



JEUX VIDÉO

VIVRE L'AVENTURE SANS ÊTRE HORS-JEU !!



PAR DAVID POLI



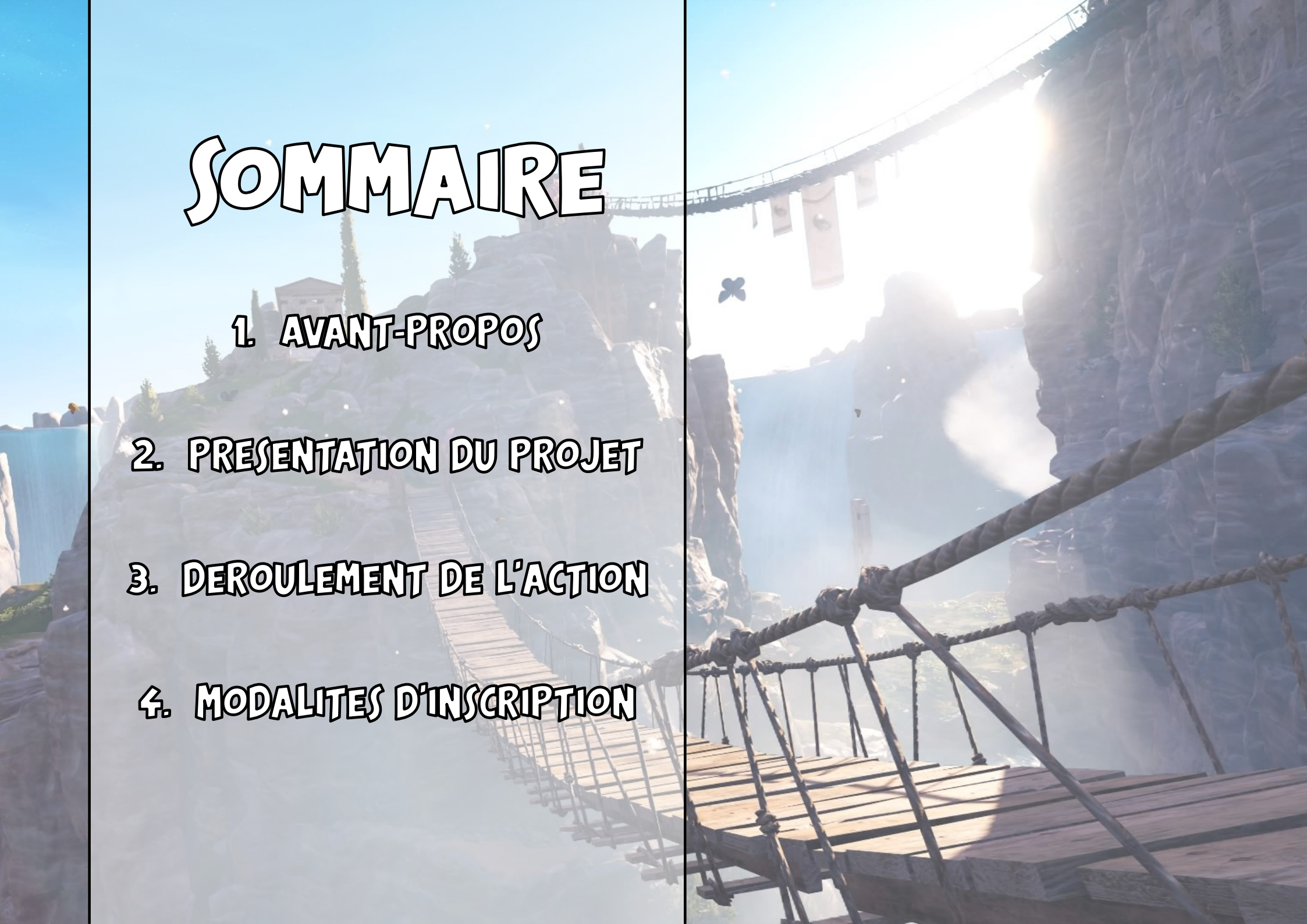
SOMMAIRE

1. AVANT-PROPOS

2. PRESENTATION DU PROJET

3. DEROULEMENT DE L'ACTION

4. MODALITES D'INSCRIPTION



1. AVANT PROPOS

C'est quoi le "jeu vidéo" ?

« Oeuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition. »

Office Québécois de la Langue Française

Découvrir le Monde Ludique sous un Nouvel Angle

Bienvenue dans cette initiative novatrice dédiée à la prévention des jeux vidéo, une exploration du monde ludique qui transcende les préjugés et met en lumière les aspects positifs de cette forme de divertissement. L'objectif passionnant de ce stage est de déconstruire les stéréotypes entourant les jeux vidéo et de souligner leurs impacts bénéfiques sur le développement individuel.

Les jeux vidéo sont souvent perçus comme des échappatoires solitaires, mais ils offrent également des opportunités de socialisation, de collaboration et de résolution de problèmes. Au fil des années, cette industrie a évolué bien au-delà de simples passe-temps, devenant un terrain fertile pour l'apprentissage, la créativité et l'expression personnelle. Ce projet vise à explorer ces facettes souvent méconnues et à encourager une approche éclairée de l'univers vidéoludique.

Il est impératif de reconnaître que, comme tout divertissement, les jeux vidéo nécessitent une approche équilibrée. Ce stage vise à éduquer et à informer, encourageant une utilisation responsable et consciente de cette forme de média.

Ensemble, explorons le monde des jeux vidéo avec un regard neuf, dévoilant les nombreuses opportunités qu'il offre pour l'enrichissement personnel et social. Que cette fiche projet serve de guide, encourageant des discussions ouvertes et informées sur la place des jeux vidéo dans nos vies.

2. PRESENTATION DU PROJET

Ce projet se déroulera en 2 temps :

- Echanges et pratique autour des supports numériques mêlant jeux vidéo, débats et vidéos d'informations avec les adolescents.
- Restitution des discussions et des travaux réalisés aux parents et aux professionnels, repas partagé, débat dirigé et temps de jeu intergénérationnel.

Objectifs

Le Service Jeunesse « Val Guiers Ados » de la Communauté de Communes s'invite donc dans la partie pour :

- Aiguiser l'esprit critique des joueurs et des non-joueurs,
- Favoriser une pratique consciente des jeux vidéo,
- Faciliter les échanges entre joueurs et non-joueurs,
- Intégrer les parents dans la vie virtuelle de leur enfant.

Moyens matériels

- 1 salle
- 1 consoles de salon
- 1 manette
- 1 jeu d'action / aventure
- 1 ordinateur
- 1 jeu de construction
- 1 clef USB
- 1 vidéoprojecteur + écran
- 1 accès internet
- Documents d'information PedaGoJeux, relatives aux jeux vidéo
- BD, Manga, jeux de société...
- Verres, assiettes, couverts et serviettes

Durée

2 jours :

- Jour 1 : 09h30 / 17h30
- Jour 2 : 13h30 / 22h30

Moyens Humains

- 1 animateur de la CCVG
- 1 intervenant missionné (type pédopsy, éducateur spécialisé)

3. DEROULEMENT DE L'ACTION


LEVEL 1 : Décodages, jour 1 de 09h30 à 11h00.

- Décodage du milieu des jeux vidéo : étude des chiffres, du marketing, de la conception, des lois et des différentes pratiques vidéoludiques...
- Décodage de la pratique des adolescents : type de jeux, temps de jeu, méthodes de jeu, objectifs...
- Décodage personnel : état d'esprit, positionnement de la famille, négociable / non – négociable, ...

- Utilisation de supports vidéos, de questionnaires / sondages et de plaquettes pour appuyer les informations délivrées. (site PedaGoJeux)

3. DEROULEMENT DE L'ACTION

LEVEL 2 : Pratique consciente , jour 1 de 11h00 à 17h30 et jour 2 de 13h30 à 17h30

- Temps de jeu et de dialogues (en lien avec le LEVEL 1)
- Utilisation d'un jeu de type « action / aventure »
- Les jeunes seront par binôme, pendant que l'un d'eux joue, l'autre l'évalue avec la grille [cf. fiche suivi jeune]
- Un seul joueur à la fois, les autres regardent et peuvent l'aider s'il est en difficulté. Ils définiront ensemble le moment où la manette doit tourner (à l'objectif ou au temps), et ils s'y tiendront durant tout le reste du projet.
- En parallèle, les jeunes ne jouant pas pourront réaliser une œuvre architecturale ou artistique virtuelle collective (Gameclip ou construction Minecraft sur des PC mis à disposition)
- Ils pourront aussi découvrir quelles motivations les anime grâce au test de « **Profil de motivation** » en ligne (lien ici: )
- les jeunes pourront aussi bénéficier de jeux non-numériques (jeux de société, jeux sportifs mis à disposition...)
- Même en dehors des temps devant la console, les binômes devront s'évaluer et garder la grille à proximité
- L'animateur observera et prendra note de toutes les réussites, les questionnements et les échanges ayant lieux durant le LEVEL 2, mais aussi des résultats du test « **Profil de motivation** » (restitution lors du LEVEL 4).
- Le LEVEL 2 sera un temps convivial où travail, jeu, pratiques numériques, discussions et échanges d'idées seront les maîtres-mots.

3. DEROULEMENT DE L'ACTION

LEVEL 3 : Feedback jour 1 & 2 de 17h30 à 18h00

- Retour sur l'ensemble de la journée de jeu et de création
 - Retour sur les données collectées : questionnaires - temps de jeu collectif / individuel
 - discussions abordées - problématiques rencontrées...
 - Présentation de l'avancement dans le jeu, des objectifs atteints et de la méthodologie pour atteindre ces objectifs.
 - Présentation de l'avancement de l'œuvre architecturale et/ou artistique, des objectifs atteints et de la méthodologie pour atteindre ces objectifs.
 - **IMPORTANT** : Les jeunes doivent se mettre d'accord sur ce qui sera dit ou non dit à leur parents
-
- Les parents pourront intervenir mais aussi questionner le groupe.
 - Le LEVEL 3 donnera aux parents des éléments concrets pour faciliter les échanges lors du LEVEL 4.

3. DEROULEMENT DE L'ACTION

LEVEL 4 : Temps avec les parents. Informations, débats et repas partagé, jour 2 de 18h00 à 20h30

- Présentation des intervenants.
 - Informations sur les généralités concernant l'industrie du jeu vidéo
 - Retour sur les données collectées : questionnaires - temps de jeu collectif / individuel discussions abordées - problématiques rencontrées... **(temps géré par les jeunes)**
 - Présentation de l'avancement dans le jeu, des objectifs atteints et de la méthodologie pour atteindre ces objectifs. **(temps géré par les jeunes)**
 - Présentation de l'avancement de l'œuvre architecturale, des objectifs atteints et de la méthodologie pour atteindre ces objectifs. **(temps géré par les jeunes)**
 - Questionnements des parents, des adolescents et débats / échanges d'idées
 - Focus sur les problèmes récurrents liés aux pratiques numériques, et recherches d'éléments de réponse.
 - Repas partagé, discussions sur les différentes expériences du quotidien, échanges sur les points de vue et les attentes de chacun.
-
- Utilisation de supports vidéos, de questionnaires / sondages et de plaquettes pour appuyer les informations délivrées.

3. DEROULEMENT DE L'ACTION

LEVEL 5 : Temps de jeu Ados / Adultes, jour 2 de 20h30 à 22h00

Le LEVEL 5 sera géré par les adolescents qui se chargeront de la mise en place des stands, ainsi que de leur animation.

- Mise en place d'un tournoi Ados / Adultes, 2 contre 2 (équipes mixtes) sur un jeu de course « familial» (Mario Kart ??).
- Mise en place d'une initiation à l'architecture virtuelle (MineCraft).
- Mise en place d'une initiation au montage vidéo
- Mise en place d'un « coin discussion / café » avec l'intervenant et l'animateur répondant aux derniers questionnements des jeunes ou des parents.
- Distribution d'un questionnaire de satisfaction.

GAME OVER : Jour 2 de 22h00 à 22h30

- Rangement de la salle et du matériel avec les jeunes et récupération du questionnaire de satisfaction

4. MODALITES D'INSCRIPTION

- Ce projet s'intègre dans le dispositif « Val Guiers Ados » durant la programmation des vacances scolaires.
- Ce projet est ouvert à 12 adolescents de 11 à 17 ans pour les levels 1, 2 et 3, accompagnés de leur(s) parent(s) pour les levels 4 et 5.
- La présence d'au moins un parent est **OBLIGATOIRE** sur les levels 4 et 5, pour que le jeune puisse s'inscrire, afin que les temps d'échanges parents-ados aient un sens.
- Cette activité est de catégorie 1 X 2 jours.
- Un repas partagé sera mis en place sur la deuxième journée, les parents devront donc amener un plat sucré ou salé ou une salade pour 4 personnes.

À remplir par le joueur

INFOS JOUEUR

Nom / Prénom / Pseudo(s) in Game :

Date de naissances :

INFOS « MA PRATIQUE / MA CONSOMMATION »

Depuis combien de temps je joue ?

Plateformes utilisées ? Nombre ?

Plateforme préférée ?

Type de jeux (FPS, TPS, RPG, Multi, Solo...)?

Jeu(x) préféré(s) ?

Nombre de jeux actuellement ?

Nombre d'écrans au domicile ? (Smartphones compris)

Temps de jeu hebdomadaire ?
A quel moment ? (AM, soirée, WE)

Quel(s) accord(s) avec les parents?

Est-ce que je joue avec des membres de ma famille? Si oui, lequel et quel âge ?

Je joue en ligne ? Si oui, avec qui (famille, amis réels, amis virtuels, inconnus...)

Qui achète / choisit mes jeux (moi, mes parents...)

À remplir par l'examineur / Nom : Prénom:

EN JEU

	Pas du tout	Exceptionnellement	Un peu	beaucoup
Accepte les critiques				
Enthousiasme en cas de réussite				
Echec / agacement				
Pause durant sa partie (réflexion, toilette...)				
Passé la manette en cas de difficulté ?				
Concentration durant les cinématiques				
Prend le temps de réfléchir in Game				
	OUI		NON	
S'arrête de jouer pour manger				
Se lave les mains avant et après manger				
S'arrête de jouer pour aller aux toilettes				
Se lave les mains après être allé aux toilettes				

HORS JEU

Encouragements

Critiques

Joue à d'autres jeux numériques

Joue à d'autres jeux non-numérique

Participe aux travaux collectifs

Si oui, lesquels et durées approximatives :

Si oui, lesquels et durées approximatives :

Si oui, lesquels : , degré d'investissement :

Examinateur : ce que je pense de mon binôme?

Joueur : ce que je pense de cette évaluation

Bilan de l'action