratiques ludopédagogiques, comment intégrer le jeu dans ses démarches de médiation ?

Pour tenter d'y répondre, Le Dôme (Normandie), S[cube] (Île-de-France) et Instant Science (Occitanie) s'associent, avec le soutien du ministère de la Culture, pour initier "ObsciGame" : l'Observatoire national du jeu de culture scientifique.

OBSCIGAME : RECENSER ET RÉUNIR

Officiellement lancé ce lundi 8 avril 2024 à Caen à l'occasion du TURFU Festival, l'Observatoire national du jeu de culture scientifique "ObsciGame" vise à cartographier les acteurs et actrices qui produisent ou utilisent le jeu dans leurs pratiques de médiation sous toutes ses formes : vidéo, de plateau, de cartes, escape game ou serious game, grandeur nature, ...

Plus que regarder, l'observatoire souhaite rassembler le jeu, les personnes qui le créent et celles qui l'utilisent. Qu'est-ce qu'un jeu de culture scientifique ? Doit-il nécessairement être labellisé "jeu sérieux" ou "ludo-pédagogique" pour faire médiation ? Quels ponts imaginer entre l'industrie du jeu vidéo, du jeu de société et le réseau de la culture scientifique ? Quelles sont les compétences et les passions qui nous rassemblent ?

Suite à ce lancement, l'année 2024 sera consacrée à la préfiguration de l'observatoire au travers d'une vague de recensement des jeux de culture scientifique et d'une série de webinaires consacrée aux pratiques de médiation liées au jeu. Tout comme le jeu rassemble, les trois partenaires espèrent pouvoir mettre en place un réseau professionnel d'échange et de coopération.

+ D'ACTUALITES SUR

www.ledome.info

CONTACTS

Guillaume DUPUY

Responsable communication
06 71 17 63 88
gdupuy@ledome.info

Marie VAN LANDUYT

Assistante communication
02 31 06 60 53
mvanlanduyt@ledome.info

LE DÔME

3 esplanade Stéphane Hessel
14000 Caen
02 31 06 60 50
www.ledome.info

Avec le soutien de



OCYTOCINE, LE JEU QUI (R)ÉVEILLE L'ESPRIT CRITIQUE



Créé par Le Dôme et l'association "Kruptos", avec le soutien du Département du Calvados et du ministère de la Culture, "Ocytocine" a pour but de développer l'esprit critique en initiant les participant-e-s aux réflexes à adopter face aux données disponibles sur les réseaux sociaux et sur Internet, plus généralement.

Diffusé depuis 2023 au niveau national sous la forme d'un kit numérique, "Ocytocine" a d'ores-et-déjà été téléchargé plus de 300 fois. Un programme gratuit de formation sera proposé dès juin 2024 aux bibliothèques et médiathèques de Normandie dans la perspective de la Fête de la Science 2024. Collèges, lycées, espaces publics numériques (EPN), centres de culture scientifique, FabLabs et de toutes structures engagées dans l'éducation aux médias sont invitées à s'en saisir.