



JEUX VIDEO ET ECRANS : PROTEGER LES ENFANTS, ACCOMPAGNER LES PARENTS

Durée de l'animation

2h

Tarif

- 1 groupe : 600 euros TTC (installation comprise)
- Groupe supplémentaire : 250 euros TTC/groupe
- Frais de déplacement : en fonction de la distance (gratuit si inférieure à 25 km « à partir de Fréjus »)

Lieu de l'animation

Chez le demandeur (nécessite une salle de 25m² minimum)

Horaires

A la convenance du demandeur (possibilité de réaliser l'animation en soirée)

Prérequis

Aucun

Public concerné

Enfant (6-12 ans) / Adolescents (12-18 ans)
Jeunes adultes (18-25 ans)
Jeunes parents
Familles/animateurs/enseignant...
Possibilité de mixer les groupes

Nombre de participants

Jusqu'à 25 personnes.

Modalités d'intervention

Alternance de transmissions d'informations, de pratiques du participant et de dialogues s'appuyant sur le vécu du public.

Modalité d'évaluation

Comparatif entre attente et vécu
Temps d'échange post activité
Renseignement d'un tableau collectif « à chaud »
et d'un questionnaire individuel « à froid »

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

En lien avec le lieu de déroulement de l'activité.

Intervenant

M. Chibane-Gimenez Yann « Entre 7 et 77 »
Directeur ACM
Formateur BAFA, BAFD, BPJEPS
Intervenant pédagogique
Ambassadeur PedaGoJeux

Renseignements et inscription

Se rapprocher des services de la MSA

OBJECTIFS

- Permettre au public d'avoir une **vision d'ensemble de l'univers vidéoludique** à travers son histoire, ses usages et les différentes pratiques,
- **Transmettre** au public le **guide de bonnes pratiques** à appliquer au jeu vidéo.

INTERVENTION

CAPTER INSTANTANEMENT L'ATTENTION DU PUBLIC

- Installer une **grande quantité** de matériel « rétro-ludique » **fonctionnel** et **à disposition**.
- Mettre en place un **décor immergeant** les participants dans les années 80.
- Laisser le **public libre** d'observer, d'utiliser et de **s'approprier l'ensemble du matériel**.
- **Créer la stupéfaction** en récupérant la parole et en éteignant l'ensemble de l'installation afin de débiter concrètement l'activité.

CREER UN SOCLE DE SAVOIR COMMUN

- **Instaurer une interaction** entre le public et l'intervenant à l'aide d'un jeu de question/réponse.
- **Raconter** la grande histoire du jeu vidéo à travers les avancées techniques, les figures importantes et les idées de génies qui auront rythmé les **70 années** d'existence de ce média.
- Faire un « focus » sur l'année **1992** qui a marqué la **prise de conscience** des familles quant aux problématiques liées à la pratique de ce loisir.

UTILISATION DU MATERIEL EMBLEMATIQUE

- Mettre à la **disposition du public** une grande quantité de **matériel fonctionnel**.
- Leur permettre de **choisir** les logiciels qui les attirent (parmi une large sélection issue de collections privées).
- **Observer** les usages et les débriefer.

OUVRIRE UN GROUPE DE PAROLE ET TRANSMETTRE LES INFORMATIONS DE SENSIBILISATION

- **Mettre à l'aise** l'ensemble des personnes présentes en leur proposant un **temps d'échange, sans jugement**.
- **Faire parler** les participants de leur usage vidéoludique en **réinvestissant** les pratiques observées au-préalable.
- **Présenter** et **décortiquer** le système **PEGI**.
- **Conclure** sur le guide de **bonnes pratiques** numérique et l'**importance capitale de l'accompagnement des adultes** (familles/encadrants/enseignants).