



culture·lab²⁹

L'AGENCE CULTURELLE DU FINISTÈRE

ACCOMPAGNEMENT · CONSEIL · FORMATION

Programme de formation professionnelle

Dynamiser sa communication avec des outils ludiques

PUBLIC CONCERNE

Responsable d'établissement ou de service culturel, responsable de politiques des publics, chargé des publics, médiateur culturel, responsable d'accueil, responsable de communication, chargé de communication, enseignant, artiste

Lieu d'exercice : bibliothèque-médiathèque, centre d'action culturelle, cinéma, établissement d'enseignement artistique, lieu de culture scientifique, lieu d'exposition, lieu de spectacles, musée, site patrimonial, site culturel et de loisirs, tiers-lieu

PREREQUIS

Savoir utiliser un ordinateur, une tablette et internet pour des usages bureautiques basiques.

Niveau attendu : PIX3 (début d'indépendance sur les outils numériques).

Pix est le service public en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques, pour vous tester, [cliquez ici](#).

MATERIEL A APPORTER EN FORMATION

Optionnel : smartphone ou tablette avec connexion à internet et l'application PégaseLAB.
Des tablettes seront mises à disposition par le Réseau Canopé.

OBJECTIF GENERAL

L'objectif de cette formation est de permettre aux structures culturelles et aux établissements d'enseignement artistique de valoriser leur activité et leur site auprès des publics et des partenaires en proposant des activités de découverte sous forme ludique (escape game, jeu d'orientation...).

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- ✓ Identifier des outils numériques et ludiques permettant de valoriser une structure
- ✓ Découvrir les possibilités de ces outils pour dynamiser une communication à destination des publics



Programme de formation professionnelle

- ✓ Préparer une activité ludique pour un public cible (escape game, orientation...)

CONTENU DE LA FORMATION

Jour 1 matin

Présentation d'outils :

- ✓ Pégase ou Serious Escape Cards, des applications mobiles pour vivre un jeu de piste (parcourir un espace et se rendre à différents endroits "clés" pour scanner un QR code. Une application en parallèle permet de se rendre compte de l'avancement dans le jeu, d'apporter du contenu supplémentaire, éventuellement un système de malus...)
- ✓ Photosphères créées avec Google Street View et importées dans Thinglink ou Genially : vivre une visite immersive en ligne pour un public à distance et contenu supplémentaire.

Jour 1 après-midi

- ✓ La conception d'un jeu de piste pour mettre en valeur une structure
- ✓ Le choix de l'outil le plus adapté à sa structure et son public

METHODES PEDAGOGIQUES

Méthode expositive et partage d'informations au travers d'un diaporama, méthode active par des mises en activité, des travaux de groupe et de la manipulation des diverses applications numériques et méthode expérientielle avec des jeux pédagogiques.

DOCUMENTS PEDAGOGIQUES FOURNIS AUX STAGIAIRES

Le diaporama et autres documents pédagogiques éventuels seront mis à disposition sur le Padlet (mur collaboratif) de la formation.

MODALITES D'EVALUATION

Validation des acquis des compétences et des connaissances tout au long de la formation par des questions et des mises en situation et en application



Programme de formation professionnelle

FORMATRICE

Ivanne HUREAU

Formatrice - numérique éducatif

Professeuse de physique chimie, actuellement en détachement de l'éducation nationale au sein de Réseau Canopé, elle occupe la fonction de formatrice au sein de l'atelier Canopé du Finistère. Elle est en charge de la formation continue des enseignants sur des contenus disciplinaires ou transversaux en lien avec le numérique éducatif.

Atelier Canopé 29

Opérateur du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, Réseau Canopé a pour mission la formation tout au long de la vie et le développement professionnel des enseignants. Il les accompagne notamment dans l'appropriation des outils et environnement numériques.

Reseau-canope.fr

DATES ET HORAIRES

Jeudi 28 septembre, 09h30-12h30 et 14h-17h
Soit 1 jour et 6 heures pédagogiques.

LIEU

Atelier Canopé de Brest - 45 Rue de l'Elorn, 29200 Brest

PARTICIPANTS

Minimum : 8

Maximum : 15

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière. Nous chercherons les solutions les plus adaptées, si nécessaire avec des organismes spécialisés.

Nous contacter : eva.perret@culturelab29.fr ou 07 85 68 98 76