

Jeudi 8 octobre 2015

Lycée Benjamin Franklin
à Orléans (45)

de 9 h à 16 h 30

JEUX VIDÉO

Quels dangers, quels bénéfices ?



LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



8h45 – 9h15 Accueil café

9h15 – 9h30

Ouverture des travaux

Saadika HARCHI, Conseillère Régionale, déléguée prévention santé.

Dominique AUMASSON, directrice du Canopé – Académie d'Orléans-Tours.

9h30 – 10h30

Le jeu vidéo dans la société hypermoderne

présentation et débat avec la salle

Il n'existe pas de sociétés sans jeu. Pour certains sociologues, les jeux prisés par les individus exprimeraient même les particularités des sociétés dans lesquelles ils se popularisent. Dans ce contexte, comment expliquer la popularité des jeux vidéo dans nos sociétés contemporaines ? Comment comprendre l'engouement grandissant des jeunes générations pour ces jeux qui participent désormais d'une industrie rivalisant en popularité avec celle de la musique et du cinéma ? Au cours de notre intervention, nous verrons comment s'inscrit la pratique du jeu vidéo dans une société hypermoderne, dans laquelle le rapport des individus aux écrans se transforme. En effet, il s'agit de moins en moins souvent d'être un simple spectateur, et de plus en plus souvent d'être acteur de ce qui se déroule sur ces écrans. Acteur d'une histoire, mais aussi, explorateur d'un nouveau rapport à l'espace et au temps, caractéristique singulière de notre époque.

Dans le contexte de l'adolescence se pose alors la question de la maîtrise provisoire et partielle d'un univers fictionnel à une période de l'existence où le sentiment d'incertitude s'impose parfois avec force...

Intervenant : Vincent Berry,

maître de conférences à l'université de Paris 13, au sein du laboratoire EXPERICE
<https://univ-paris13.academia.edu/VincentBerry>

10h30 – 12h30

Les jeux vidéo, un facteur de développement psychique

présentation et débat avec la salle

Les jeux vidéo sont maintenant solidement implantés dans les loisirs et le quotidien des jeunes. Pourtant, les jeux vidéo sont encore trop souvent associés à la perte de temps, à la violence, voire même à l'addiction. Nous nous attacherons à déconstruire ces préjugés pour exposer une vue plus réaliste des jeux vidéo. Nous adopterons une approche centrée sur la personne pour décrire l'expérience du joueur de jeu vidéo qui nous permettra d'expliquer en quoi les jeux vidéo peuvent être utilisés comme soutiens efficaces du développement psychique.

Intervenant : Yann LEROUX,

Docteur en psychologie, psychanalyste à Bordeaux, « gamer » et blogueur spécialiste des jeux vidéo, des forums internet, du monde numérique et de ses habitants qu'il appelle les Digiborigènes. Membre actif de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, est l'auteur de *Les jeux vidéo ça rend pas idiot* (FYP éditions, 2012) et blogue sur *Psy et geek* (www.psyetgeek.com)

12h30 – 14h15 Repas libre

14h30 – 15h30

Les serious games et les réseaux sociaux : outil de prévention et d'éducation dans les lycées

« Jouer » et avoir une pratique des réseaux sociaux à l'école est possible. L'impact positif du jeu et l'utilisation des réseaux sociaux sur la motivation et sur les apprentissages a déjà convaincu des enseignants de tenter l'expérience. Jeu et plaisir sont souvent, encore aujourd'hui, opposés à effort et apprentissage et cependant le rôle de l'École est avant tout de donner le sens et le goût du travail, la place du jeu dans la pratique pédagogique des enseignants a donc tout son sens. Comment le jeu est-il utilisé dans le cadre éducatif et pédagogique ? Comment les réseaux sociaux peuvent-ils être des outils pour mener des actions de prévention et d'éducation ?

Les interventions s'appuieront sur des exemples concrets pour en montrer leurs bénéfices pour les apprentissages, l'éducation et la prévention.

Intervenants : Karen Prevost-Sorbe, correspondante académique CLEMI
François Saillard, IA-IPR d'Economie-gestion

16h00 Clotûre des travaux

Les Voix de L'école conférences



LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

www.lesvoixdelecole.fr

Le site des conférences audio du Canopé – Académie d'Orléans-Tours

Le site *Les Voix de L'École*
permet d'écouter et de télécharger les conférences pédagogiques
organisées par le Canopé – Académie d'Orléans-Tours et ses partenaires.
Les documents d'accompagnement des conférences sont également mis à disposition.

La Région Centre s'engage pleinement de manière volontariste en faveur
de la santé des jeunes lycéens et apprentis ; la politique est mise en oeuvre
avec l'appui des adultes intervenant dans le champ éducatif, en particu-
lier les personnels santé sociaux, sans oublier le rôle des parents. Toutes
les informations sont consultables sur le site

www.regioncentre-valde Loire.fr



LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



www.regioncentre-valde Loire.fr