

the
**LEARNING
GAME**
meeting



**vendredi 14 octobre 2022
9h30/22h30**

Istres - Halle polyvalente

**Vous êtes professionnels
animateurs, éducateurs, enseignants, formateurs, créateurs de jeu,
designers, éditeurs ou diffuseurs de jeux, de méthodes
ou de dispositifs ludo pédagogiques ...**

**Vous souhaitez participer à une rencontre exceptionnelle
autour de l'apprentissage par le jeu.**

INSCRIVEZ-VOUS ICI



DOSSIER D'INFORMATION AUX PARTENAIRES ET PARTICIPANTS

Ce document présente l'ensemble du projet, ses intentions, les actions et les interactions qui y sont envisagées. Il a pour but d'inscrire notre partenariat dans un cadre qui permettra de favoriser la construction collaborative du programme, la réalisation de l'événement et la communication nécessaire à sa réussite.

Si vous souhaitez vous associer à l'événement en tant que partenaire, vous pouvez contacter
M. Olivier Jean
olivier.jean@ampmetropole.fr

Si vous souhaitez présenter votre activité dans le cadre de ce salon, merci de faire parvenir la fiche «Vous souhaitez participer au salon» (page 7) à cette adresse :
contact.strategie-environnementale@ampmetropole.fr

VUE D'ENSEMBLE SUR LE PROJET

Dans le cadre de son action en faveur de l'éducation à l'environnement et au développement durable, la métropole Aix-Marseille-Provence organise le premier salon métropolitain de la ludo-pédagogie.

Lors de cet événement, ouvert aux professionnels et au public, il sera possible de découvrir la richesse de l'univers des jeux pédagogiques et les différentes facettes de cette approche du développement des apprentissages, en rencontrant leurs créateurs et les équipes de professionnels qui utilisent ce type de dispositifs. Ce salon est également ouvert aux communautés de joueurs, qui souhaitent faire la démonstration du potentiel formateur des jeux qu'ils pratiquent.

Nous souhaitons sur cette journée donner une visibilité étendue de l'ensemble des modalités existantes en matière de ludo-pédagogie, tant classiques qu'innovantes (malle pédagogique, simulateurs, serious game, réalité augmentée, etc.), mais également des démarches de ludification des usages et des apprentissages.

LE LIEU : HALLE POLYVALENTE D'ISTRES



Type de manifestation :

The LEARNING GAME meeting est un salon de type promotionnel démonstratif, le but est d'accueillir des exposants en mesure de proposer au public une activité de jeu pédagogique, complète ou partielle, en vue d'un échange sur la singularité des approches ludo-pédagogiques.

Les exposants pourront proposer des jeux à la vente, bien que cet événement ne soit pas un salon commercial.

Enfin, une programmation de temps d'échanges de pratiques professionnelles, et de réflexion sur l'apport du jeu dans le processus d'apprentissage sera proposée.

Opportunités :

Rencontrer les différents professionnels qui gravitent autour de ce sujet, donner à découvrir et tester des dispositifs variés faisant l'objet d'une édition et d'une utilisation, mais aussi des prototypes de jeux en cours de conception, des jeux créés dans des cadres singuliers et non diffusés. Le salon offre également des espaces d'échanges aux participants pour initier des collaborations, exposer des projets et proposer des problématiques à une discussion ouverte.

Public attendu :

Animateurs, éducateurs, professeurs, chercheurs, entreprises du jeu, associations, réseaux et entreprises liées au monde de l'éducation et de la formation, structures socio-culturelles et éducatives, joueurs, étudiants, familles, etc.

Participation :

Gratuite pour tous les participants sous condition d'acceptation des modalités de participation (p.5).

Date et Lieu : 14 octobre 2022, de 9h30 à 22h30

Halle polyvalente, Place Champollion, Allée des Échoppes, 13800 Istres

Restauration :

Des « food trucks » seront sollicités pour une installation sur la durée du salon, à proximité de la Halle polyvalente.

Communication :

Réseaux professionnels

Réseaux des partenaires

Supports métropolitains

Réseaux sociaux

Communauté des Fertiles Rencontres

The LEARNING GAME meeting est gratuit pour le public comme pour les participants.

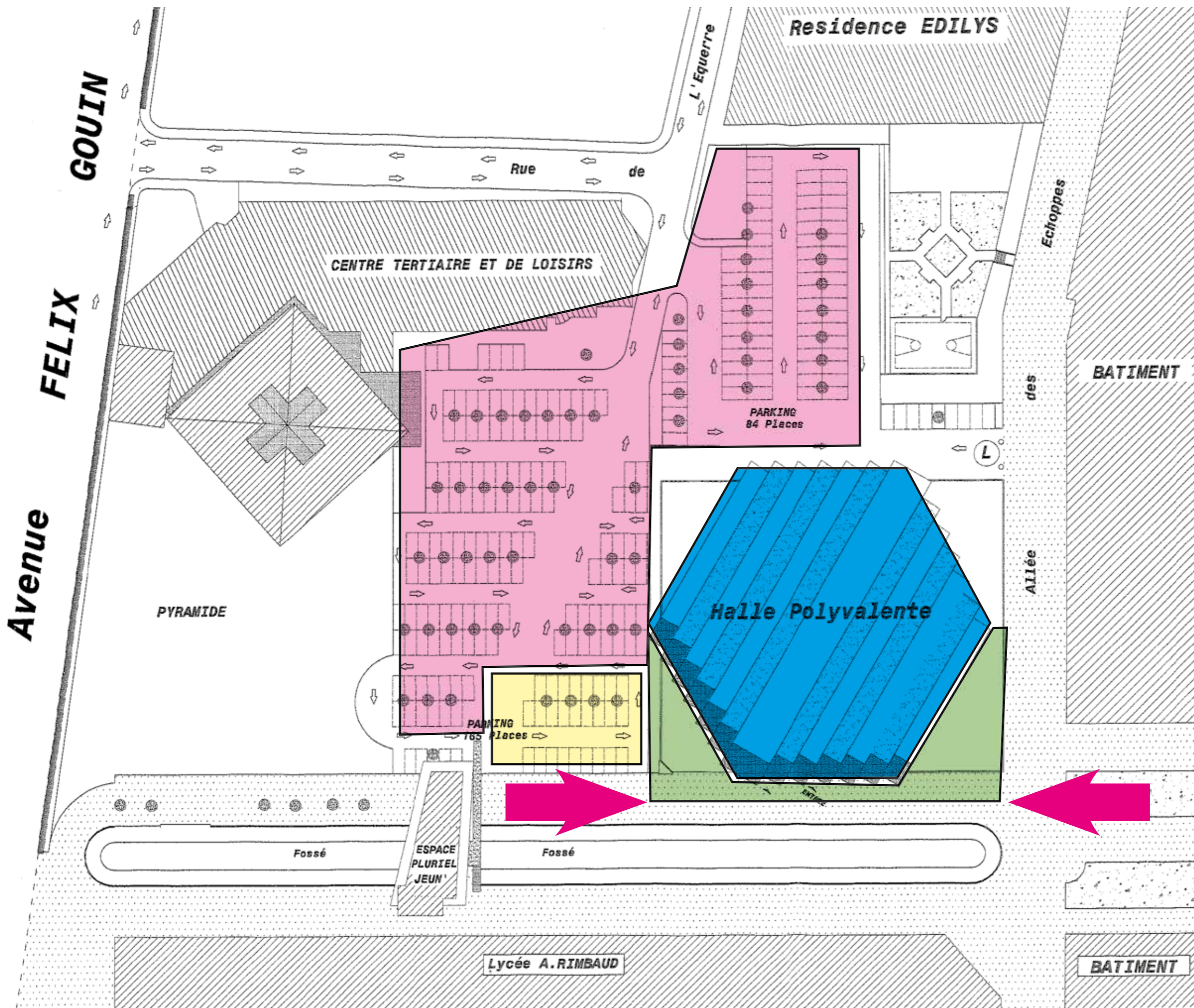
Chaque participant s'engage à respecter les modalités suivantes :

- Être présent le 14 octobre sur l'ensemble des espaces du salon pour lesquels il a fait une réservation et sur les horaires prévus pour chaque espace (Voir ORGANISATION DE L'ESPACE).

- Proposer une animation de découverte, par son expérimentation sur place, de dispositifs ludo-pédagogiques, de jeux dont il démontre l'intérêt pour le développement des compétences, d'une communauté de joueurs, ou de toute forme de méthode considérée en lien avec l'objectif d'apprentissage par le jeu.

- Mettre à disposition le personnel encadrant nécessaire : à l'expérimentation du dispositif, en toute sécurité et à l'animation des espaces réservés.

- Respecter l'espace qui lui sera attribué (Cet espace ainsi que le matériel qui pourra vous être prêté, sera défini avec l'organisateur sur la base de votre inscription et de vos attentes.)



LEGENDE

- (L) Accès contrôlé par bornes
- ↔ Circulation ROUTIERE
- Zone PIETONNE

Espace Food Truck

Esplanade piétonne

Parking

PLAN DE LA SALLE

**ZONE 1 /
ACCUEIL**

**ZONE 2 /
PARTENAIRES**

**ZONE 3 /
ENGINS ET SIMULATEURS**

**ZONE 4 /
LA FABRICOLERIE**

**ZONE 5 /
LES COMMUNAUTÉS**

**ZONE 6 /
LES CRÉATIONS**

**ZONE 7 /
CAFÉ / RENCONTRES**

**ZONE 8 /
ESPACES COCOON**

REPÈRE = 9M²



The LEARNING GAME meeting est organisé de façon à ce que chaque participant puisse s'inscrire sur un ou plusieurs espaces en fonction de la façon dont il souhaite présenter son activité.

Les explications suivantes vous aident à projeter votre présence sur le salon et à remplir la fiche d'inscription.

ZONE 1 / ACCUEIL

L'accueil est précédé d'un service de gardiennage qui enregistre les entrées et sorties du site. Il est assuré à l'entrée en salle par les agents organisateurs et les partenaires qui ont leur stand sur la zone 2.

ZONE 2 / PARTENAIRES

Les partenaires du salon sont installés sur cet espace qui offre une belle visibilité dès l'entrée. Chacun peut inviter sur son espace les acteurs qu'il souhaite et prévoir des animations qui seront annoncées au programme. Une structure partenaire est une structure qui a participé à l'élaboration du salon et à sa promotion. Pour définir la façon dont cet espace sera distribué, il convient de manifester rapidement votre souhait de faire partie de l'équipe des partenaires de l'événement.

ZONE 3 / LES ENGINES ET SIMULATEURS

Plusieurs espaces destinés à accueillir d'une part les engins dont le poids, ou l'encombrement, ne permettrait pas une installation sur le parquet central, d'autre part les dispositifs d'apprentissage sur simulateurs.

ZONE 4 / LA FABRICOLERIE

Exposition et démonstration de jeux créés de façon amateur à des fins d'apprentissage, de sensibilisation, de portage pédagogique.
Possibilité d'installer des ateliers de bricolage et fabrication de jeux.

ZONE 5 / LES COMMUNAUTÉS

Plusieurs types d'espaces dédiés aux diverses communautés, qu'il s'agisse de joueurs qui souhaitent proposer des parties à des groupes, d'enseignants ou de formateurs qui souhaitent programmer un temps de démonstration d'une activité, ou de professionnels de la médiation.

La zone sera divisée en différents espaces qu'il sera possible de réserver pour un temps donné. Tout participant est susceptible d'obtenir un créneau sur cet espace, même s'il n'a pas de stand sur une autre zone.

ZONE 6 / LES CRÉATIONS

Espace dédié aux dispositifs ludo-pédagogiques (jeux, méthodes, applications). La zone est divisée en unités de 9m² qui comprennent les couloirs de circulation du public. Un participant peut réserver une ou plusieurs unités selon ses besoins. Nous demandons à ce que toute structure qui réserve ce type d'espace en assure l'animation sur toute la durée du salon.

ZONE 7 / ESPACE CAFÉ / RENCONTRES

Le coin détente où vous pourrez faire une pause et profiter de la programmation de sujets de discussions autour de la ludo-pédagogie, proposée par nos professeurs partenaires d'Aix-Marseille-Université.

ZONE 8 / ESPACES COCOON

Petits espaces destinés à accueillir des animations ponctuelles des participants, sur le mode de la zone 5 en plus calme.



INSCRIPTION

Merci de nous retourner la fiche suivante à cette adresse :
contact.strategie-environnementale@ampmetropole.fr

Données personnelles

Les informations recueillies sur ce formulaire sont enregistrées dans un fichier informatisé de la Métropole Aix-Marseille-Provence pour l'inscription au Salon The Learning Game meeting. La base légale du traitement est l'article 6.1 a), le consentement. Toutes les données demandées sont nécessaires à l'instruction du dossier. Les données collectées seront communiquées au seul service en charge de la gestion du projet à la direction de la stratégie environnementale de la métropole. Les données seront conservées jusqu'au 31 novembre 2022.

Vous pouvez accéder aux données vous concernant, les rectifier, demander leur effacement ou exercer votre droit à la limitation du traitement de vos données. Vous pouvez retirer à tout moment votre consentement au traitement de vos données et exercer votre droit à la portabilité de vos données.

Consultez le site cnil.fr pour plus d'informations sur vos droits.

Pour exercer ces droits ou pour toute question sur le traitement de vos données dans ce dispositif, vous pouvez contacter contact.strategie-environnementale@ampmetropole.fr ou <https://www.ampmetropole.fr/form/formulaire-dpo>.

Si vous estimez, après nous avoir contactés, que vos droits « Informatique et Libertés » ne sont pas respectés, vous pouvez adresser une réclamation à la CNIL. »



SALON DE LA LUDO-PÉDAGOGIE | **vendredi 14 octobre 2022**
Istres - Halle polyvalente

Vous souhaitez participer au salon en tant que :

Association Entreprise Institution Particulier

Nom de votre structure :

Adresse postale :

Site internet :

Activités principales / démarche :

Contact

Nom/prénom du référent :

Mail:

Tél :

Présence souhaitée sur les zones

Dont surface nécessaire (approx.) :

ZONE 1 /
ACCUEIL

ZONE 2 /
PARTENAIRES

ZONE 3 /
ENGINS+SIMULATEURS

ZONE 4 /
LA FABRICOLERIE

ZONE 5 /
LES COMMUNAUTÉS

ZONE 6 /
LES CRÉATIONS

ZONE 7 /
CAFÉ / RENCONTRES

ZONE 8 /
ESPACES COCOON

Animations proposées sur le salon :

J'accepte les modalités de participation :

OUI (cochez la case pour confirmer)

J'accepte que mes données personnelles soient traitées dans le cadre de l'organisation de The Learning Game meeting :

OUI (cochez la case pour confirmer)

