

PREAC
ARCHÉOLOGIE
OUTILS ET INVESTIGATIONS

*L'enquête au coeur des médiations
culturelle et pédagogique...*

28-30 mars 2018
Cap Sciences - Bordeaux



Feuille de route

ATELIER n° 1

« L'enquête par le jeu »

Mercredi 28 mars à Cap Sciences
et jeudi 29 mars 2018 à Cap'Archéo

Manuela SIMULA (*Chargée de médiation, Cap Sciences*) - **Vincent JOUANNEAU** (*Expert de scénarisation et « gamification », Cap Sciences*) - **Didier HENNEQUIN** (*Professeur de mathématiques, Académie de Bordeaux*) - **Valentin MICHOU** (*Chargé de médiation, Cap Sciences*) - **Emeline BROUSSIER** (*Coordinatrice du programme Côté sciences Air&Espace*)

CONTEXTE

Du jeu de plateau au « serious game », le jeu suscite un engouement croissant dans l'univers de la formation et de la médiation scientifique. Interactif, immersif, amusant et éducatif, le jeu déclenche la motivation, aide à la socialisation, facilite l'échange et la remise en question, mais aussi la créativité dans la recherche de solutions.

Cet atelier vous invite à expérimenter différentes propositions de médiation, construites comme des enquêtes et centrées sur le jeu, afin d'en créer de nouvelles avec, pour terrain de jeu, le Centre de médiation de Cap'Archéo.

OBJECTIFS

En deux temps, cet atelier va vous permettre de :

- découvrir, par l'expérimentation, des scénarios de médiation « gamifiés » impliquant la démarche d'investigation
- s'interroger et identifier les possibilités, mais aussi les contraintes liées à ce type de médiation
- appréhender la spécificité de la démarche archéologique et des pratiques de médiation associées
- appliquer les principes de la « gamification » à la médiation d'une enquête archéologique

PROBLÉMATIQUE(S)

- En quoi le jeu peut-il répondre aux exigences de la médiation des sciences ?
- En quoi le jeu permet-il de s'approprier la démarche d'investigation propre à l'archéologie ?
- Comment donner du sens à un apprentissage par le jeu ?
- Comment évaluer cette expérience et la transposer dans d'autres contextes ?

Merci pour votre participation ! L'équipe organisatrice

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- 1) Mettre en question, en dynamique et en interaction des expériences de médiation ; s'interroger et réfléchir collectivement sur les pratiques d'évaluation et contribuer à l'élaboration d'outils ; tirer parti de l'importance du jeu dans le processus d'apprentissage ; compléter et actualiser ses connaissances scientifiques, didactiques et professionnelles.
- 2) Concevoir, mettre en œuvre et animer, au sein d'une équipe pluri-professionnelle, des dispositifs de médiation (pédagogique, éducative, scientifique) ; collaborer à la définition des objectifs associées et à leur évaluation ; tenir compte des dimensions cognitive, affective et relationnelle d'une action de médiation ; être capable d'explicitier les non-savoirs, de susciter et de prendre en compte des questionnements des publics (élèves, visiteurs).

DÉROULEMENT

Étape 1 : De l'expérience à la réflexion.

- A Cap Sciences, participation à deux expériences de médiation intégrant la démarche d'investigation mais portant sur des thématiques non archéologiques.
 - **Proposition 1** : Atelier scientifique « Cap Sciences Junior Enquête »
« Un vol a eu lieu et vous êtes appelés sur la scène du crime. En tant qu'enquêteurs de la police, vous devrez étudier les lieux, relever les indices et les faire parler en choisissant les des techniques scientifiques adaptées. La découverte du coupable dépend de vous ! »
 - **Proposition 2** : « Escape Game Aéronautique » réalisé par Côté sciences Air&Espace
« Plongés dans l'univers d'un pilote d'avion, vous êtes invités à décrypter tous les secrets cachés dans son bureau. Votre objectif : mettre la main sur le précieux dossier qui lui permettra d'être le premier pilote d'essai à réaliser le vol d'un prototype d'avion spatial. Mais attention, le temps est compté ! »
- Réflexion et mise en commun de l'analyse de ces deux propositions d'animation (enjeux, codes, contextes, publics, attentes, contraintes...)

Etape 2 : De la connaissance à la création.

- A Cap'Archéo, présentation de l'atelier de pratique.
- Découverte active du centre de médiation de Cap'Archéo.
- Mise en situation : écriture de scénarios de médiation autour d'enquêtes archéologiques en mode « escape game » et installation.
- Test et évaluation.

RESTITUTION

A la suite de l'atelier, les participants seront amenés à échanger avec les autres stagiaires en mode « speed dating » pour raconter leur expérience, les apports et les possibles réutilisations des compétences mobilisées et des productions réalisées.

Des captations audiovisuelles et des interviews pourront être effectuées tout au long de la formation en vue d'une courte présentation de l'atelier, lors de la plénière du vendredi matin, et de la création de ressources pour le Réseau Canopé.

Merci pour votre participation ! L'équipe organisatrice