

REMIXER
LES MÉDIATIONS
NUMÉRIQUES

CROISER LOCALEMENT
LES MONDES DES
MÉDIATIONS SOCIALES
ET NUMÉRIQUES

CO-CONSTRUIRE
ET TESTER DES
SOLUTIONS RÉPLICABLES

BREST

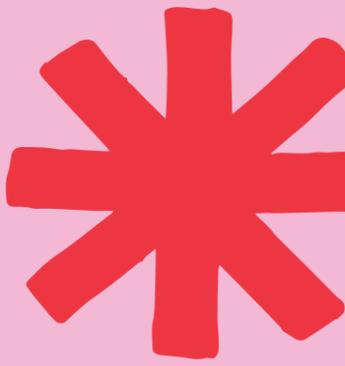


Livret 2
Demat'Lab

POUR AGIR SUR L'ACCÈS AUX
DROITS, LE NON-RECOURS ET
L'INCLUSION NUMÉRIQUE COMME
CONDITION D'INCLUSION SOCIALE
ET D'EXERCICE DE SA CITOYENNETÉ



SOMMAIRE



LES PROTOTYPES DU MEDNUM REMIX, LIVRETS D'EXPÉRIMENTATION ET TECHNIQUE

Chaque prototype a son propre livret d'expérimentation, structuré de cette manière :

- 4 L'intention
- 5 La description
- 9 Comment l'utiliser ?
- 13 La vie du prototype :
de l'idée à l'expérimentation sur sites
- 16 Livret technique

Demat'Lab

L'intention

La description

* **Sauvez un poulpe pour découvrir le numérique !**
#découverte #jeu
#ludique #escapegame

* **C'est quoi ?**
Un *escape game* en bois dont le but du jeu est de libérer les 7 tentacules du Poulpe afin de sauver le Poulpe. Chaque tentacule est reliée à une boîte dans laquelle se trouve une énigme, en lien avec le numérique, que les joueur.euses doivent résoudre. Il peut être utilisé à l'intérieur comme à l'extérieur.

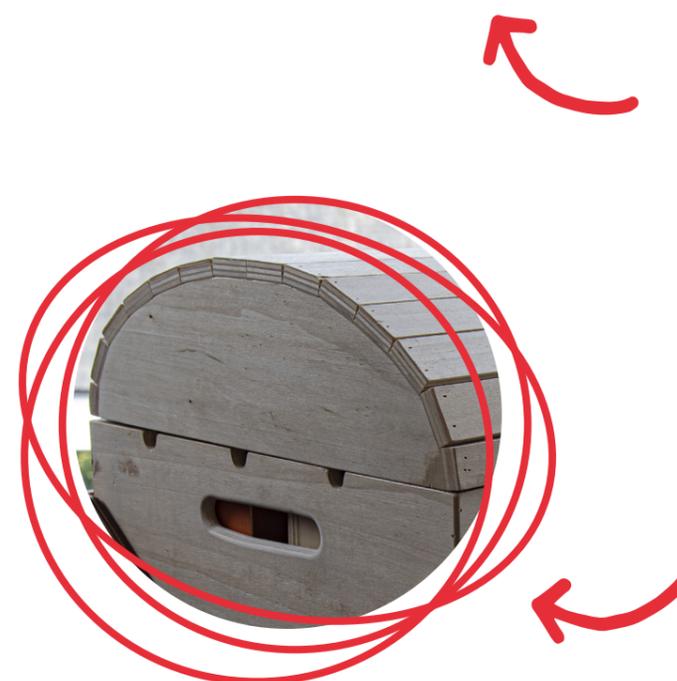
* **En résumé :**

- Adaptabilité à pratiquement toutes les structures.
- L'approche par le jeu démystifie le numérique !
- Vecteur de motivation pour les médiateur.rices et les usager.ères
- Customisable pour tout public
- La prise en main est très facile

Dans le domaine de la médiation numérique et sociale, l'équipe a constaté qu'il existe un ensemble d'actions isolées, dans des lieux fixes et avec des besoins différents, mais avec l'envie collective de mutualiser les moyens, pour avoir une base commune. Le Demat'lab, ou le Poulpe, a donc été créé dans le but d'être un **objet de médiation ludique, mobile et transformable** selon les besoins. A la base pensé pour faire découvrir le numérique et encourager son appropriation à tout type de public, il est devenu un objet de médiation complètement adaptable à tous types de domaines.

Son but est de faire découvrir aux publics les différentes facettes d'un domaine (numérique, culturel ou autre) au travers d'un parcours évolutif, pédagogique et narratif, reprenant la logique des *escape game*. Le but étant de faire vivre un moment ludique en utilisant le jeu pour **démystifier un sujet**. L'entrée par le jeu est une approche qui s'éloigne du modèle scolaire, ce qui facilite l'apprentissage.

Pour les structures il est un outil qui aide à construire un contenu pédagogique et à l'animer. Cette approche ludique est un **vecteur de motivation** tant pour les médiateur.rices que pour les publics et donne une alternative pour toucher d'autres personnes, aller vers d'autres publics. Il permet de **renforcer l'interconnaissance** entre les professionnel.les du lieu où se déroule le jeu ou entre les professionnel.les de structures différentes.



Un coffre en bois

Coffre en bois qui reprend l'esthétique d'un coffre au trésor. Chariot sur roulette fabriqué sur mesure pour le transporter facilement.

Les encoches sur les côtés permettent de porter le coffre plus facilement.

En mode ouvert

À l'intérieur

On y range les 6 boîtes à énigmes et le poulpe.



Les boîtes

Les boîtes s'installent autour du coffre. Certaines ont des ventouses pour être posées sur une vitre. Toutes ont des ventouses mais également des aimants, qui sont disposés pour ne pas interférer entre eux. Si on le désire, les 6 boîtes peuvent être installées sur une vitre ou sur des étagères de médiathèque ou autre, à condition qu'elles soient en acier.

Chaque boîte est identifiable par sa couleur, qui peut être utilisée comme repère dans le jeu.

Les tentacules

Les boîtes sont reliées aux tentacules du poulpe en bois, qui lui, reste enfermé dans le coffre. Les encoches permettent de fermer le coffre tout en laissant passer les cordes à l'extérieur.

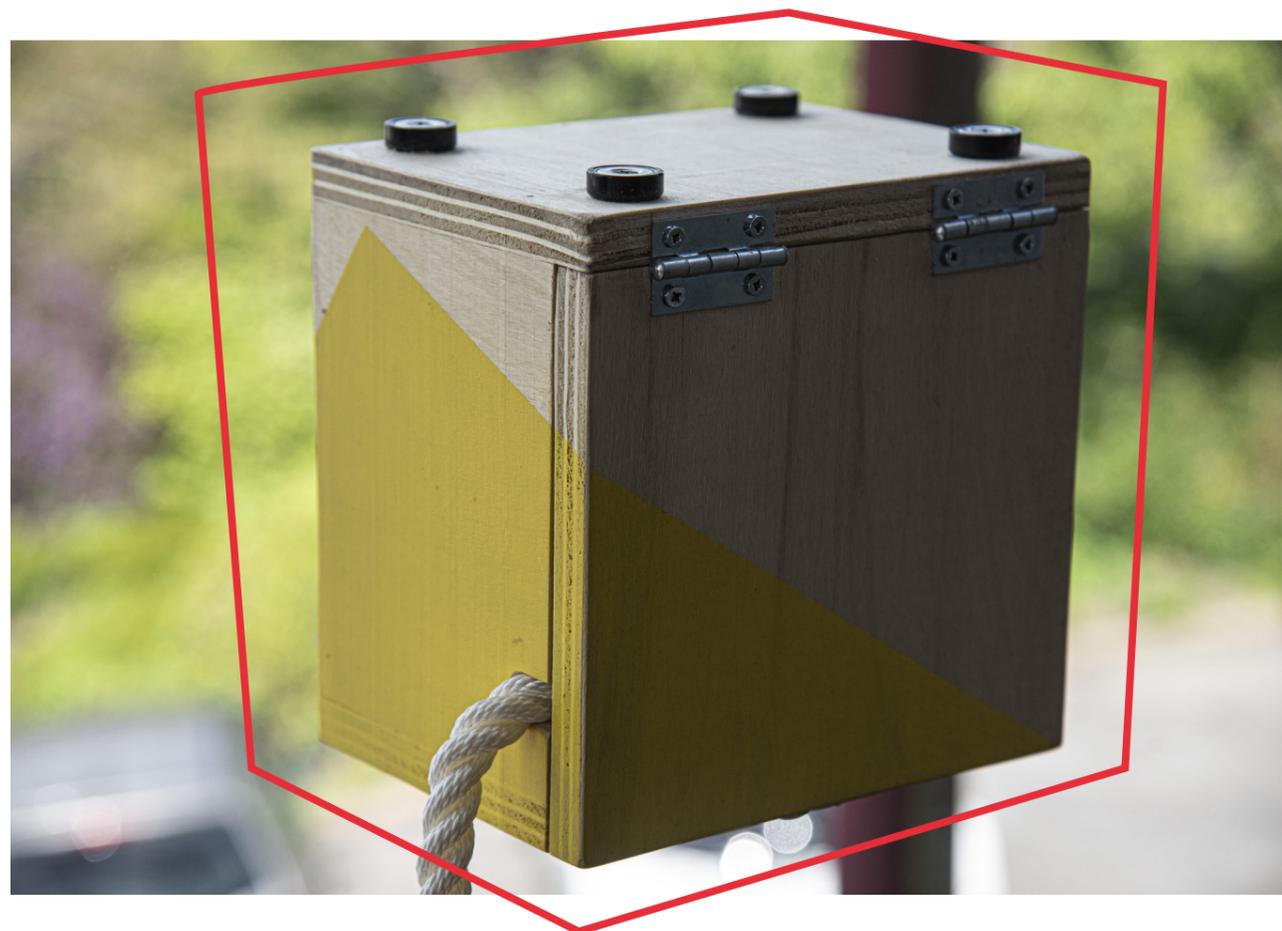


Le bout de la tentacule, en bois, maintient la tentacule dans la boîte tant que celle-ci est fermée.





Chaque boîte est fermée par un cadenas à code et contient sa propre énigme. Pour l'ouvrir, il faut résoudre l'énigme de la boîte précédente pour obtenir le code et ainsi de suite. La première boîte étant ouverte, au choix, par une énigme donnée par l'animateur ou l'animatrice pour faire comprendre le principe



Comment utiliser cet outil de médiation ?

Le point fort du Poulpe est qu'il est totalement appropriable et adaptable selon les lieux et les domaines. L'approche par le jeu permet de démystifier un sujet en proposant une nouvelle approche et de le rendre plus accessible. En mettant les participant.es dans l'action du jeu, cela les éloigne du côté scolaire de l'apprentissage, qui peut rebuter en cas d'échec, à contrario du jeu. Dans cette partie nous allons voir comment, en quelques étapes, vous pouvez vous l'approprier et l'adapter à votre besoin. Le tuto d'usage que vous allez lire est le fruit des apprentissages des personnes ayant testé le prototype durant la phase d'expérimentation.

Pour commencer vous aurez besoin de :

- Une équipe de 2 à 4 bien motivée
- Pour l'animation du jeu, il faut être 2 minimum
- Une personne référente
- De temps ! Les personnes l'ayant testée sont unanimes, la préparation du jeu est chronophage. A titre indicatif, 3 sessions de travail pour la médiathèque de Plouzané. Il faut imaginer les énigmes, mais également les compléments qui vont avec : par exemple le guide joueur, les badges pour les participant.es.

Le format

C'est un outil qui s'anime ! Avec un.e animateur.ice du jeu et quelques complices, pour accueillir et accompagner les publics durant la partie. Il faut également s'assurer de la "rejouabilité" immédiate : l'animateur.ice s'occupe de remettre les énigmes en place pour les joueurs et joueuses suivant.es. Si le jeu se déroule dans un lieu en particulier, pendant la partie, au-delà du maître ou de la maîtresse du jeu, les autres personnes présentes peuvent être très sollicitées (pour conseiller, guider, accompagner les

joueurs et joueuses). Donc, pensez à prévenir les collègues !

La préparation du jeu

Se poser les bonnes questions en quelques étapes ! A avoir en tête : les étapes sont décrites ici dans un ordre linéaire, dans la réalité, ce processus est fait d'allers-retours entre les étapes.

Cibler le public

Avant de commencer à imaginer le jeu et ses énigmes, il est important de bien définir le public auquel vous vous adressez. L'avantage du Poulpe, c'est d'être un outil qui est customisable pour tout public ! Le fait de **cibler votre public et de prendre en compte ses caractéristiques, va grandement vous aider pour la préparation des énigmes.** Si vous travaillez dans une bibliothèque et vous vous adressez à un public très large, vous pouvez mixer les types d'épreuves, à l'inverse, si vous vous adressez à un public spécifique, qui a des difficultés à lire et/ou écrire le français, il faudra peut-être davantage partir sur des épreuves visuelles, pratiques ou manuelle.

Définir le thème et le but du jeu

Quel est l'objectif des joueurs et des joueuses ? Que voulez-vous faire découvrir au public grâce au jeu ? Le but du jeu peut-être très simple, c'est très certainement préférable qu'il le soit ! Définir l'objectif du jeu, et donc sa finalité, va vous permettre de faciliter la conception des étapes et des énigmes.

Exemples d'objectif :

- Faire connaître, découvrir un lieu, les services proposés et les personnes qui y travaillent.
- Faire découvrir, comprendre une démarche numérique et administrative
- Familiariser le public à des outils numériques

Penser les étapes

Pour construire votre jeu, vous pouvez commencer par lister et nommer les étapes ou actions nécessaires pour accomplir l'objectif, les situer dans l'espace et déterminer s'il se joue dans un ordre logique ou aléatoire. Le Poulpe est composé de 5 boîtes et d'un coffre (qui représente l'étape finale), cela fait donc un parcours en 6 étapes pour permettre aux joueurs.euses de découvrir, d'apprendre et de progresser vers l'objectif final. Même si les énigmes sont cachées dans les boîtes du Poulpe, les joueurs et joueuses peuvent être amenés à se déplacer dans le lieu, il faut donc penser le parcours physique en même temps que les étapes, afin d'avoir un ensemble cohérent et fluide. Cette

" [...] il faut trouver le bon angle d'approche, pour faciliter le scénario du jeu et que les personnes se prêtent plus au jeu. "

À retenir : Il est préférable de miser sur un objectif simple et une bonne expérience de jeu, afin de favoriser l'apprentissage et donner envie aux gens de revenir.

notion de parcours physique est tout à fait valable pour un jeu qui consiste à familiariser des gens à un outil numérique, il y a souvent des ressources sur place à faire découvrir : aller discuter avec telle personne qui est médiateur.rice numérique, trouver une fiche ressource sur un mur de flyer, repérer une autre structure qui peut aider via une de vos cartes de la ville affichée dans votre lieu, etc.

Les boîtes peuvent être utilisées de plusieurs façons différentes:

- Reproduire l'aspect *escape game* avec l'énigme de la boîte n°1 qui ouvre la boîte n°2, qui ouvre la boîte n°3, etc. La boîte n°6 donnant le code pour déverrouiller le coffre et libérer le poulpe en fin de partie.
- Jouer avec les couleurs et enchaîner les boîtes de façon aléatoire, en récupérant un numéro à la fin de chaque énigme, nécessaire pour ouvrir le coffre final.

Imaginer et concevoir les énigmes

Pour chaque étape ou action, comment les gens vont-ils devoir s'y prendre ? Afin de vous aider à déclencher des idées, voici une proposition d'une liste de catégories d'énigmes, rédigée à partir des énigmes créées lors des expérimentations, que vous pouvez vous approprier et interpréter librement :

- Fouille
- Manipulation
- Rencontre /échange
- Devinette
- Observation ou repérage visuel
- Déchiffrage

Il est possible d'appliquer une catégorie par énigme afin de varier les étapes, mais selon ce qui fait sens pour le jeu, vous pouvez utiliser plusieurs fois la même catégorie, les combiner entre elles etc Libre à vous d'alimenter cette liste !

À retenir : il faut s'adapter au public, en concevant des épreuves accessibles pour garder les gens dans la dynamique et ne pas les décourager. D'où l'importance d'être présent.e pour dépanner les joueurs et les joueuses si jamais des personnes bloquent à résoudre une énigme.

" On a fait 1/2 journée d'expérimentation avec les collègues de la Mairie, on avait invité des collègues à jouer pendant 2h, c'était l'expérimentation avant l'expérimentation grand public, pour avoir leurs retours. "

Créer des supports de jeu

Ici il manque un texte de 3 lignes qui arrivera plus tard. A titre d'idée cela ressemble à ça. Ici il manque un texte de 3 lignes qui arrivera plus tard.

Lancez-vous !

Le bon conseil : Tester avec des complices avant de se lancer avec le public !

La vie du prototype : de l'idée à l'expérimentation sur sites

Modèle de fiche récap' d'un jeu pour mutualisation/documentation/partage entre les structures

Fiche récap'						
Lieu / Structure						
Personne référente						
Le public						
Ses caractéristiques						
Thème du jeu						
Objectif du jeu						
Déroulé du jeu						
Boite / couleur	Nom de l'énigme	Objectif	Catégorie	Déroulé de l'énigme	Résolution	Matériel
Gain de fin de partie						
Compétences mobilisée / apprises						

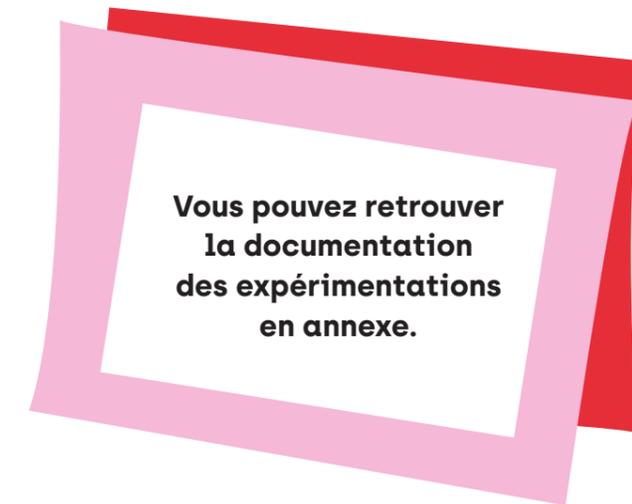
Le prototype "Demat Lab" a été pensé pendant le Remix par une équipe de 5 professionnels, accompagnés par une facilitatrice.

- Enora Richard, Médiatrice numérique FabLab à La Ligue de l'enseignement, Brest.
- Charlène Ouerghi, conseillère numérique des médiathèques Jo Fourn Europe et Lambézellec, à Brest.
- Marine Quioc, assistante de service social, Centre d'action sociale de Bellevue, à Brest.
- Nadia Le Baron, Animatrice numérique et Fabmanageuse, Fabriques du Ponant, Brest.
- Damien Lauer, designer, Brest.
- Marie Le Rheun, facilitatrice, Brest.

À la suite du Remix, le prototype a été fabriqué par Damien Lauer, designer.

Il a été testé par :

- Charlène Ouerghi, conseillère numérique des médiathèques Jo Fourn Europe et Lambézellec, à Brest.
- Morgane Berder, médiatrice numérique à la médiathèque de Plouzané.
- Marine Quioc, assistante de service social, Centre d'action sociale de Bellevue, à Brest.



Pour aller plus loin

Il faut faciliter la prise en main en mutualisant les jeux créés !

En effet, le Demat'Lab a beaucoup d'atouts, cependant les retours sont unanimes: la préparation du jeu demande un gros travail en amont. Une fois que c'est fait, la prise en main est très facile. Pour faciliter l'usage et l'appropriation du Demat'Lab, le partage des fiches récap' et des supports de jeu, via une plateforme en accès libre, pourrait être une piste à envisager.

L'avenir de Demat'Lab

La médiathèque de Plouzané a décidé de s'inspirer du Démat'Lab pour concevoir un outil de médiation autour des Jeux Olympiques. En lien avec Morgane, les services techniques sont en cours de fabrication de l'outil. Très enthousiasmés par la demande, ils s'en sont pleinement emparés.



**TÉMOIGNAGE DE
MARIE-ÈVE BIGOT
RESPONSABLE DE LA
MÉDIATHÈQUE DE
PLOUZANÉ:**

« Morgane fait beaucoup de veille sur le sujet des médiations numériques, tant sur le fond que sur les actualités. Elle a souhaité participer à cette démarche et j'ai accepté. Cette proposition m'a parlé. Elle m'a présenté les 4 prototypes, mais elle avait dès le départ une nette préférence pour le Démat'Lab, car elle percevait à travers le test de ce prototype l'occasion d'élargir et de travailler plusieurs sujets au sein de la médiathèque, au-delà de la médiation numérique. Je n'ai pas hésité une seconde. Cela a été très riche, à la fois en apports et aussi sur la dynamique au sein de l'équipe : C'est un outil très intéressant et qui a permis de développer la créativité de l'équipe, qui s'élargit au-delà du sujet des médiations numériques. Cela a permis de mixer plusieurs services et a renforcé la cohésion de groupe, notamment quand on a testé l'outil en conditions réelles avant de le lancer auprès du public. Un effet indirect est que cela a modifié nos manières de travailler en équipe au sein de la médiathèque (9 personnes). Aujourd'hui, on a trois chantiers en cours sur d'autres sujets, en reprenant la manière de faire initiée avec Démat'Lab : un petit groupe s'empare d'un sujet, avec une personne référente et 2 ou 3 volontaires, puis fait des retours réguliers au reste de l'équipe. C'est très efficace comme manière de faire, ça permet d'aller plus vite. »

À vous de jouer !

Les plans et esquisses de ce prototype sont à votre disposition pour vous permettre de le dupliquer et de l'adapter à vos envies et contraintes. Lien vers le [livret technique](#).



Rendez-vous sur
le [site du LabAccès](#)

Vous êtes bricolos du dimanche ? N'hésitez pas à vous rapprocher de lieux ou personnes ressources qui peuvent vous aider :

- Services techniques et reprographie en interne (si vous êtes agent.e publique)
- Ateliers partagés
- Fablab
- Artisan.es
- Imprimeries

