



# Imaginateur

**Imaginateur,  
jeu à destination des médiatrices/eurs numériques  
conçu et élaboré par Amélie Turet**

<http://imagineur.eu/>



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Tutoriel  
**Présentation du jeu**

Le but de ce jeu pédagogique est de stimuler l'imaginaire des médiatrices/médiateurs numériques pour qu'il puisse proposer des ateliers d'animation autour de l'informatique et du numérique qui soient innovants, éducatifs, ludiques.

Il vise aussi à ancrer les projets d'animation sur la dynamique locale de l'entité géographique où est implantée la plate-forme numérique. Le numérique comme tout support technique, lui sert d'outil d'approche des populations auxquelles elle/il s'adresse.

La finalité est de pousser la/le médiatrice/médiateur numérique à dépasser son offre habituelle de simple initiation aux outils et aux logiciels (bureautique, navigateurs internet, moteurs de recherche, création de sites WEB, retouche d'image, création de jeu vidéo) pour favoriser chez les jeunes publics comme chez les séniors qu'il encadre, une réelle appropriation culturelle du numérique et de ses usages.



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Tutoriel  
**Présentation du jeu**

L'appropriation culturelle par les publics suppose, certes, un certain niveau de maîtrise technique, mais surtout une prise de recul critique et active qui passe par la connaissance théorique et pratique :

- des usages existants qu'ils soient publics, professionnels ou de loisirs,
- des processus d'informatisation des activités humaines
- de l'histoire de l'informatique, du numérique et des perspectives existantes
- du fonctionnement des marchés du numérique professionnel, familial et de loisirs

Seules ces connaissances peuvent ouvrir les pratiques sur une participation citoyenne à des choix politiques de consommation, de soutien de mouvements particuliers (comme le monde du logiciel libre par exemple), d'engagement par rapport aux législations (protection de la vie privée...), etc.



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Tutoriel  
**Présentation du jeu**

Le monde du numérique est de plus en plus vaste, une/un médiatrice/médiateur numérique nous confiait récemment que contrairement à un animateur spécialisé en théâtre ou en astronomie, on demande trop de compétences au médiatrice/médiateur numérique.

Il est en effet sensé connaître l'ensemble des champs d'activités humaines qui ont déjà été investis par l'ingénierie logicielle. Mais qu'il se rassure, comme pour tout médiateur, les projets à mettre en œuvre sont le résultat du croisement de ses envies, de ses compétences, des besoins du public et des commandes institutionnelles qui lui sont passées.

Partant du principe communément répandu du rôle éducatif des médiatrices/médiateurs numérique, leur rôle de médiateur social et culturel apparaît totalement interdépendant avec leur rôle de médiateur technique.



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Tutoriel  
**Présentation du jeu**

Il est de plus en plus évident que des accueils des publics uniquement centrés sur le tryptique :

- libre accès à l'Internet
- initiation technique
- mise en garde juridique, réglementaire et sanitaire ne donne pas une vision positive et active des nouvelles technologies de l'information et de la communication mais au contraire, en se limitant à traiter les usages par une information sur les pratiques déviantes, fixe les regards sur les interdits, donne les moyens techniques de faire sans ouvrir culturellement les esprits sur les usages sociaux et culturels, possibles et porteurs, pour la société d'aujourd'hui et de demain.



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Tutoriel  
**Présentation du jeu**

L'apparition des médiatrices/médiateurs numérique dans le contexte politique français et européen née d'une volonté affirmée de réduction de la fracture numérique ne peut pas se cantonner à une réduction de cette fracture en termes de savoir-faire techniques ou de simple information sur les usages existants.

Certes, la mise à niveau technique des populations encourage une élévation des compétences techniques, bénéfiques d'un point de vue strictement économique, puisque ces compétences relèvent des compétences professionnelles ainsi que de celles requises pour consommer les produits de divertissement ou de gestion de la vie quotidienne à base d'informatique.

L'action des médiatrices/médiateurs numérique n'a de sens que si elle s'inscrit dans une démarche d'éducation populaire, qui doit donc englober les savoirs et les savoir-être dépendant du champ du numérique, de l'informatique et qui ne peuvent se réduire à la connaissance et au respect des règles de bonne conduite.

La démarche d'éducation populaire a pour but de rendre le citoyen, ou le futur citoyen, acteur et créateur au sein de ce champ en fonction de ces règles.



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Tutoriel  
**Présentation du jeu**

Sont donc repris dans ce jeu des thématiques et des productions (ou réalisations) traditionnelles de l'animation socioculturelle, de l'animation socioéducative et de l'éducation populaire qui sont mêlées à l'univers des productions aujourd'hui possibles en informatique.

Il va sans dire qu'il s'agit d'une sélection d'items que l'on peut enrichir à volonté sous réserve de respecter scrupuleusement la typologie.

En effet, beaucoup de médiatrices/eurs débutants font la confusion entre réalisation et objectif éducatif... On a donc volontairement dissocié ce qui relève de la volonté de progrès éducatif, de ce qui procède d'une réalisation concrète ou virtuelle, de ce qui renvoie à l'acquisition d'une compétence numérique et informatique, de ce qui appartient à la thématique qui rassemble le groupe, et donne du sens à la réalisation tout en permettant d'atteindre l'objectif éducatif de manière ludique.



Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Tutoriel  
**Présentation du jeu**

C'est la combinatoire aléatoire de l'ensemble des items qui donne des résultats de tirages qui peuvent paraître de prime abord farfelu, mais qui, justement par leur effet d'inducteurs, et de cadre contraignant, stimulent le processus de résolution de problème et permettent la création de projets originaux, divertissants, humoristiques et singuliers.

Ainsi le médiateur décentre son offre par rapport à la demande explicite de son public et lui ouvre des univers nouveaux. Par exemple, plutôt que d'apprendre à se servir d'un traitement de texte et ensuite de proposer des exercices plus ou moins adaptés au public.

On peut proposer la fabrication de cartes de vœux, la réalisation d'invitations, ou la composition d'un carnet de chants. L'apprentissage peut démarrer sur la base de 3 consignes et les participants vont être très vite demandeurs de techniques, s'échanger leurs connaissances et leurs trucs. Le résultat de l'animation sera plus positif en termes de création de liens entre les participants et ils repartiront avec une réalisation personnelle ou collective avec la production de laquelle ils auront eu une véritable confrontation en autonomie, plutôt que d'avoir suivi pas à pas la démonstration de fabrication de l'animateur qui se transforme alors pour l'occasion en formateur.





Jeu de création en ligne  
Jeu pédagogique – Tutoriel  
**Présentation du jeu**

Ce jeu individuel, ou collectif, peut également permettre de créer une animation rapidement ou / et d'explorer ses capacités pratico-pratiques d'adaptation et d'imagination par le système des études de cas. En effet, beaucoup de médiatrices/médiateurs disent ne pas avoir d'idées ou se perdent au niveau de la conception.

Les cas obtenus sont autant de jeux à résolutions logiques qui nécessitent de transcender la liste des items par une association d'idées originale.



## **Destinataires du jeu :**

ce jeu s'adresse autant aux animateurs, qu'aux responsables de services ou de structure intégrant des plateformes multimédia, qu'aux formateurs des animateurs généralistes et multimédia.

Le principe du jeu consiste à fabriquer vous-même de manière aléatoire une étude de cas en procédant à plusieurs tirages au sort successifs d'items dans des catégories relevant des différents éléments composant un projet de séance d'animation ou d'un groupe de séances d'animation. Ces catégories sont les suivantes :



## **L'objectif éducatif :**

il s'agit de la principale transformation ou prise de conscience que l'on veut faire vivre au public dont on a la charge le temps de l'animation.

Cet objectif vise toujours à faire évoluer le participant entre le moment où il entre en contact avec le médiateur, le groupe et l'objet de la rencontre et le moment de la séparation du groupe à la fin de « l'aventure éducative ».

Ce qui n'empêche pas que le groupe démarre une autre phase de vie pour continuer l'action entreprise ou s'engager sur d'autres voies. Citons comme exemple d'objectif éducatif : le développement de sa confiance en soi, l'expérimentation du travail en équipe, la découverte de l'altérité, l'expression artistique, le passage à l'acte d'écrire pour le plaisir, etc.



### **La réalisation socio-culturelle :**

Il s'agit de ce qui va être produit par le groupe et les individus qui le compose le temps de l'animation. Il peut s'agir par exemple d'une affiche, d'un journal, d'une exposition, d'un décor théâtral, d'un reportage vidéo, d'une bande dessinée, d'un dessin animé, d'un jeu électronique, d'un diaporama, de cartes postales, de transfert sur tee-shirt, etc.

### **La thématique :**

il s'agit de l'inscription de la situation pédagogique dans un environnement qui lui donne sens ; il peut s'agir d'un environnement imaginaire (fantastique, historique, naturel...) ou d'un environnement réel qui permet l'expression citoyenne ou artistique (événement municipal).



### **La durée :**

il s'agit du temps dont vous allez disposer pour réaliser votre animation

### **La démarche pédagogique :**

il s'agit de la manière dont vous allez aborder la réalisation de votre projet d'animation avec le groupe que vous avez en charge

### **La découverte matérielle ou logicielle :**

il s'agit des techniques, des logiciels, des matériels (scanners, appareils photo numérique, caméra, imprimantes, ordinateurs) que vous allez utiliser durant l'animation et que vous ferez découvrir au groupe dont vous avez la charge le temps de cette animation.



### **Le public :**

il s'agit du type de population qui va composer votre groupe de réalisation

### **L'environnement institutionnel :**

selon que vous avez un environnement institutionnel plus ou moins contraignant (nombre de décideurs, budgets à disposition, ancrage dans un réseau de partenaires, relations de travail porteuses ou non) votre projet devra être en conséquence anticipé, allégé, inscrit dans un projet de structure, répondre à des commandes.

### **L'échéance :**

il s'agit du temps de préparation du projet. Plus ce temps est court, plus le projet devra être simple à mettre en œuvre.



## RESULTAT

Le résultat du tirage obtenu fournit une liste de différents items rangés par catégories.

Cette liste d'items forme alors une étude de cas qui a un rôle d'inducteurs stimulant l'imagination. En effet, depuis longtemps les spécialistes des ateliers d'écriture ont démontré que sous une forte contrainte le processus de résolution de problèmes devient plus simple car le champ des possibles se restreint tout en stimulant l'imagination pour dépasser la stricte description du problème posé.

Votre projet d'animation ne peut donc pas se réduire à la liste de ces descripteurs / inducteurs, il doit être le résultat de la construction de liens logiques et réalistes entre l'ensemble des items pour lui donner corps et sens !

Lors d'un exercice en groupe sur la base d'un seul tirage, j'ai pu constater que les animateurs imaginaient des projets totalement différents en fonction de leurs préoccupations, de leur histoire personnelle et professionnelle, de leur " héritage culturel ", de leur environnement quotidien de travail, de leur niveau de connaissance des thématiques, des outils et des publics...



## LE TIRAGE AU SORT

- 1) Cliquez sur chaque catégorie pour procéder au tirage
- 2) Vous pouvez soit monter une étude de cas complète en procédant au tirage au sort dans les huit rubriques proposées.

Vous pouvez aussi substituer au tirage au sort de certaines rubriques vos propres contraintes de terrain et mélanger ainsi le réel et l'imaginaire.

- 3) Réfléchissez sur l'étude de cas obtenue.

### **Ces différents items sont des inducteurs ...**

Sous la contrainte le processus de résolution de problèmes devient plus simple car le champ des possibles se restreint tout en stimulant l'imagination pour dépasser la stricte description du problème posé





## **Attention**

Votre projet d'animation ne peut pas se réduire à la liste de ces descripteurs / inducteurs, il doit construire des liens logiques pour lui donner corps et sens !!!!

Pour sauvegarder les données de votre tirage, recopiez, par un simple copier / coller, les données du tirage au sort et vos propres commentaires dans le formulaire accessible sur les pages du jeu et envoyez vos notes à votre propre adresse email.

## **EXEMPLES**

A la fin du jeu, trois exemples sont donnés afin que vous puissiez visualiser des créations réalisées à partir de ce jeu :

1. réalisation d'un panneau d'exposition sur l'Europe à partir de transferts sur tissu
2. Réalisation de tapis de souris collectif avec catalogue de mini offres de Jobs d'été
3. Création d'un forum pour communiquer de manière permanente avec les jeunes des villes jumelées sur le thème de l'intérêt d'être jeune et bénévole aujourd'hui