



Prisma Espace Geek PASSO FUNDO

CULTURE ET TECHNOLOGIE PAR LE JEU



Résumé

« **Prisma : Estação Cultural da Gare** » est un espace révolutionnaire pour l'apprentissage créatif, la lecture et la création littéraire, du format papier au numérique, qui réunit littérature, éducation, culture, arts, technologie et jeux. Avec cette initiative, Passo Fundo se consolide en tant que centre régional de culture, d'éducation et d'innovation.

Le projet est situé dans une ancienne gare ferroviaire, située dans une enclave historique de la ville, désormais reconverti en **espace culturel et technologique**, qui se distingue par l'accent mis sur la technologie – en particulier

celle liée à l'informatique –, les jeux vidéo, la science-fiction et la fantasy.

Il dispose d'une collection mise à jour en permanence de jeux de société, de jeux de rôle (RPG), de cartes, d'électronique, d'ordinateurs, de tablettes, d'imprimantes 3D, de kits de robotique, de littérature pour enfants, jeunes et adultes, de journaux numériques et imprimés, de bandes dessinées et de mangas.

Cette collection vise, d'une part, à promouvoir les actions créatives, qu'il s'agisse de pratiques individuelles ou collectives, de jeux conformes

conformes aux particularités du monde contemporain et, d'autre part, à favoriser un **dialogue entre différents domaines de la connaissance**, du point de vue de l'interdisciplinarité, du jeu et du loisir, en développant un concept élargi de narration et de culture numérique s'appuyant sur la triade éducation-culture-technologie, à travers la culture geek.

Ville: Passo Fundo
Pays: Brésil
Population: 206.103
Thèmes: culture et loisir, centres ludiques et éducatifs, jeux, loisir

Contexte

Passo Fundo est la plus grande ville du nord de l'État de Rio Grande do Sul et elle fait partie des principaux centres économiques de cet État. Elle est également connue comme la « Capitale de la Meseta Media », la « Capitale du nord » et la « **Capitale nationale de la littérature** », ce dernier surnom étant dû au taux de lecture élevé.

La commune compte **206 103 habitants** (Institut brésilien de géographie et de statistiques, 2021), parmi lesquels 20,15 % est âgé de 0 à 14 ans, 69,55 % a entre 15 et 64 ans et 10,35 % entre 65 et 80 ans (Sebrae RS, 2019).

En ce qui concerne son économie, les deux secteurs dominants de Passo Fundo sont l'éducation et la santé ; bien que le commerce et le tourisme soient également des secteurs importants.

Quant au Parque da Gare, il s'agit d'un espace de loisirs, de sport et de culture qui attire toutes sortes de publics. Ainsi, le « Prisma Espaço Geek » situé dans le même parc est devenu un lieu inclusif, accueillant enfants, jeunes et adultes, non seulement de Passo Fundo, mais aussi des **aventuriers et aventurières de tout l'État de Rio Grande do Sul et d'autres parties du Brésil.**



Objectifs

- Toucher différents publics, non seulement des particuliers, mais aussi des groupes organisés, en phase avec la culture geek et la culture numérique, en faveur de la formation des lecteurs contemporains.
- Créer du contenu didactique pour les différents réseaux sociaux de l'espace (site internet, Facebook, Instagram, YouTube et Twitch).
- Développer des expériences narratives qui encouragent les utilisateurs à s'immerger dans les processus de création, de production et de paternité.
- Développer des alliances avec des institutions de nature différente.
- Créer des expériences narratives qui aident les jeunes et les adultes à entrer sur le marché du travail.

Méthodologie

Le projet repose sur l'« apprentissage créatif », une théorie qui fait appel à la pensée créative – la spirale de la pensée créative – basée sur quatre principes méthodologiques, également connus comme « **les 4 P de l'apprentissage créatif** » : projet, passion, paires et pensée, qui sont implantés à travers le jeu.

- Le **projet** situe toutes les expériences narratives dans des contextes d'apprentissage, où les participants – les aventuriers et les aventurières –, sont impliqués dans le questionnement, la recherche et la résolution de vecteurs problématiques de narrations, lectures et créations littéraires sur différents supports.
- Création des narrations pour susciter la **passion** chez les aventuriers et les aventurières, compte tenu du fait que celle-ci survient lorsqu'ils se consacrent à ce qui les intéresse et s'avère représentatif de leur identité.
- Travailler par **paires**, parce qu'il faut, dans une mesure plus ou moins grande, un interlocuteur pour constituer le langage, pour constituer la narration.
- Finalement, la **pensée** est fondamentale puisque, lors de chaque expérience narrative, les aventuriers et aventurières doivent créer leur propre parcours pédagogique et créatif.

Ainsi, « les 4 P de l'apprentissage créatif » se matérialisent dans **différentes expériences éducatives** : aventures, expéditions, manifestations thématiques, appels Prisma, cercles de discussion, formation pédagogique et matériel éducatif d'auteur sur différents médias. Et ils sont répartis dans **différents espaces**, parmi lesquels : *l'Arène* (jeux numériques), *le Donjon* (jeux de rôle, de cartes et de plateau), *la Forge* (espace de création dédié à la programmation et à la robotique) ou encore *la Tour* (environnement axé sur le Arts et Lettres, composé d'une collection de lectures imprimées et numériques), entre autres.



Évaluation

« Prisma Espace Geek » a vu le jour en 2020, pendant la pandémie, avec le challenge supplémentaire de rallier la population dans un contexte de restrictions sanitaires et de mobilité. À partir d'août 2021, des séances ont commencé à être proposées sur place, en respectant toutes les mesures sanitaires ; outre les **aventures quotidiennes**,

cinq **manifestations thématiques** s'adressant aux écoles, universités, enseignants et ONG ont été lancées. « Prisma » a également participé à des **manifestations nationales et internationales**, comme le 35e salon international du livre de Guadalajara (Mexique).

Depuis l'ouverture de « Prisma », l'espace a déjà reçu plus de 10 000 aventuriers qui ont participé gratuitement aux plus de **13 aventures disponibles dans le catalogue**, en plus des **12 éditions annuelles d'événements**, des vacances d'expédition et des **six expéditions** spécifiques pour les groupes aventuriers, selon leur âge.

Propositions d'avenir

En 2023, et plus précisément au second semestre de l'année scolaire, commenceront les **expéditions pour les groupes organisés**, qui se composeront de plusieurs aventures, de manière à permettre au groupe d'aventuriers et d'aventurières de parcourir différentes ambiances, en explorant et en découvrant des récits dans différentes langues et sur différents supports.

Une autre proposition pour l'avenir est d'**établir un plus grand nombre de réseaux d'interaction et de partage des actions, au niveau territorial, national et global**, pour favoriser la formation des lecteurs contemporains dans les contextes et lieux les plus divers, en encourageant l'éducation, la lecture et la création littéraire comme pratiques de citoyenneté et d'humanisation des personnes, en consonance avec les exigences d'un monde en évolution constante.

Contact

Organisation :

Mairie de Passo Fundo
(Direction à l'éducation)

Contact :

Maria Augusta D'Arienzo
(Coordinatrice et conceptrice
de « Prisma Espace Geek »)

E-mail:

prismaespacogeek@gmail.com



[Voir l'expérience dans la Banque](#)

