

Proposition du laboratoire **Project[s]** (ENSA•M), dans le cadre de l'axe 1 *Pédagogie réflexive du et pour le projet*, et du laboratoire **ADEF** (Apprentissage, Didactique, Évaluation, Formation) de l'AMU, programme *Artefacts de formation*.

Notes :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Organisée par :

ensa école nationale supérieure d'architecture de marseille

project[s] Aix-Marseille université Initiative d'excellence

ADEF

Avec le soutien de :

école nationale supérieure de paysage Versailles-Marseille

École supérieure du professorat et de l'éducation Aix-Marseille Université

espe Académie d'Ile-de-France

MERCREDI 28 NOVEMBRE 2018

de 9h00 à 17h00
Salle Cézanne
31, boulevard d'Athènes
Marseille

Quel (s) (en) jeu (x)

Pour sensibiliser à la fabrique de la ville?

Journée d'étude organisée par Christel Marchiaro - Project[s] - ENSA•M
Nadja Monnet - chercheuse associée - Project[s] - ENSA•M
Laure sabine Bampi - doctorante ADEF - ATER ESPÉ AMU

MODÉRATEURS /

Nadja Monnet - anthropologue - chercheuse associée Project[s] – Ensa•Marseille

Patrice Laisney - chercheur ADEF, AMU - maître de Conférences ESPÉ

8h45 Accueil

9h00 Présentation de la journée

Alexandra Biehler, direction Project[s], ENSA•M

Patrice Laisney, Artefacts de formation ADEF, AMU

Nadja Monnet, Project[s], ENSA•M

9h30 Retours sur les Rencontres professionnelles « La ville en jeux » 9 novembre 2018, Marseille

Roberta Ghelli – architecte, docteur en sociologie – médiatrice – Compagnie des Rêves Urbains

9h45 Plaisir et jeu, facilitateurs d'apprentissage ?

Christophe Rodó – doctorant en neurosciences LNC AMU – vulgarisation scientifique – Podcast *La tête dans le cerveau* / La mémoire est notre capacité à capter, stocker et restituer des expériences passées. Cette fonction cognitive à une place essentielle dans notre vie, car les apprentissages participent à la construction de l'individu et à ses interactions avec l'autre et son environnement. Par conséquent, les apprentissages sont un enjeu majeur de nos systèmes éducatifs et de nos sociétés. Mais qu'est-ce qu'un apprentissage au niveau cérébral ? Comment potentialiser nos apprentissages ? Comment rendre les apprentissages plus accessibles ? Le plaisir, le jeu, pourraient être des pistes permettant d'aider à faciliter les apprentissages.

10h00 Questions – Débats

10h30 Pause

10h45 Les ateliers pédagogiques : un levier pour la remise en dialogue des acteurs

Marion Serre – architecte DE, docteure en architecture – chercheuse Project[s] ENSA•M - Lola Cadenet et Clémence Mallet – architectes DE - Association Graines d'archi ENSA•M / Menée à la fois dans le cadre d'un doctorat (Serre, 2017) et des actions de l'association Graines d'archi (ENSA•M), l'expérience présentée ici montrera de quelle manière une approche par le jeu peut contribuer à décloisonner des acteurs, réinstaurer le dialogue et ainsi déclencher l'action. Dans le cadre d'ateliers pédagogiques avec l'école Saint-Louis Consolat, nous avons proposé aux enfants de jouer avec le territoire : mettre en projet les abords d'une voie ferrée, en cours de rénovation. S'inscrivant dans un contexte tendu et conflictuel, les projets imaginés en 2014 ont permis – de par leur caractère ludique et utopique (hippodrome, piscine, patinoire...) – de décriquer les relations entre acteurs locaux et institutionnels, de remettre le projet des abords en discussion et de co-concevoir un projet artistique, réalisé en 2015. Dans cette présentation, l'analyse du processus de co-conception permettra d'ouvrir des pistes pour des conduites à projet (Boutinet, 2014) collaboratives.

11h00 Le jeu, un espace pour un mouvement aisé ; un exemple d'enseignement du dessin

Jean-Luc Brisson – artiste – enseignant en arts-plastiques - ENSP-Versailles-Marseille / Si l'axe avait exactement le même diamètre que le trou qui le supporte, aucune rotation ne serait possible. Aucun mouvement. Coincé ! Grippé! Mais si le jeu est trop important l'axe tourne follement. Je voudrais parler du jeu en tant que marge de manœuvre en s'appuyant sur l'exemple du dessin, l'enseignement du dessin dans une école de paysage et en général... Si un dessin est l'exacte doublure de ce que nous regardons quel mouvement espérer ? Quelles ruses pour créer du jeu?

11h15 Questions – Débats

12h00 Pause déjeuner / 14h00 Reprise

14h00 Comment l'espace vient à l'enfant : jeu, développement spatial et psychomotricité

Sylvie Manet – psychomotricienne DE – consultante en concertation publique dans l'architecture de santé / La thématique de cette journée d'études résonne doublement pour le psychomotricien, en tant que rééducateur. D'abord, en faisant écho à l'organisation spatiale qui

est un des grands domaines d'intervention du psychomotricien. Ensuite, en renvoyant au jeu, cette médiation privilégiée en séance de psychomotricité. Avec ses outils pratiques dont le jeu et grâce à toutes les recherches neuro-développementales récentes qui nourrissent sa clinique, le psychomotricien est un des observateurs du développement spatial, c'est-à-dire du comment l'enfant construit (ou pas) l'espace. En partant de cas cliniques et autour de situations de jeu proposées en séance de rééducation psychomotrice, nous explorerons comment un enfant *en difficulté spatiale* « vit, agit, perçoit, représente » l'espace. Nous interrogerons également cette notion de jeu, primordiale en psychomotricité et pourtant éminemment ambiguë dans une pratique « rééducative » du développement spatial.

14h15 Du règlement du jeu à la règle du projet pour apprendre à vivre ensemble

Christel Marchiario – architecte DPLG – maître de conférences ENSA•M – chercheuse Project[s] et doctorante en architecture LéaV ENSA Versailles/ Au travers d'expériences réalisées en maternelle et notamment en primaire, la communication montrera : d'abord comment « l'intervention/médiation/diffusion de la culture architecturale » en école s'articule au programme pédagogique officiel de la classe, en tissant des liens entre les disciplines que l'on trouve, par essence, intriquées dans l'architecture et la ville ; ensuite, comment se détacher du jeu et de sa règle (que l'on nomme ici règlement), pour proposer un apprentissage par le projet où les règlements de départ sont ouverts, afin de laisser place à l'interprétation, l'invention de règles faisant projet ; enfin, les interventions en écoles nécessitent des supports particuliers, la maquette est ici un médium privilégié entre intervenante/médiatrice, enseignante et élèves, alternant monstration et action, création individuelle et invention collective, fabrication de l'architecture et de la ville, finalement faire ensemble pour apprendre à vivre ensemble.

14h30 La collaboration intergénérationnelle de l'aménagement de la salle de classe

Laure Sabine Bampi – architecte DPLG - Enseignante ESPÉ AMU - doctorante en sciences de l'éducation ADEF AMU/ La salle de classe est un espace architectural et social qui permet la mise en place du processus d'apprentissage entre enseignants et élèves. La transformation des modes de transmission des connaissances (classe inversée, classe numérique, pédagogie coopérative, tutorat entre élèves) change les rapports entre formateurs et apprenants, modifiant le rôle et la place de chacun. Prendre conscience de la place de chacun permet de faire comprendre aux élèves leurs possibles impacts sur leur environnement direct. Le jeu intergénérationnel entre enseignants et élèves n'aurait plus alors pour finalité la seule satisfaction d'avoir participé mais permettrait la construction à terme de notre environnement bâti? Cette intervention interrogera des cas pratiques réalisés dans des écoles primaires marseillaises et au lycée Henri Barrièr.

14h45 Questions – Débats

15h15 Pause

15h30 Des phénomènes globaux de ludification

Julia Moutiez – architecte DE – doctorante en architecture/ Nous vivons actuellement un phénomène général de ludification de nos sociétés contemporaines où le jeu devient un outil de développement parmi d'autres. Le domaine urbain n'est pas épargné, et dès la fin des années 1990 des chercheurs s'interrogent sur l'influence des loisirs sur la constitution de nos villes. Aujourd'hui, des installations ludiques prolifèrent dans les espaces publics, prenant des formes aussi variées que des « initiatives citoyennes », des événements promotionnels ou des interventions municipales pour former au « civisme ». Cette intervention tentera d'en faire un rapide tour d'horizon.

15h45 New Games, expérimenter un nouveau système de pensée. Du World Game à Re-Génération.

David Malaud – architecte DE - doctorant en architecture LéaV ENSA Versailles / Dans les années 1960, l'architecte américain Richard Buckminster Fuller imagine et conçoit le World Game, un jeu de planification planétaire qui prend acte de la globalisation industrielle amorcée depuis le début du siècle. A l'opposé de la plupart des jeux urbains conçus à la même époque, le World Game propose aux joueurs d'expérimenter un nouveau système de pensée et non un apprentissage des logiques de planification en place. Cette intervention vise à discuter de la dimension utopique des jeux de simulation urbaine en mettant en regard le World Game et le jeu Re-Génération co-conçu comme sa réinterprétation. La grille d'analyse théorique du World Game mise en place dans le cadre de ma thèse "Architectus ludens : faire illusion" servira de cadre réflexif pour étudier cette création.

16h00 Questions – Débats

16h30 Synthèse de clôture / 17h00 Fin