

GENRES OVER

AUTEUR : Deruyver Andréa

INSTITUTION : CEFA de Court-Saint-Etienne - Rue Belotte n°7 - Court-Saint-Etienne

SITE WEB : [Site web du projet Genre Over](#)

CATEGORIE : [Jeux vidéo](#)

NIVEAU

Type d'enseignement : Ordinaire

Niveau d'enseignement : Secondaire Professionnel

Classe (s) concernée(s) : 5eP vente, 6eP menuiserie, 6e P travaux de bureaux, 6eP soudure

ou

Type d'organisme : -

Fédération : -

Public : -

CHAPEAU

Comment créer un jeu vidéo ludique mais surtout éducatif pour sensibiliser un maximum de personnes aux stéréotypes sexistes ? Rassemblez une classe aux profils hétérogènes, ajoutez quelques analyses de jeux vidéo, quelques déconstructions sociétales genrées et vous obtenez : GENRES OVER.

COMPÉTENCE(S) VISÉE(S)

Le projet "Genres over" interroge les pratiques médiatiques contemporaines. Cette finalité répond à la perfection aux exigences de l'UAA 4 des Sciences Humaines art. 49 qui abordent la thématique des **interactions médiatiques d'après un axe sociologique** et met en lumière l'**influence sociale des médias**, la notion d'appartenance. En questionnant les représentations genrées suscitées par les médias, cette notion d'influence sociale des médias a été décortiquée et déconstruite.

Nous mettons aussi l'accent, en Sciences Humaines art. 49 sur l'UAA 3 qui vise à rendre le jeune acteur **conscient de sa consommation**. Dans cet esprit d'aider le jeune à consommer autrement, le projet Genres over guide, lui aussi, les élèves dans une remise en question des médias vidéoludiques auxquels ils s'exposent.

Au niveau du cours de Français, la compétence terminale de l'UAA1 (rechercher de l'information) qui vise à ouvrir une voie d'accès au monde de la connaissance au travers de l'analyse de plusieurs documents a permis aux jeunes d'en apprendre davantage sur le média si particulier qu'est le **jeu vidéo**. Cette compétence est pluridisciplinaire ce qui nous a permis de la travailler tant en Français qu'en Sciences humaines. Garder une trace des informations tout en les sélectionnant de manière pertinente est une compétence indispensable pour l'élève et citoyen d'aujourd'hui et de demain.

De plus, la compétence terminale de l'UAA 4 (défendre oralement une opinion) permet, selon le référentiel, d'orienter la pratique de l'**argumentation vers la négociation**, objectif qui a pu être travaillé grâce aux différentes prises de décision qui ont eu lieu lors de ce projet. En effet, par groupe, les jeunes ont dû se mettre d'accord afin d'utiliser correctement la théorie sur les stéréotypes de genre en l'intégrant dans leur projet de création du jeu vidéo. La négociation a eu lieu tout au long du processus créatif. Pour ce faire, affirmer ses opinions, respecter l'autre mais aussi accepter de coopérer ont fait partie de leur apprentissage.

Enfin, la compétence terminale de l'UAA5 a pour objectif de permettre aux élèves de s'approprier des œuvres culturelles privilégiant un accès direct à ces œuvres. L'**expérimentation du procédé de création** proposé par notre projet offre la possibilité au jeune d'être acteur de son apprentissage, prescription que l'on retrouve également dans le référentiel de l'UAA 5.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. De septembre à octobre (4h30/classe) : “Les médias et moi” :

Questionnaire d'introduction sur l'intérêt du projet et présentation du projet global aux jeunes (objectifs, attentes, craintes)

Partie théorique et réflexive sur les médias : réflexion autour du concept “média” (média de masse, numérique, émergent), autour de leur consommation appuyée de statistiques sur les habitudes des jeunes de leur âge et découverte des mécanismes utilisés par les médias.

2. Novembre (2h30/classe) : “Stéréotypes/Stéréomeufs” :

Partie réflexive et analytique sur la place des femmes dans les médias et surtout dans les jeux-vidéo, analyse de l'image de la femme grâce à l'observation de trailers et de publicités de jeux vidéo.

Partie “Jeu de rôle” en collaboration avec le PMS : mise en scène de situations stéréotypées en fonction du genre, analyse de contextes sexistes dans les jeux vidéo.

3. De Janvier à Mars (8h/classe) : “Opération à jeu ouvert” :

Focus sur l'analyse d'un jeu vidéo en particulier (GTA) déconstruction d'un objet médiatique (jeux vidéo), déduction des codes de langage du média, exploration de la vaste culture vidéoludique,

Animation en collaboration avec les étudiants de l'IHECS section Education aux médias sur les stéréotypes de genre dans les jeux vidéo

Partie réappropriation créative du média (storyboard, création d'éléments visuels et écrits, encodage sur genially, test et ajustements).

4. Juin (2h/classe) :

Evaluation et revalorisation des productions finales par un partage entre classes et par une exposition des jeux lors des portes ouvertes de l'école.

DISPOSITIF DIDACTIQUE ET MATÉRIEL

Locaux nécessaires : 2 locaux disposant de place suffisantes pour accueillir 20 élèves.

L'ensemble du projet s'est étalé de septembre à juin avec un total d'heures de **17h de travail par classe** avec une alternance dans le groupement des élèves (principalement en individuel à l'étape 1 et entièrement en groupe de l'étape 2 à 4).

Temps nécessaire à la réalisation purement médiatique par classe : 5h.

Matériel nécessaire : 1 PC par groupe d'élèves pouvant se connecter à Internet et ayant un navigateur (dans notre cas, 6 PC nécessaire par classe), un projecteur, des baffles, des impressions.

NOTES

Nous avons prolongé la partie de production médiatiques par rapport au plan prévue en théorie. Pour la prochaine fois, nous imaginons incorporer la partie création en parallèle de la phase 3 du projet.

LA PLACE DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Au travers de notre projet, chaque élève a eu l'occasion d'être actif par la création du jeu vidéo, ce qui lui a permis de poser un **regard critique** sur ce média qu'il consomme régulièrement. Nous atteignons donc les trois objectifs prévus par le CSEM dans tout projet d'éducation aux médias, à savoir : **réflexion et distance intellectuelle par rapport à la consommation médiatique, prise de conscience et connaissance des enjeux personnels et sociaux de toute communication médiatisée et enfin développement créatif par une réappropriation du média.**

Dans le jeu vidéo, on retrouve une **technique de codage et de création** visuelle qui se mêle au transport d'**émotions, de messages, de discours**. L'usage et la pratique des jeux vidéo dans un contexte éducatif permet non seulement de décomplexer et de conscientiser la pratique des jeunes friands de jeux vidéo mais aussi de **puiser dans le vidéoludique une richesse pédagogique encore trop peu explorée**. Au-delà de l'aspect « transmission de savoirs », l'accompagnement du jeune dans une pratique différente du jeu vidéo lui donne la possibilité de poser un autre regard sur cet objet qu'il consomme peut-être au quotidien et de découvrir plus en profondeur cette culture vidéoludique immense souvent réduite publiquement à ses éléments les plus polémiques.

Les **compétences en éducation aux médias** exploitées :

- **Compétences Lire** : déchiffrer le contenu des médias vidéoludiques dans sa dimension informationnelle, technique et sociale. Lors de la phase "opération à jeux ouverts, nous avons analysé plus précisément un jeu vidéo pour en tirer les codes et signes présents afin de pouvoir les réutiliser dans la phase de création.

- **Compétence Ecrire** : compétence activée dans sa dimension informationnelle et dans une moindre mesure, dans sa dimension technique lors de la production du jeu vidéo.

- **Compétence Naviguer** : compétence activée dans sa dimension sociale lors de la phase "opération à jeux ouverts" ainsi que lors de la phase d'exploration de la culture vidéoludique.

5 PÉDAGOGIES DE L'EAM

CATÉGORIES DE MÉDIAS

[Jeux vidéo](#)

[Lien vers le contenu](#)