



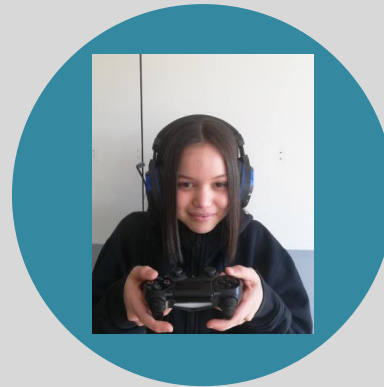
GAME OUVERT

Ouvrir les yeux sur les jeux

Un projet d'éducation aux médias



UNE ENQUÊTE DANS L'ÉCOLE



DES ACTIVITÉS DE
SENSIBILISATION ET DE RÉFLEXION



DES PRODUCTIONS

Ouvrir les yeux sur les jeux

Un projet d'éducation aux médias mené à
L'Institut Saint-André de Charleroi
POUR et PAR les élèves.

Etat des lieux 1

Une **enquête** dans l'école et à la maison pour comprendre les pratiques réelles des élèves et la manière dont les adultes voient les jeux vidéo



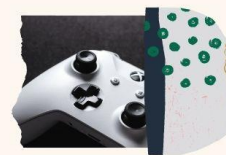
2

Animations de sensibilisation

Des **formations** pour les élèves, une conférence, des activités et des documents pour apprendre à analyser les pratiques vidéo-ludiques

Productions 3

Création par les élèves de différents **supports** (vidéo, textes, affiches, ...) pour rendre compte de leurs questionnements après avoir réfléchi sur les jeux



4

Dissusion

Une **expo** lors de la journée portes ouvertes qui retrace tout le projet, guidée par des élèves pour que chacun regarde désormais l'univers des jeux vidéo autrement!



Evaluation 5

Un moment **festif** pour évaluer le projet et avoir un retour sur la manière dont il a été vécu/reçu


BONUS

Des animations JEUX de SOCIÉTÉ dans la cour de récré

L'enquête

UNE ENQUÊTE A ÉTÉ RÉALISÉE DANS L'ÉCOLE POUR QU'ON PUISSE AVOIR DES CHIFFRES SUR LA CONSOMMATION DE JEUX VIDÉO DES ÉLÈVES ET DES ADULTES DE NOTRE ÉTABLISSEMENT (PARENTS ET MEMBRES DU PERSONNEL)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEhwRwd9JAUtjJebDzSYD4JU86rlcxO2QZXU3fYSikuyNHw/viewform?usp=sf_link



Jeux vidéo

On est nombreux à jouer et/ou à avoir son petit avis sur les jeux vidéo... Et si on se penchait vraiment sur cette pratique pour savoir de quoi on parle exactement? Et si on se questionnait un peu sur ce média de plus en plus consommé ? Et si on décidait d'être aux manettes pour ouvrir les yeux sur les jeux ... ?

C'est justement l'objectif du projet "GAME OUVERT" à travers lequel la classe de 4TTD a décidé de s'intéresser de plus près aux jeux vidéo ! Pour aider ces élèves à réfléchir efficacement sur les pratiques de jeux de notre école, pourriez-vous compléter ce petit sondage. Cela leur permettrait d'avoir une vision plus générale et plus ciblée de la manière dont on pratique et perçoit le "gaming" dans notre établissement! Merci pour votre aide...

Êtes-vous ...

- élève de l'institut Saint-André
- parent d'élève

On est nombreux à jouer et/ou à avoir son petit avis sur les jeux vidéo... Et si on se penchait vraiment sur cette pratique pour savoir de quoi on parle exactement? Et si on se questionnait un peu sur ce média de plus en plus consommé ? Et si on décidait d'être aux manettes pour ouvrir les yeux sur les jeux ... ?

C'est justement l'objectif du projet "GAME OUVERT" à travers lequel la classe de 4TTD a décidé de s'intéresser de plus près aux jeux vidéo ! Pour aider ces élèves à réfléchir efficacement sur les pratiques de jeux de notre école, pourriez-vous compléter ce petit sondage. Cela leur permettrait d'avoir une vision plus générale et plus ciblée de la manière dont on pratique et perçoit le "gaming" dans notre établissement! Merci pour votre aide...



LES RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE



126 MINUTES PAR JOUR

C'EST LE TEMPS MOYEN QUE VOUS PASSEZ SUR LES JEUX VIDEO...
BEAUCOUP PLUS SI VOUS ÊTES UN GARÇON (169MINUTES)
BEAUCOUP MOINS SI VOUS ÊTES UNE FILLE (80 MINUTES)

GAME OUVERT

OUVRIR LES YEUX SUR LES JEUX



LES RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE



1 JOUEUR SUR 2 EST UNE FILLE

LES FILLES JOUENT DONC ÉGALEMENT AUX JEUX VIDÉO MAIS Y PASSENT EN MOYENNE MOINS DE TEMPS

GAME OUVERT

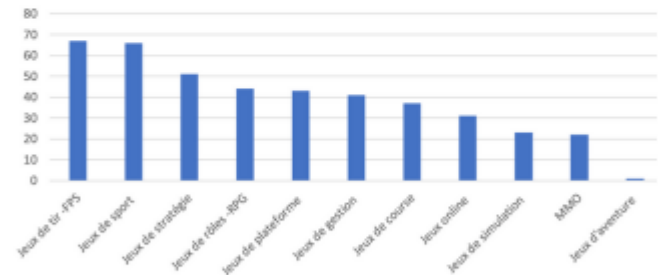
OUVRIR LES YEUX SUR LES JEUX



LES RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE



LES TYPES DE JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ



EN MOYENNE, LES FPS (JEUX DE TIR À LA 1ÈRE PERSONNE) SONT LES PLUS CONSOMMÉS
LES JEUX DE SPORT ARRIVENT EN TÊTE CHEZ LES FILLES
LES JEUX DE GESTION EN TÊTE CHEZ LES ADULTES

GAME OUVERT

OUVRIR LES YEUX SUR LES JEUX



LES RÉSULTATS DE
L'ENQUÊTE



**95% DES ÉLÈVES
SONDÉS JOUENT AUX
JEUX VIDÉO**

CONTRE **58%** CHEZ LES ADULTES SONDÉS

**NOUS SOMMES DONC
TOUS DES GAMERS**

GAME OUVERT

OUVRIR LES YEUX SUR LES JEUX



LES RÉSULTATS DE
L'ENQUÊTE



**VOUS JOUEZ EN
MAJORITÉ SUR
CONSOLE**

MAIS LES GARÇONS SONT LES PLUS
NOMBREUX À JOUER RÉGULIÈREMENT SUR
PC

ALORS QUE LES FILLES SEMBLENT JOUER
SOUVENT SUR **MOBILE**

GAME OUVERT

OUVRIR LES YEUX SUR LES JEUX



LES RÉSULTATS DE
L'ENQUÊTE



**JOUER PERMET DE
DÉVELOPPER DES
COMPÉTENCES**

1/3 DES PARTICIPANTS LE PENSENT!

EN MAJORITÉ DES GARÇONS
EN MAJORITÉ DES ÉLÈVES

LES ADULTES ET LES FILLES N'EN SONT DONC
PAS ENCORE CONVAINCUS ;-)

GAME OUVERT

OUVRIR LES YEUX SUR LES JEUX

Les élèves ont été formés à réfléchir sur
les jeux vidéo par différentes
associations:

L'espace Gaming du QUAJ 10

Action Média Jeunes

For J

Activités diverses

AVEC LE QUAI 10

Formations à l'espace Gaming



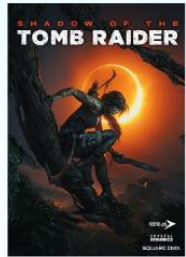
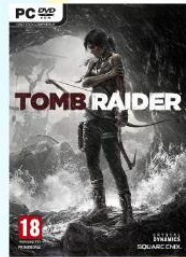
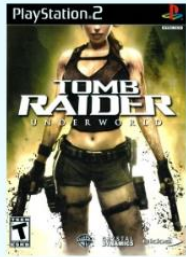
Animations sur les algorithmes, les métiers du jeux vidéo et les discriminations dans les jeux

En Interne

UN MODULE PÉDAGOGIQUE

Animé par des profs et vécu en classe

Évolution?



Etes-vous comme le rat de skinner?

Des clichés à détecter
Cherche et trouve!



Business is business ...



Un conférence

UN SPÉCIALISTE

Des jeux vidéo propose un débat et une conférence sur l'histoire des jeux et la manière dont les modèles économiques influencent notre représentation du monde



La conférence de Julien Annart, détaché pédagogique chez ForJ, enseignant, spécialiste des jeux vidéo et chroniqueur à la RTBF

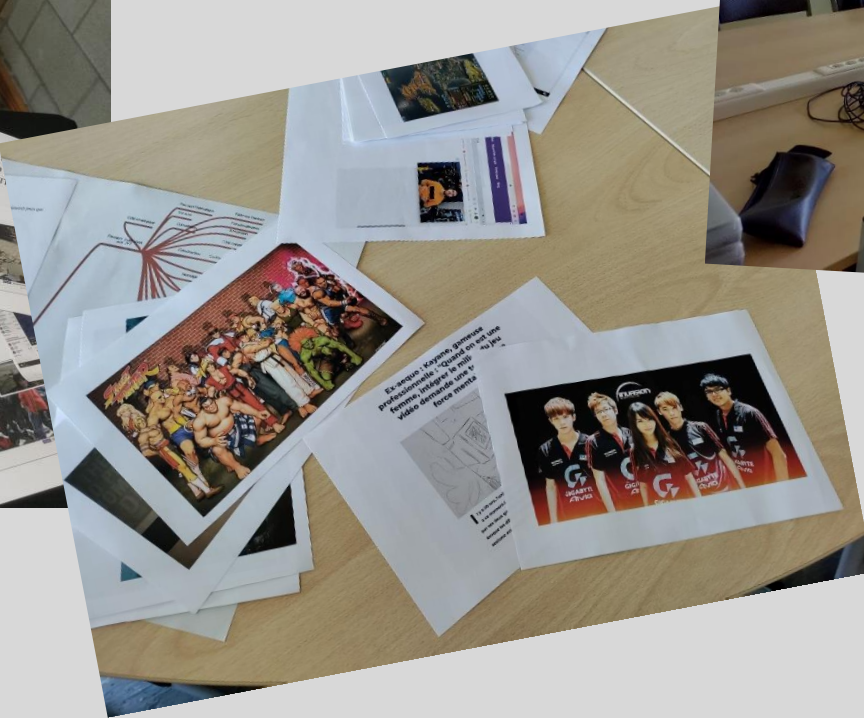
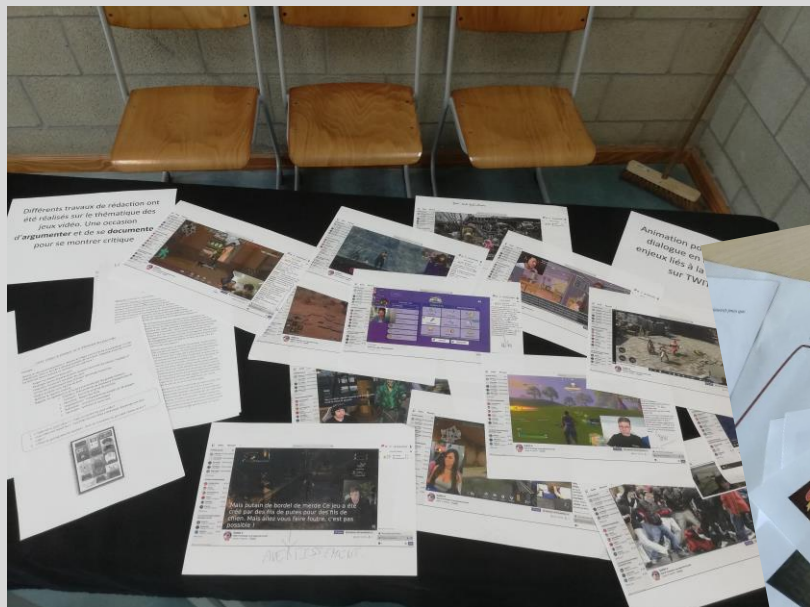


Animation

TWICTH

Durant toute une semaine avec l'équipe d'ACMJ

Questionnements, échanges et productions pour réfléchir au dialogue en ligne et aux enjeux liés à la modération sur les plateformes de streaming comme TWITCH



Animation pour réfléchir au dialogue en ligne et aux enjeux liés
à la modération sur TWITCH – production de « faux live »



En bonus

DES ACTIVITÉS JEUX DE SOCIÉTÉ

Durant les temps de midi



LudoTrotter
@Ludotrotter



Productions

DES AFFICHES

Et des slogans dans les couloirs de l'école

Les élèves de 4^{ème} GT et TT ont
réalisé ces affiches après une
animation sur les
représentations véhiculées
dans les jeux et les clichés
traditionnellement véhiculés à
leur propos.

**Quand on joue, on
perd ... et on
recommence!**

**GAME
OUVERT**

PRESS START

**On apprend donc la
PERSEVERANCE**

Une affiche réalisée dans le cadre du projet
GAME OUVERT - Ouvrir les yeux sur les jeux

Avec les jeux vidéo



**Faites le plein de
culture générale !**

Une affiche réalisée dans le cadre du projet
GAME OUVERT - Ouvrir les yeux sur les jeux

#balancetaMANette

Dénonçons le harcèlement subi par
les gameuses



60%
des gameuses
cacheraient leur genre
pour ne pas être victime
de cyber harcèlement

Une affiche réalisée dans le cadre du projet
GAME OUVERT - Ouvrir les yeux sur les jeux

Top 1



En Créativité!

Une affiche réalisée dans le cadre du projet
GAME OUVERT-Ouvrir les yeux sur les jeux

Il est temps de reprendre ta vie en main !



Une affiche réalisée dans le cadre du projet
GAME OUVERT - Ouvrir les yeux sur les jeux



Jouer, c'est s'ambiancer !

Une affiche réalisée dans le cadre du projet
GAME OUVERT - Ouvrir les yeux sur les jeux

Productions

UN DÉBAT

Mêlant parents, enfants, professeurs et futurs élèves



Vade retro jeux vidéo!

Faut-il craindre les jeux
vidéo ?

Pour lancer le débat en
douceur ...

Quelle image vous parle
le plus?

Débat mouvant

Les jeux vidéo, ça concerne les jeunes

Les jeux vidéo rendent bêtes

Les jeux vidéo, c'est pour les asociaux

Les jeux vidéo sont sexistes

Les jeux vidéo peuvent être considérés comme de l'art

Une vidéo pour compléter/préciser/recadrer certains propos

[Les jeux vidéo rendent-ils violent ? \(radiofrance.fr\)](https://www.radiofrance.fr/jeux-vidéo/les-jeux-vidéo-rendent-ils-violent-?utm_source=radiofrance.fr)



Productions

DIFFÉRENTS TRAVAUX DE RÉDACTION ONT ÉTÉ RÉALISÉS SUR LA THÉMATIQUE DES JEUX VIDÉO. UNE OCCASION D'**ARGUMENTER** ET DE SE **DOCUMENTER** POUR SE MONTRER CRITIQUE

UAA3: rédiger un plaidoyer sur la thématique des jeux vidéo

Consigne :

Choisis un des questionnements ci-dessous et réagis sous la forme d'un plaidoyer ou d'un réquisitoire. Celui-ci doit être adressé au public de ton choix, l'essentiel étant de trouver les mots qui feront mouche et toucheront ton auditoire !

- Soigne ton dispositif énonciatif
- Développe quatre arguments parmi lesquels l'autorité, les valeurs, l'analogie et l'anecdote trouveront une place de choix
- Utilise des modalisateurs pour affirmer davantage ta position.
- Insère au moins trois figures de style
- Mobilise le registre oratoire
- Rappelle-toi également la structure préconisée par les grands orateurs :
 - Exorde (+ Interpellation de l'auditoire /Présentation de l'orateur) : Accroche et prise de position
 - Narration : Rappel des faits
 - Argumentation : 4 arguments percutants et développés
 - Réfutation : concession à envisager
 - Péroraison : synthèse et ouverture

1. « Vade retro, jeux vidéo ! » - Faut-il craindre les jeux vidéo ?
2. « Les filles aux manettes » - Les filles doivent-elles s'intéresser davantage aux jeux vidéo ?
3. « Place au gaming dans les musées » - Peut-on considérer le jeu vidéo comme un art ?



GENRE	LE PLAIDOYER ÉCRIT		
CONTRAT DE COMMUNICATION	Contrat symétrique d'expression d'un « je » qui veut convaincre le lectorat de trancher en sa faveur à propos d'une thématique mise en débat.		
CRITÈRES	SOUS-CRITÈRES	INDICATEURS	
1. Lisibilité	Typographique	1.1. Calligraphie : lisibilité de l'écriture	Pénalité
2. Recevabilité	Linguistique	2.1. Correction de l'orthographe	/2
		2.2. Correction de la syntaxe et de la ponctuation	/2
/6		2.3. Usage d'un lexique riche, varié et attesté	/1
		2.4. Répétitions et lourdeurs évitées	/1
	Sociale	2.5. Registre de langue et ton adéquats	Pénalité
3. Intelligibilité	Densité des informations	3.1. Propos intelligible et explicite pour le destinataire (Toutes les informations nécessaires à la compréhension sont données)	/ 2
/4	Cohérence textuelle	3.2. Segmentation en paragraphes.	/1
		3.3. Connecteurs appropriés au rapport logique.	/1
		3.4. Anaphores adéquates.	Pénalité
4. Pertinence	Adéquation à la thématique	4.1. Présence d'un exorde annonçant le thème et la thèse de manière accrocheuse	/2
/30		4.2. Présence d'un dispositif énonciatif marquant la présence de l'auteur et du destinataire - tout au long du texte	/2
			4.3. Présence de modalisateurs/vocabulaire évaluatif fort pour appuyer fermement ce qui est avancé
		4.4. Utilisation de procédés de style pour donner de l'éloquence et de la vigueur au propos : anaphore/énumération/métaphore	/3
		4.5. Recours au registre oral (question oratoire, interjection, jeu avec les sonorités, ...)	Bonus
	Adéquation du texte à son intention : soutenir une prise de position personnelle	4.6. Organisation des informations selon un plan rhétorique précis (autre l'argumentation):	/1
		✓ Exorde (soutien d'une thèse claire)	/2
		✓ Narration (rappel des faits)	/2
		✓ Réfutation	/2
		✓ Péroraison	/2
		4.7. Validité et pertinence des <u>quatre</u> arguments développés	/12
		4.8. Cohérence argumentative : progression et non-contradiction.	/2
Total			/40

Devoir : rédaction d'une lettre de réclamation

Sur base des lettre analysées, vous allez rédiger une lettre de réclamation adressée au choix :

- à la direction ou aux professeurs qui proposent l'installation d'une salle de gaming dans un local de votre école
- à vos parents qui comptent vous punir en vous interdisant de jouer sur vos pc, consoles et téléphones
- à un journaliste qui fustige les jeux vidéo et prétend qu'il faut s'en méfier

L'objet précis de votre mécontentement est à imaginer, mais vous devez défendre (ou contester) l'intérêt des jeux vidéo. Vous devez pour cela respecter la mise en forme d'une lettre officielle, et surtout utiliser cinq arguments de types différents que vous enchaînez entre eux par des connecteurs logiques (Vous prendrez soin de les nommer dans la marge...)

Nom Prénom de l'expéditeur	Nom du destinataire
Adresse	Adresse
Téléphone	
	Lieu et date
Objet de la lettre	
Formule d'appel : Monsieur, Madame, suivi éventuellement du titre	
Introduction : rappel du sujet et de la thèse	
Corps de la lettre , organisé en 5 paragraphes connectés	
En étroite relation avec l'objet de la lettre, la formule de politesse où est reprise, entre virgule, la formule d'appel.	
	Signature

Compositions finales

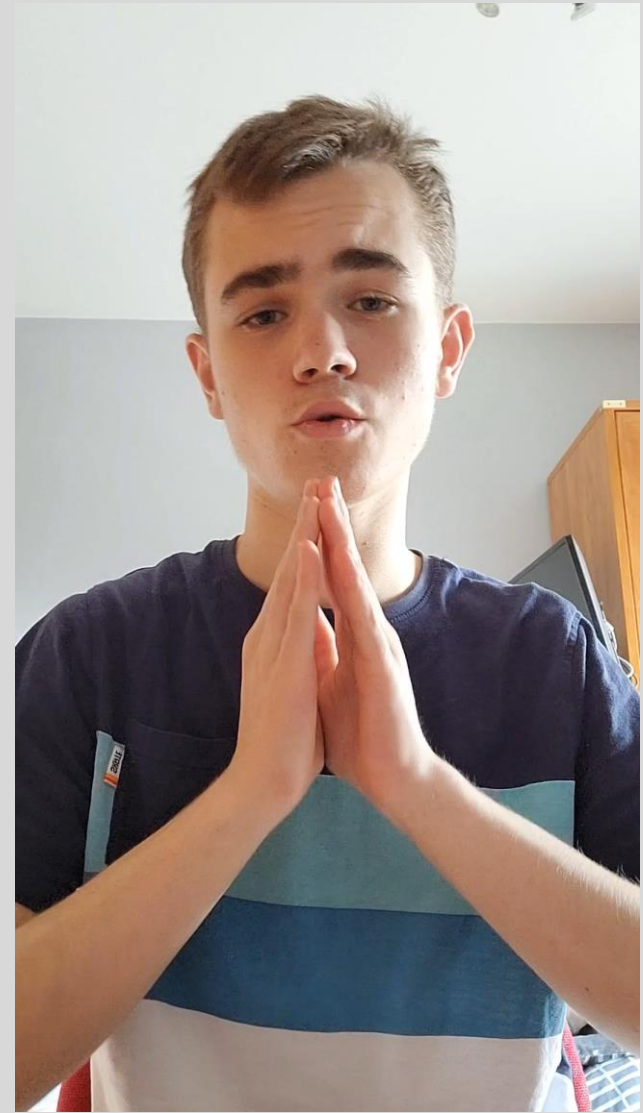
Vous allez à présent pouvoir vous lancer dans un exposé oral argumenté filmé en face caméra pour défendre votre point de vue à partir d'un ensemble de documents ou d'un sujet déjà travaillé dans le cadre de vos cours.

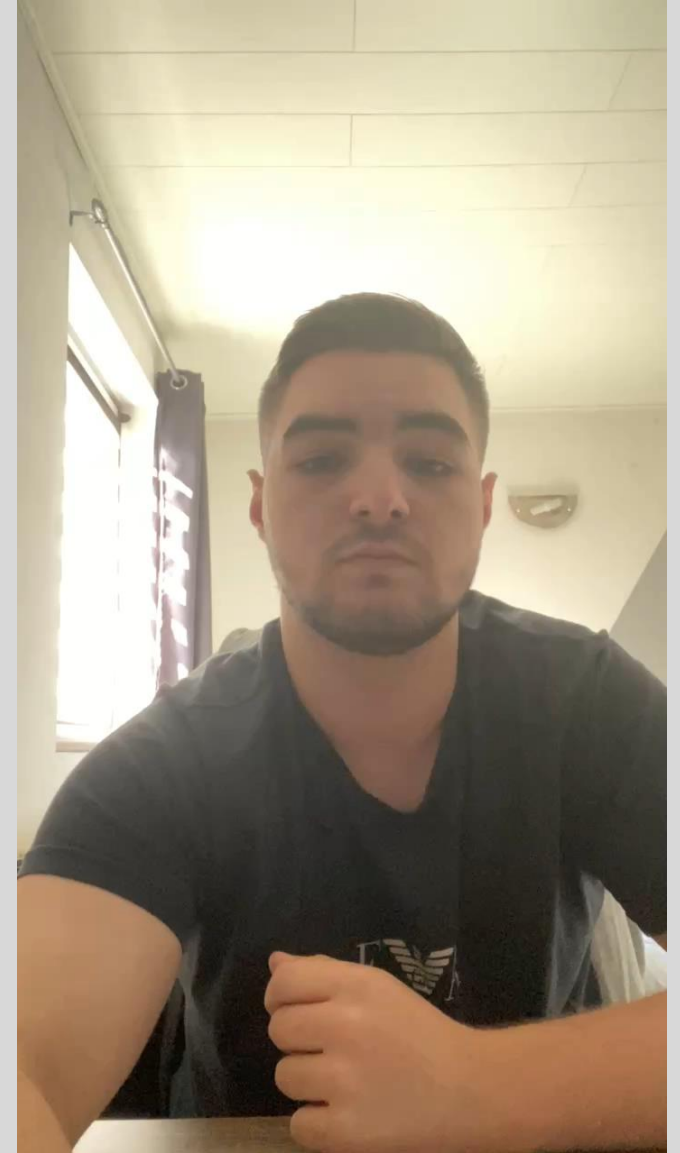
Voici les consignes à respecter :

- Vous vous filmerez (avec votre téléphone) en train de prendre la parole pour soutenir une thèse. Vous devez apparaître en plan pied ou en plan buste et vous adresser à la caméra comme si vous parliez directement à votre public.
- Votre vidéo ne devra pas excéder 5 minutes. Elle sera envoyée sur Classroom pour le 27 mai prochain.
- Vous soignerez la mise en contexte en imaginant une situation de départ originale pour qu'on comprenne bien à quel titre vous prenez la parole. (Exemples : vous êtes invité sur un plateau télé et vous intervenez en tant qu'expert/vous êtes youtubeur et vous donnez votre avis sur la question/vous êtes étudiant et vous vous adressez à vos professeurs ou vos parents/vous êtes délégués des élèves et vous devez intervenir dans une réunion en visio, ...)
- Vous serez particulièrement attentifs aux paramètres de la communication orale :
 - o Le verbal (les mots choisis)
 - o Le paraverbal (volume, débit, articulation, intonations, ...)
 - o Le non-verbal (posture, regard, gestes, ...)
- Construisez un plan précis de ce que vous allez dire pour défendre votre point de vue en respectant ce que vous avez appris au cours d'argumentation :
 - o une introduction où vous faites part de votre thèse
 - o un développement où vous présentez trois arguments (introduits par des connecteurs)
 - o une conclusion qui résume votre prise de position.
- Préparez un aide-mémoire reprenant ce plan et les mots-clés sur lesquels vous appuyer. Ne lisez pas un texte préalablement rédigé ! Prenez la parole de manière naturelle tout en étant clairs et pertinents dans ce que vous avez à dire.
- Sujet d'entraînement : **Les jeux vidéo sont-ils dangereux ? Faut-il les craindre ou s'y intéresser ?**

Grille d'évaluation – aperçu

GENRE	AVIS ARGUMENTÉ ORAL DANS UNE RELATION ASYMÉTRIQUE	
CONTRAT DE COMMUNICATION	Contrat asymétrique de sollicitation d'un <i>je</i> qui veut convaincre un <i>tu</i> de la pertinence de son point de vue sur un sujet polémique.	
CRITÈRES	SOUS-CRITÈRES	INDICATEURS POTENTIELS
Audibilité		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Volume suffisant. ▪ Articulation suffisante. ▪ Débit adéquat.
	<i>Recevabilité</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Correction globale de la syntaxe de l'oral et du lexique : les éventuelles incorrections ou maladroites sont peu nombreuses ou « réparées ».
Intelligibilité	<i>Linguistique</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fluidité de parole. (Tics de langage et pauses vides évitées) ▪ Énonciation ancrée dans la situation de communication et utilisation de moyens linguistiques favorisant l'attention (forme interrogative, interpellation éventuelle de l'interlocuteur, gestes, intonation, accent d'insistance...). ▪ Courtoisie : respect du temps de parole, sourire et attitude ouverte (contact oculaire, gestes et posture adéquats, ...).
	<i>Sociale</i>	
Pertinence	<i>Densité et clarté des informations</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expression claire et compréhensible des idées ▪ Prise de parole structurée et étoffée (pas de répétitions inutiles, on voit où on voit, on ne cherche pas ses mots) ▪ Prise de parole naturelle, pas de texte lu ou récité
	<i>Organisation des contenus</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organisation des informations selon une structure argumentative (précédée d'une séquence descriptive pour contextualiser l'intervention) : <ul style="list-style-type: none"> - Introduction précisant et contextualisant la prise de parole ; - Argumentation étayant la prise de position ; - Clôture (synthèse et remerciements éventuels, salutation, ...).
	<i>Cohérence textuelle</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connecteurs appropriés au rapport logique. ▪ Anaphores adéquates. ▪ Cohérence dans les enchaînements
Pertinence	<i>Adéquation à la thématique</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Présence d'une thèse adéquate au sujet à traiter. ▪ Présence d'arguments adaptés à la défense du propos et à l'interlocuteur.
	<i>Adéquation du texte à son intention : convaincre le tu</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Développement de l'argumentation : Explication et illustration ▪ Cohérence argumentative : progression et non-contradiction.





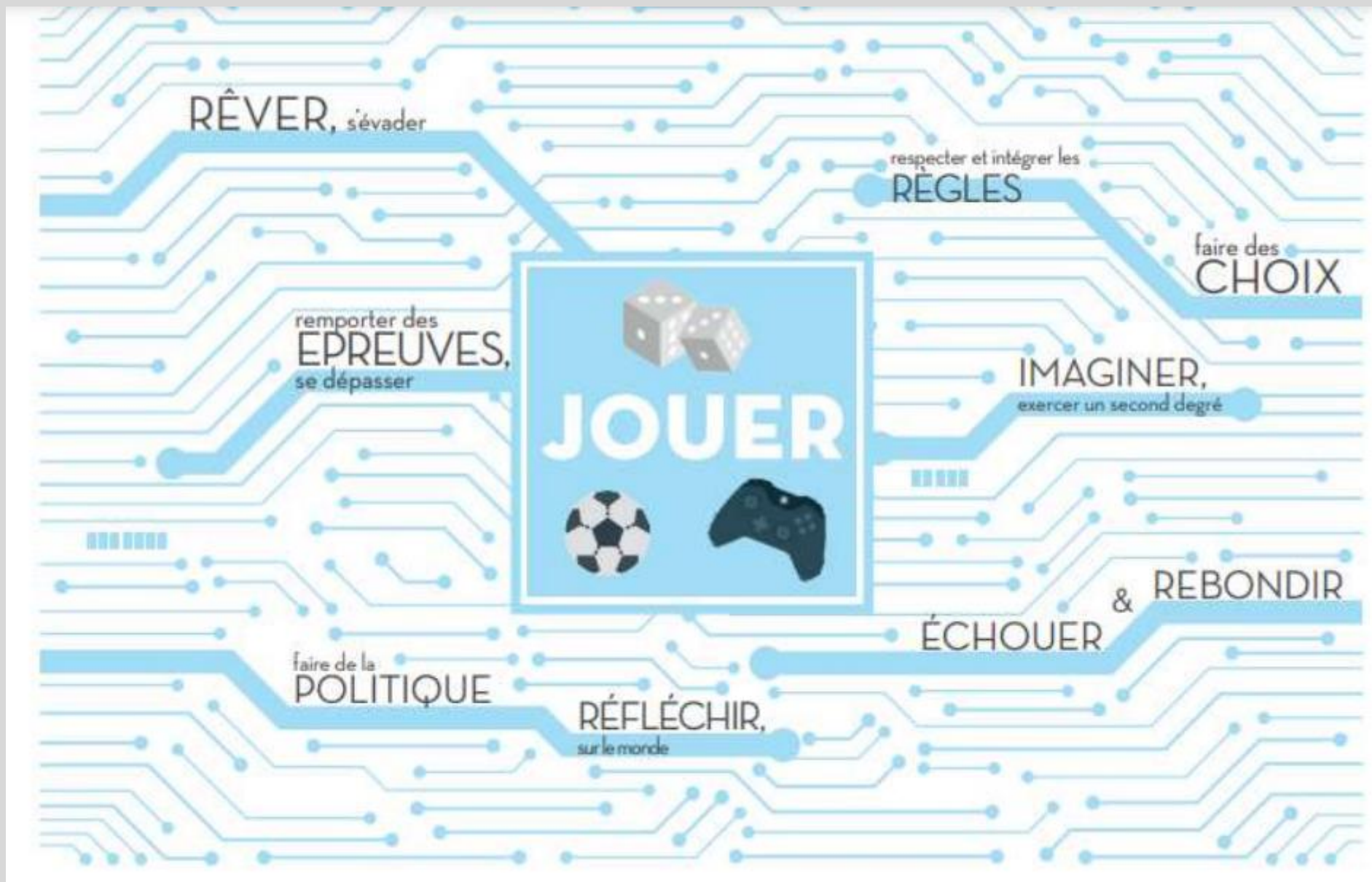
23/06/2022

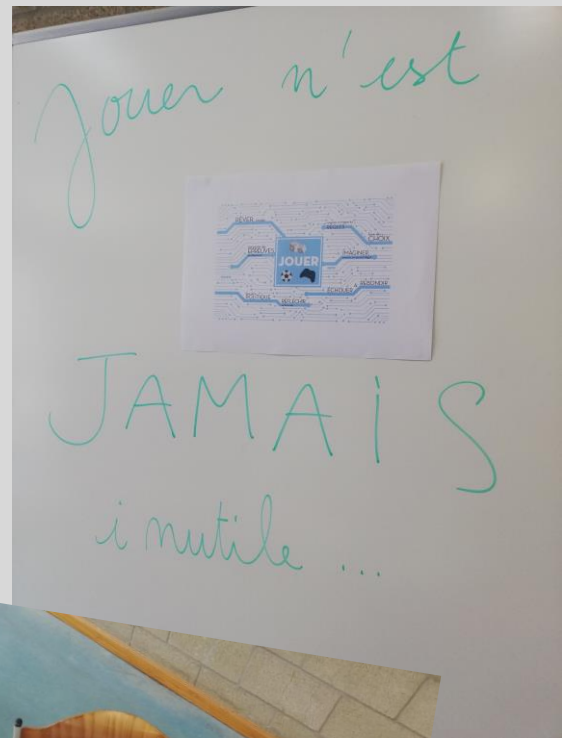
Portes ouvertes

PRÉSENTATION DU PROJET ET ANIMATIONS

Pour un public plus large









Les élèves de 4^{ème} GT et TT ont réalisé ces affiches ! Vote pour celle que tu préfères!

TESTE UN JEU

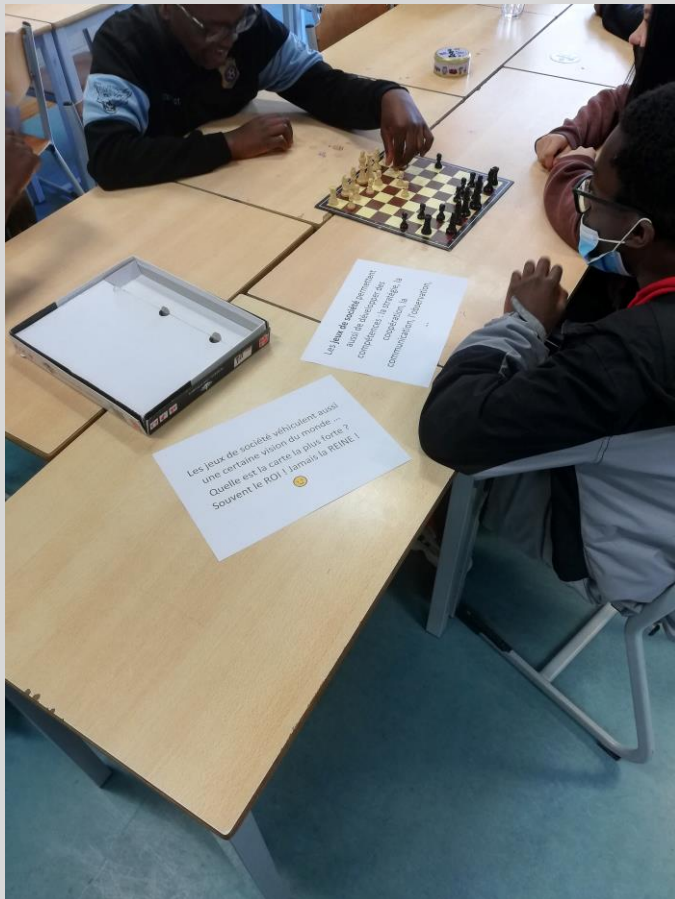
Que t'apprend ce jeu ?

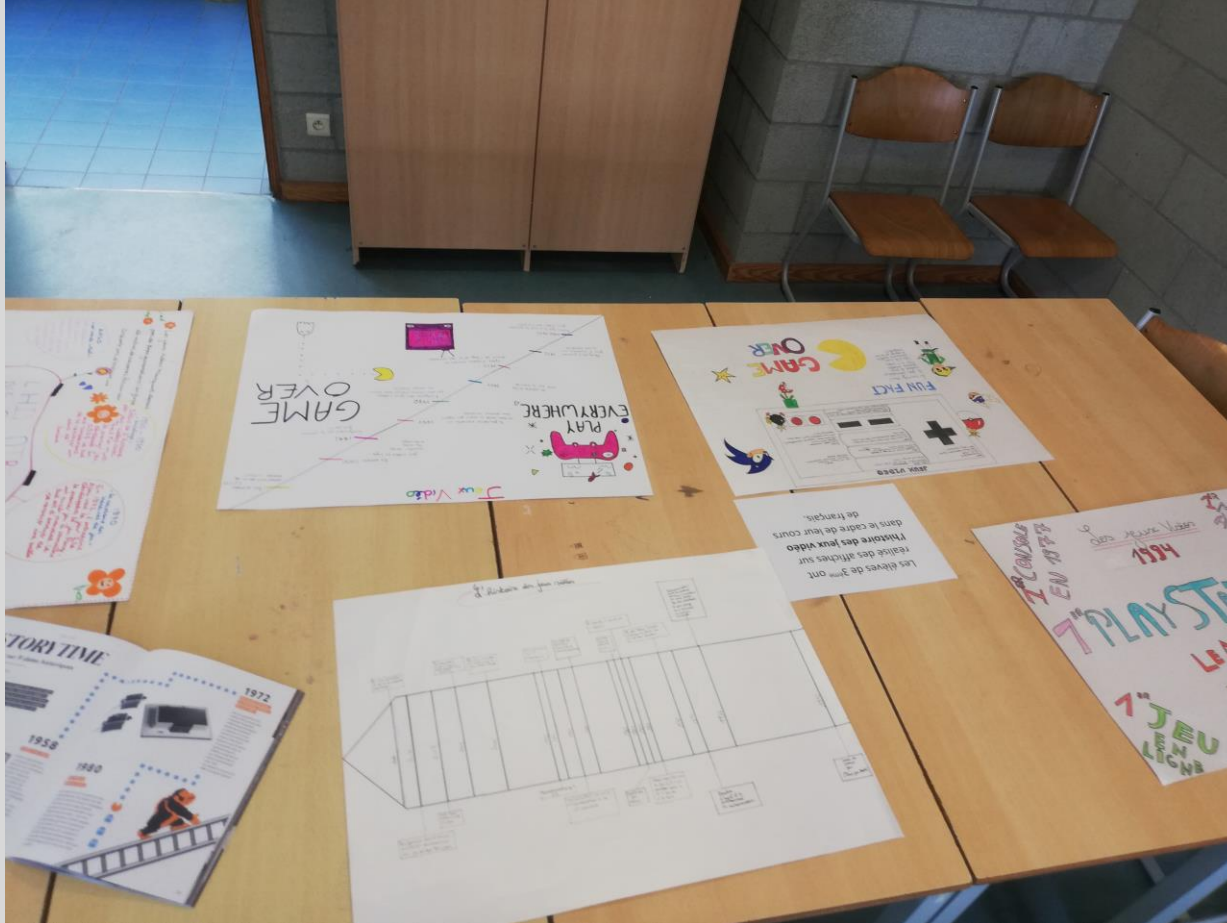
Et ceux auxquels tu joues d'ordinaire ?

Les **jeux de société** permettent aussi de développer des compétences : la stratégie, la coopération, la communication, l'observation, ...

Les jeux de société véhiculent aussi une certaine vision du monde ...

Quelle est la carte la plus forte ? Souvent le ROI ! Jamais la REINE !



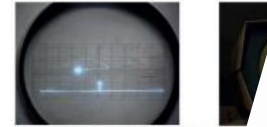


Les élèves de 3^{ème} ont réalisé des affiches sur l'histoire des jeux vidéo dans le cadre de leur cours de français.

Histoire du jeu vidéo

Jouer, ça ne date pas d'hier... Les ters des cubiques sont par exemple apparue de l'Indus (Inde actuelle) vers -3300 avant Jésus Christ. En revanche vidéo est beaucoup plus récent. Commençons par définir un jeu vidéo : c'est électronique ludique et interactif.

En 1958, le physicien américain William Higinbotham travaille sur les premiers uniquement destinés à la recherche nucléaire. William était contre la prolifération souhaité détourner les ordinateurs de leur fonction initiale - calculer les trajectoires nucléaires - et a ainsi conçu le tout premier jeu sur un oscilloscope, appelé début, on comprend que le multiprisme est primordial. D'abord parce qu'il de programmer une intelligence artificielle, mais aussi parce que Ton a le potentiel d'amusement qu'offre le multiprisme local.



Dr. Ivan Sutherland

Quatre ans plus tard, l'informaticien Steve Russell invente Sp de diriger un vaisseau spatial dans toutes les directions et d'être considéré comme le premier « vrai » jeu vidéo car d'être sorti sur ordinateur et d'avoir été bien plus populaire. L'interactivité est primordiale pour déterminer un jeu vidéo via sa jouabilité, son gameplay, le jeu immergé et surtout/

La 1^{re} console, Magnavox Odyssey, sort en 1972, et prov des caches en plastique à coller sur l'écran pour « am les graphismes ». Table Tennis, un jeu de ping-pong et l'Odyssey est revu et amélioré pour sortir sur la première borne d'arcade de l'histoire. C'est la sortie de l'ère des connaissances peut-être encore aujourd'hui. Le principe - et extrêmement intuitif : il s'agit de renvoyer la balle avec sa

requête symbolisée par une barre, et comme au ping-pong, le joueur qui n'a pas pu renvoyer la balle laisse l'autre joueur marquer un point. C'est le début de la propagation des bornes d'arcade, ces grandes consoles qui ne contiennent qu'un seul jeu et dans lesquelles il faut insérer de l'argent pour pouvoir en profiter. Tous ces premiers ont jeté ce qui plus tard a constitué les mécaniques de base du jeu vidéo.

Space Invaders, sorti en 1978, propose un scénario et un gameplay plus complexe mais toujours intuitif, en plus d'une expérience de jeu renouvelée grâce à des mécaniques originales. Beaucoup de jeux s'en sont inspirés. Ensuite, la 1^{re} Donkey Kong a lancé les bases du jeu de plateforme. Pac-Man matérialise l'intelligence artificielle car chaque fantôme possède sa propre personnalité et agit différemment des autres. Les deux titres sortis sur borne d'arcade font incontestablement de la vidéo qui ont inspiré une flopée d'autres jeux, et un potentiel d'amusement qu'offre le multiprisme local.



Atari

Cette console, c'est véritablement l'Atari 2600 qui, au début des années 1980, va populariser la console dans les foyers en proposant un catalogue de jeux conséquent. Mais en 1982, devant la trop grande offre de jeux qui sortent sur console, la qualité baisse et l'industrie connaît une année d'arcade, et pas au salon.



Donkey Kong



Pong sur borne d'arcade

Mais Nintendo sort sa NES, qui a su tirer des leçons des erreurs d'Atari, limitant son catalogue et offrant beaucoup de jeux de qualité. Les ventes de la NES font redécouvrir l'industrie, et elle sera imitée quelques années plus tard par SEGA et sa Master System. Nintendo a également compris quelque chose d'important : le jeu à scoring, ou à points, n'est pas forcément le meilleur de sa catégorie. Cette dernière se doit de proposer aux joueurs des jeux plus proches de la console de salon. Cette dernière est capable de se renouveler au fil de l'aventure. Super Mario Bros, avec une intrigue et un gameplay capable de se renouveler au fil de l'aventure. Super Mario Bros qui sort en 1985, est un exemple et fera connaître au monde entier le jeu d'aventure non linéaire. The Legend of Zelda, propose aux joueurs un monde ouvert et surtout la possibilité pour la 1^{re} fois de suspendre sa partie. On comprend que la technologie a son mot à dire et ouvre de plus en plus de possibilités.

ARTICLE DANS LA REVUE DE L'ÉCOLE

Parler jeux vidéo à l'école, cela peut paraître surprenant ! On sait pourtant que nos élèves du secondaire s'y intéressent énormément. Nous avons donc introduit en début d'année un appel à projet (que nous avons remporté !) pour leur donner la possibilité de travailler sur ce média et de valoriser à l'échelle de l'école leur expertise et leur intérêt pour ce sujet.

L'idée était de montrer combien ce média hyperconsommé par les élèves de notre école vaut la peine d'être appréhendé comme une véritable production culturelle et de passer au crible les clichés traditionnellement véhiculés à son sujet.

C'était aussi une merveilleuse occasion de travailler leurs compétences d'argumentation, leur créativité, de développer leur capacité d'observation, d'interprétation et d'aiguiser ainsi leur esprit critique.

De nombreuses activités de sensibilisation ont pu être proposées à différentes classes pour les aider à décrypter mieux les jeux auxquels ils jouent. En collaboration avec différents partenaires, les élèves ont ainsi testé des jeux, analysé des documents, réfléchi à leurs usages pour comprendre les enjeux de ce secteur économique devenu incontournable. Ils ont aussi produit des affiches, des plaidoyers, des capsules vidéo et d'autres prestations argumentées à partir pour transmettre ce qu'ils avaient appris.

A l'espace gaming du Quai 10, ils ont travaillé sur les discriminations présentes dans les jeux, sur le fonctionnement des algorithmes et découvert les différents métiers liés à l'univers vidéoludique. Avec Julien Annart de For J, ils ont participé à une conférence-débat qui retraçait l'histoire du jeu vidéo en lien avec les différents modèles économiques qui structurent aujourd'hui ses usages. Enfin, avec ACMJ, une asbl spécialisée en éducation aux médias, ils ont eu l'occasion de réfléchir à la question du streaming et aux enjeux de la modération sur Twitch.

Durant deux temps de midi, LudoTrotter, une boutique de jeux de société, est en outre venue faire découvrir et tester des jeux de société aux élèves de manière à ce qu'ils puissent aussi vivre des expériences ludiques en dehors des écrans et des consoles !

Lors des Portes ouvertes, les élèves ont eu l'occasion d'exposer leurs différentes productions (affiches, vidéo, panneaux explicatifs, débat, textes divers, ...) dans le but de proposer aux visiteurs (parents, professeurs et autres élèves) de réfléchir à leur tour sur ce média parfois diabolisé et d'enfin « ouvrir les yeux sur les jeux » !