



Soutenir le vivre ensemble dans le secteur jeunesse...

*Pour plus de rencontres, de diversité et d'esprit critique
Pour moins de repli, de discrimination et de peur de l'autre*

Formation en ligne « **Cultiver l'esprit critique de manière ludique et vidéoludique** »

À l'heure où il est plus difficile que jamais de s'y retrouver dans le flux d'information(s) en tous genres et de toute part, le travail Jeunesse prend tout son sens lorsqu'il s'agit de permettre aux jeunes de penser par eux-mêmes, pour eux-mêmes et avec les autres, et de poser un regard critique sur le monde.

Vous souhaitez être mieux outillés pour croiser les opinions et mener un débat en évitant les raisonnements fallacieux ? Ne nécessitant aucune connaissance préalable, cette formation vous propose d'expérimenter des outils ludiques. Ceux-ci vous permettront de développer l'esprit critique en mobilisant les nouvelles pratiques philosophiques, loin d'une image d'inaccessibilité et de complexité, via le jeu vidéo ou le jeu de rôle ainsi que la création par les participant.e.s de jeux adaptés à vos jeunes.

Suite à la rédaction de votre plan quadriennal, vous souhaitez renforcer davantage encore l'esprit critique comme bouclier aux fake news dans votre CJ/OJ ?
Ces journées sont faites pour vous !

DATE SUPPLÉMENTAIRE :

les jeudi 2 juillet et vendredi 3 juillet de 10h à 13h

La formation se déroulera sur deux journées en visioconférence

Gratuit – Inscription obligatoire via ce formulaire en ligne

PROGRAMME DES JOURNÉES

- **09h45** : Accueil sur la plateforme en ligne
- **10h00** : Expérimentation d'outils
- **11h00** : Analyse et mise en commun
- **11h30** : Création en petits groupes
- **13h00** : Clôture des journées

Échange entre pairs et découverte d'outils lors de 2 demi-journées

- **Première journée**

Jeu de rôle : « **CheminS** »

Dans ce jeu de rôle collaboratif, les jeunes utilisent des outils philosophiques (conceptualiser, problématiser et argumenter) pour survivre à une apocalypse zombie. Placé.e.s dans des situations éthiques concrètes, vous devrez prendre des décisions aux conséquences dramatiques. Les règles poussent les joueur.euse.s à justifier leurs décisions et à confronter leurs arguments avec ceux des autres participant.e.s pour stimuler le débat. Par son côté concret, *CheminS* montre que la philosophie se ne réduit pas à son abstraction mais implique des conséquences immédiates pour chacun.e. Son aspect ludique et la simplicité des règles, quant à eux, dédramatisent la pratique de la philosophie et visent à montrer que chacun.e peut prendre part à des débats complexes. Le commentaire le plus entendu après plus d'une centaine de séances de jeu est d'ailleurs "avant aujourd'hui, je n'imaginais pas que je pouvais comprendre quelque chose à la philo".

- **Seconde journée**

Animation : « **Chacun.e peut philosopher à partir de jeux vidéo** »

Il s'agit de jouer à plusieurs jeux (à télécharger par les participant.e.s pour les jeux gratuits, analyse de vidéos pour les jeux payants) et de les classer en fonction de thématiques philosophiques (le politique, l'altérité, la violence, la mort, ...). Ensuite, les jeunes mettent en commun leur classement et argumentent leurs choix. Ce qui permet à la fois de travailler l'analyse des jeux (éducation au média) et de travailler philosophiquement l'argumentation et la conceptualisation (la vision du réel) des jeux travaillés.

 Animation: Julien Annart — Gaming Project Manager à FOr'J — www.forj.be
Cette formation est rendue possible grâce à la participation active de FOr'J



Plus d'infos sur www.euxcestnous.be

Inscriptions gratuites indispensables via [le formulaire en ligne](#)

ou par téléphone au **0493 93 81 49** (Pablo)

Eux, c'est NOUS est un dispositif de formation, d'outillage et de rencontre porté par l'Interfédérale des Centres de Jeunes (FMJ, FCJMP, FOR'J, LAJ, CIDJ, SIEP et INFOR JEUNES) à l'initiative de la Ministre de la Jeunesse. Les sept fédérations de Centres de Jeunes ont rassemblé leur expertise et leur réseau afin de favoriser l'échange au sein du secteur.

