

Internet et les jeux vidéo (partie jeux vidéo)

1. INFORMATIONS CONTEXTUELLES

- Caractéristiques du public :
 - année concernée et filière : 1ere diff
 - nombre d'élèves : 18 élèves.
 - établissement : Athénée royal de Fragnée

Objectif général :

Au terme de cette séquence, l'élève sera capable de remettre en question l'idée reçue « les jeux vidéo rendent violent » et d'exprimer une opinion fondée à l'aide des différents arguments. De plus, l'élève sera capable d'utiliser les jeux vidéo avec plus de précaution.

- Module(s) – degré : Module 3 – degré d'observation.
- Concepts : le changement / la pensée
- Valeurs : nouveauté, innovation / autonomie, lucidité, potentialité, compréhension, ...
- Problématique : Percevoir le monde en terme de changement / Apprendre à penser, à établir des liens, à classifier, à argumenter.
- Thème : « Les jeux vidéo : piège ou progrès » / « mon opinion avant/après m'être informé sur un sujet »
- Extension(s) du thème : « les jeux vidéo rendent-ils vraiment violents ? »
- Durée de la séquence : 4x 50 min

Bibliographie :

Article sur l'étude de Laurent Bègue : <http://lexpansion.lexpress.fr/high-tech/une-etude-demonstre-que-les-jeux-video-violents-rendent-plus-agressif-346260.html>

Articles sur le lien entre jeux vidéo et violence mais également les aspects positifs :

- Les jeux vidéo pas si mauvais que ça. URL : http://www.grainedecurieux.fr/enfant/jeux-et-jouets/pages/les_jeux_video_pas_si_mauvais_que_ca.aspx
- Les jeux vidéo rendent violent, c'est prouvé scientifiquement. URL : <http://www.jeuxvideo.com/news/2012/00061832-les-jeux-video-rendent-violent-c-est-prouve-scientifiquement-hum.htm>
- Les jeux vidéo mauvais pour la santé des adultes. URL : <http://lci.tf1.fr/science/sante/2009-08/les-jeux-video-mauvais-pour-la-sante-des-adultes-5520365.html>
- « On ne parle pas de l'influence positive des jeux vidéo ». URL : <http://www.rue89.com/rue89-culture/2012/05/17/ne-parle-pas-de-linfluence-positive-des-jeux-videos-232237>

- Les jeux de tirs sont bons pour le cerveau. URL : <http://www.lefigaro.fr/jeux-video/2012/09/11/03019-20120911ARTFIG00600-les-jeux-de-tirs-sont-bons-pour-le-cerveau.php>

GRAILET (E.), *Cours de morale* donné aux Rivageois lors de l'année académique 2011-2012.

Le conflit socio-cognitif sur *Scolalor*. URL : http://www.scolalor.org/svpalg/IMG/pdf/le_conflit_socio_cognitif.pdf (12/10/12).

Vidéo du journal de France 2 : <http://www.youtube.com/watch?v=FeoJDU-zUV4> (21/02/13)

Vidéo de Tobias : <https://www.youtube.com/watch?v=p5HPgfXqeTo> (12/10/12)

2. DEROULEMENT METHODOLOGIQUE

Etapes	Objectifs d'apprentissage	Compétences terminales	Démarches méthodologiques
<p>Phase libérative</p> <p>Sources utilisées :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p5HPgfXqeTQ</p>	<p>L'élève sera capable de faire émerger ses représentations du jeu-vidéo.</p>	<p>Savoir écouter, savoir lire, savoir s'exprimer, savoir se dire, savoir s'écouter, savoir écrire, savoir observer, savoir analyser, savoir déduire, savoir problématiser, savoir comparer, savoir argumenter, ...</p>	<p>Le professeur explique qu'ils vont continuer à envisager les nouvelles technologies et principalement les jeux vidéo.</p> <p>1. Mon rapport aux jeux vidéo</p> <p>A. Moi et les jeux vidéo</p> <p>Le professeur demande aux élèves quelles sont leurs représentations et manipulations des jeux vidéo :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Joues-tu à des jeux vidéo ?</i> - <i>Quel style de jeux ? Peux-tu le classer dans une catégorie ?</i> - <i>Qu'en disent tes parents ?</i> - <i>Ta fréquence moyenne ?</i> - <i>Penses-tu que le jeu-vidéo a une influence directe sur ton développement ?</i> - <i>Avec quoi et où peux-tu jouer ?</i> <p>Le but est de faire le point sur leur utilisation des jeux vidéo de façon à pouvoir envisager la fréquence (le nombre d'heures/jour), ce qu'en pensent leurs parents (voir s'ils considèrent ça comme bon et sain ou au contraire s'ils diabolisent les jeux vidéo), connaître le style de</p>

	<p>L'élève sera capable d'exprimer un type d'idée reçue : <i>les jeux vidéo rendent agressifs.</i></p>	<p>jeux (s'agit-il simplement des jeux d'arcade ou bien tombe-t-on dans les jeux considérés « à risque »), savoir s'ils font un lien entre le jeu vidéo et le comportement (autrement dit, voir s'ils ont conscience ou non qu'un jeu peut avoir des conséquences positives et/ou négatives sur le développement de tout un chacun). Enfin, la dernière question a pour but de sortir de l'idée habituelle qu'on se fait du joueur de jeux vidéo (le gars sur sa console jour et nuit) car il suffit d'avoir une console portable, un ordinateur, sa tablette, son téléphone, son iPhone, jouer sur Facebook ... pour être un « joueur de jeux vidéo ». Les lieux peuvent très bien varier et sortir du cadre imagé de la chambre d'ado : dans le salon, à l'école, dans le bus, chez le coiffeur, dans les Carrefour/Saturn ...</p> <p style="text-align: center;">B. La vidéo de Tobias</p> <p>Le professeur diffuse une vidéo de Tobias qui ne parvient pas à se connecter à son jeu vidéo et qui pète littéralement les plombs en faisant clairement preuve d'agressivité. L'idée étant de faire surgir le lien éventuel et répandu qui lie jeux vidéo et agressivité. Il est demandé aux élèves de réagir face à cette vidéo, d'expliquer ce qu'ils comprennent et s'ils trouvent la réaction démesurée ou compréhensible. De plus, il leur est demandé s'il se reconnaît dans cette vidéo.</p>
--	--	---

<p>Phase informative http://www.youtube.com/watch?v=FeoJDU-zUV4</p> <p>Sources utilisées : http://l'expansion.lexpress.fr/high-tech/une-etude-demonstre-que-les-jeux-video-violents-rendent-plus-agressif-346260.html</p>	<p>L'élève sera capable d'expliquer le lien entre un suicide et la problématique liée aux jeux vidéo.</p> <p>L'élève sera capable d'expliquer ce qu'est la cyberdépendance, d'en donner ses caractéristiques et de citer quelques conséquences.</p> <p>L'élève sera capable d'expliquer comment les médias utilisent fréquemment les jeux vidéo pour expliquer des phénomènes dramatiques (massacres, suicide ...). Par ailleurs, il sera capable de proposer sa propre définition d'un « jeu vidéo violent ».</p> <p>L'élève sera capable d'expliquer</p>	<p>Savoir observer, savoir décortiquer, analyser. Savoir traiter l'information, savoir problématiser, savoir argumenter, savoir interpréter.</p>	<h2 style="text-align: center;">2. Les dangers</h2> <h3 style="text-align: center;">A. Cyberdépendance</h3> <p>Le professeur diffuse un extrait du journal de <i>France 2</i> qui raconte un fait divers : le suicide de Jordan qui permet de rebondir sur la problématique des jeux vidéo.</p> <p>Les élèves reçoivent une série de questions auxquelles ils répondent collectivement. Le professeur écrit les réponses au TN.</p> <h3 style="text-align: center;">B. Massacre de Newtown</h3> <p>Le professeur demande aux élèves s'ils se souviennent de la tragédie qu'il y a eu récemment aux Etats-Unis. A Newtown dans le Connecticut, une tuerie de masse, la seconde la plus meurtrière survenue en milieu scolaire aux États-Unis, s'y est produite le vendredi 14 décembre 2012 à l'intérieur de l'école primaire du village de Sandy Hook (Sandy Hook Elementary School), faisant 28 victimes dont 20 enfants. Il leur explique brièvement le fait divers. Ensuite, il demande à un élève de lire l'extrait de l'article dans le document élève.</p> <h3 style="text-align: center;">C. Synthèse</h3> <p>Le professeur demande à un élève de lire la</p>
--	--	--	--

	<p>l'impact négatif des médias sur les jeux vidéo et la mauvaise publicité qu'ils en font grâce aux faits divers. De plus, il sera capable d'expliquer pourquoi les parents peuvent être extrêmement inquiets par rapport aux jeux vidéo, d'autant plus que les médias intensifient cette peur.</p> <p>L'élève sera capable d'expliquer l'étude de Laurent Bègue et de dire combien il peut être facile de croire des autorités scientifiques et de grandes universités même si tout n'est pas forcément vrai.</p> <p>L'élève sera capable d'expliquer ce qu'est une idée reçue et l'importance de devoir la remettre en doute.</p>		<p>synthèse et demande à un autre élève de reformuler ce qui a été dit de façon à vérifier la bonne compréhension.</p> <p>D. Etude de Laurent Bègue</p> <p>Le professeur parle de l'étude qui a été faite récemment par Laurent Bègue qui explique qu'il y a un lien indéniable entre jeux vidéo et agressivité (les élèves ont un article explicatif dans leur document). Ensuite, il demande aux élèves de réagir par rapport à ça. Sont-ils d'accord ou non ? Et justifier pourquoi, afin d'avoir un aperçu des arguments qu'ils ont (voir s'ils sont fondés ou non) et savoir s'ils laissent une place au doute ou s'ils ont déjà un avis tranché grâce aux deux questions posées :</p> <p><i>Pourquoi peut-on facilement croire ces théories ? (autorité scientifique, prédominance et supériorité du milieu universitaire, expériences et démonstrations).</i></p> <p><i>Après avoir eu ces informations, penses-tu que les jeux vidéo rendent inévitablement violents ?</i></p> <p>Ceci permet d'expliquer ce qu'est une idée reçue et de faire comprendre aux élèves l'importance de toujours remettre les informations obtenues en doute.</p>
--	---	--	---

<p>Phase formative</p> <p>Sources utilisées :</p> <p>http://www.stop-jeu.ch/fr/informations/jeu-video-et-violence</p> <p>http://lci.tf1.fr/science/sante/2009-08/les-jeux-video-mauvais-pour-la-sante-des-adultes-5520365.html</p> <p>http://www.grainedecurieux.fr/enfant/jeux-et-jouets/pages/les_jeux_vidéo_pas_si_mauvais_que_ca.aspx</p> <p>http://www.jeuxvideo.com/news/2012/00061832-les-jeux-video-rendent-violent-c-est-prouve-scientifiquement-hum.htm</p> <p>http://www.rue89.com/rue89-culture/2012/05/17/ne-parle-pas-de-linfluence-positive-des-jeux-videos-232237</p>	<p>L'élève sera capable de traiter l'information d'un article, de repérer les éléments essentiels qui permettent de fonder son argumentation en faveur/défaveur des jeux vidéo.</p> <p>L'élève sera capable de donner des informations argumentées et fondées de façon à pouvoir transmettre l'information apprise et à nuancer les informations de départ.</p> <p>L'élève sera capable d'énoncer oralement tous les arguments qui déconstruisent l'idée reçue et de les transmettre à ses condisciples.</p> <p>L'élève sera capable d'expliquer ce qu'est un conflit socio-cognitif.</p>	<p>Savoir lire, savoir observer, savoir objectiver, savoir évaluer, savoir argumenter, savoir conceptualiser, savoir se positionner</p>	<p>3. Apprendre à nuancer les propos</p> <p>Recherche d'informations par groupes (3 groupes pour chaque facteur : médias, parents et recherches scientifiques) : dans les articles choisis, il s'agit de présenter des articles aux élèves de façon à pouvoir contrer l'idée reçue qui laisse sous-entendre que les jeux vidéo sont mauvais pour les adolescents et entraînent de l'agressivité.</p> <p>Pour ce faire, les élèves sont séparés en groupes. Chaque groupe reçoit un article dans lequel il va devoir trouver des arguments qui détruisent l'idée reçue en fonction des facteurs. Chaque groupe présente ensuite oralement les arguments qu'il a à défendre de façon à obtenir tous les arguments nécessaires pour bien démonter l'idée reçue. Chaque présentation fera l'objet d'une discussion.</p> <p>Suite aux présentations orales, le professeur et les élèves construisent une synthèse collective reprenant les idées essentielles à retenir afin de déconstruire l'idée reçue.</p> <p>Le but est de leur expliquer que pour argumenter, il faut avant tout bien s'informer, nuancer ses propos, avoir des arguments solides et ce n'est qu'à partir de ce moment-là qu'une discussion est vraiment possible entre des personnes d'opinions</p>
---	---	---	--

			différentes. Le but est donc de créer un conflit socio-cognitif entre la collectivité et les élèves de façon à avoir une opinion nuancée.
<p>Phase constructive</p> <p><u>Sources utilisées :</u></p>	<p>L'élève sera capable d'avoir une argumentation solide en ce qui concerne les jeux vidéo c'est-à-dire déconstruire l'idée reçue « les jeux vidéo rendent agressifs » grâce à un dépliant nuancé montrant que les jeux vidéo n'entraînent donc pas forcément de la violence.</p> <p>L'élève sera capable d'expliquer s'il est pour ou contre le jeu vidéo en donnant des arguments fondés.</p>	<p>Savoir agir, savoir s'engager.</p>	<p>4. Comment bien jouer ?</p> <p>A. Décoder les PEGI</p> <p>Le professeur apporte des jeux vidéo en classe et demande de les observer. <i>Comment savoir si ce jeu est fait pour vous ?</i> Pour ce faire, il faut observer les différents PEGI (qui sont les pictogrammes d'aide et d'informations qui permettent de savoir à quel type de jeu on a affaire).</p> <p>B. Pour ou contre les jeux vidéo ?</p> <p>Les élèves devront rédiger un petit texte argumentatif pour ou contre les jeux vidéo en insérant une série d'arguments fondés vus en classe.</p>