Jeux vidéo

Médias et écriture

Présentation de quelques jeux vidéo à caractère poétique, militant, éducatif, expressif, coopératif… (Chômeur blaster, paper's please…) et de projets qui utilisent le jeu vidéo en classe comme support pédagogique (Stronghold, Minecraft…). Qu'en pensez-vous ? Seriez-vous prêt·e·s à utiliser le jeu vidéo avec un groupe de jeunes que vous animez, si vous en aviez les moyens ? Est-ce que ça change votre vision du jeu vidéo ou est-ce que vous aviez déjà toutes ces alternatives en tête ?

Tour d'horizon des jeux vidéo les plus populaires auprès des jeunes. Le groupe les observe pour tenter d'en dégager des caractéristiques communes (esthétiques, mécaniques, thématiques). Questionnement en groupes de parole autour de ces différents « blockbusters » du jeu vidéo : comment se réapproprier en classe/en groupe ces intérêts des jeunes pour le jeu vidéo ? Dans quel nouveau contexte pourrait-on

les placer pour en proposer un usage pédagogique ? À la lumière de cette diversité, on se rend compte que tous les jeux vidéo ne rendent pas asociaux, violents… Thématique de l'immersion, traitement par les médias traditionnels, vertus de la réalité virtuelle…

- Répondre aux stéréotypes et aux idées reçues les plus courantes concernant le jeu vidéo
- Utiliser le jeu vidéo comme outil pédagogique pour développer une discussion sur une thématique forte
- Fournir des exemples de jeux vidéo qui transmettent des valeurs ou un message moral

Votre profil

- Associatif
- Service public

Formateur

- Boris KRYWICKI

Combien

- 0,00 affilié C-Paje
- 0,00 non affilié

Quand

- Le 19/11/2024 de 09h à 16h

Où

Cette formation est reconnue par la Fédération Wallonie Bruxelles

Je souhaite plus d'informations sur cette formation :

benjamin@c-paje.be
elodie@c-paje.be