

JOURNÉE ÉDUCATION ET JEUX VIDÉO

LUNDI 10 OCTOBRE 2016
MUSÉE DU CNAM - PARIS



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE



G4C EUROPE
GAMES & EDUCATION DAY
October 10, 2016 - Paris

Quand les jeux vidéo rencontrent l'Éducation nationale

Le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche soutient Games for Change Europe - Association loi 1901 qui encourage le développement de jeux à impact social - dans l'organisation d'une journée « ÉDUCATION ET JEUX VIDÉO » le **lundi 10 octobre 2016 au Musée du CNAM, à Paris.**

Plus de **rente intervenants**, venus du monde entier, partageront expériences et savoir-faire avec la communauté française mobilisée sur ces sujets : pédagogues, enseignants, chercheurs, créateurs de jeux éducatifs, représentants des ministères et institutions concernées, journalistes...

La notion de **Game Design** appliquée aux jeux éducatifs sera au cœur des discussions :

Chaim Gingold, qui a longtemps travaillé avec **Will Wright**, le prestigieux Game Designer de *Sim City* et *Spores*, présentera son nouveau jeu *Earth : A Primer*, un livre interactif d'enseignement de la géologie qui s'inspire des nombreux prototypes de simulations développés lors de la création de *Spore*.

Jean-Noël Portugal, Directeur Général de *Daesign* expliquera que « Tout est jeu : Enseigner, c'est jouer ».

Jean-Baptiste Huynh, co-fondateur de *We Want To Know (Dragon Box)* animera un atelier « Repousser les frontières du Game Design dans les jeux éducatifs ».

Business et stratégie seront également évoqués, en particulier par **Catherine Lucet**, Présidente de *Nathan-Edi-tis*. **Catherine Lucet** reviendra sur les raisons qui ont poussé un grand groupe spécialisé dans l'éducation à acquérir un studio de serious games. **Alain Thillay**, Chef de département du développement et de la diffusion des ressources numériques - ministère de l'Éducation nationale - fera un point sur « Les jeux numériques à l'École : de l'accompagnement des industriels à la formation des enseignants ».

Cassandra Potier Watkins - Ingénieur d'Etude INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive traitera de l'importance des **neurosciences** dans la conception de jeux éducatifs.

La thématique **Jeux Éducatifs et Activisme** sera abordée par **Francesco Cavallari** - Founder & President - *Video Games Without Borders* et **Gilson Schwartz** - Executive Secretary of the *UNESCO* first General Assembly of the *Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy* (GAPMIL) - UNESCO.

Jean-Colas Prunier - Consultant - proposera une **introduction à la réalité virtuelle et à la réalité augmentée**. Une opportunité unique de tester les possibilités de différents systèmes : Oculus, HTC Vive et Google Cardboard pour mieux imaginer comment les enfants et l'école pourront mettre à profit ce nouvel outil.

Last, but not least, une série de conférences sur **l'apprentissage de la programmation** à l'école clôturera une journée extrêmement riche.

Un **cocktail dinatoire** rassemblera tous les participants en fin de journée pour un moment d'échange et de convivialité.



Traduction assurée
ANGLAIS - FRANÇAIS

L'accès est **GRATUIT** mais
l'inscription est **OBLIGATOIRE**
sur le site
WWW.G4CEUROPE.EU

Plus d'infos : www.g4ceurope.eu
Contact : communication@g4ceurope.eu