

# « LES JEUX VIDÉO : UN PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ À ACCOMPAGNER »

## Le projet

2 à 3 jours d'animations  
autours des jeux vidéo  
pour échanger, apprendre, comprendre, maîtriser ...dans un  
environnement ludique et festif.

Jours souhaités : vendredi (scolaires), samedi et/ou dimanche (tout public)

Lieu envisagé : une salle unique (type salon)

Publics visés :

les jeunes (11-25 ans)

les scolaires

les parents

les professionnels de l'éducation (enseignants, éducateurs...)

...

Objectifs recherchés à travers les  
actions proposées

### Objectifs généraux

<b>A</b> Obtenir un état des lieux de la perception, des attentes du public par rapport à la thématique	<b>B</b> Apporter des connaissances, de la matière pour échanger	<b>C</b> Apporter une autre vision du jeu vidéo et des enjeux qu'il représente
--	---	---

### Objectifs opérationnels

<b>1</b> Échanger des expériences, exposer des problématiques rencontrées par le public, rechercher collectivement des réponses.	<b>2</b> Expérimenter apprendre à jouer aux jeux (Plusieurs types de jeux seront proposés en formation), apprendre aux parents à accompagner leurs enfants dans l'utilisation des jeux...	<b>3</b> Apprendre à décoder l'univers des jeux, comprendre « à quoi on joue », ce qui est véhiculé par les jeux.	<b>4</b> Créer une dynamique de jeu avec plusieurs joueurs de générations différentes, réduire le fossé générationnel.
---	--	--	---

Ce document de synthèse est un support d'aide pour remplir la fiche actions qui vous est demandée.

Les objectifs du projet indiqués ci-dessus ne constituent pas une liste exhaustive. Vous pouvez bien entendu ajouter des objectifs nouveaux, en lien avec la thématique.