



Discussion : quelles compétences pour quel jeu vidéo ?

Mise en situation et but de la discussion

Discussion collective autour des jeux vidéo, des compétences qu'ils nécessitent (ou développent) et des goûts des utilisateurs. Le but est de faire découvrir aux enfants les compétences qu'ils maîtrisent (ou aiment maîtriser), mais aussi d'élargir leur horizon à des jeux qu'ils ne pratiquent pas mais qui pourraient leur convenir et/ou développer d'autres compétences.

Compétences

Compétences transversales : Déterminer et décrire les compétences requises par tel jeu vidéo ; analyser, dégager les éléments les plus importants, établir des liens de causalités (j'aime tel jeu parce que). Savoir parler, savoir écouter.

Autres compétences : Se connaître, prendre confiance en soi, travailler en équipe.

Progression de l'activité

1. Poser à l'ensemble de la classe la question « Quel est votre jeu (ou style de jeu) vidéo préféré ? ».
2. Noter les réponses sur le tableau (si le jeu est inconnu, demandez de l'expliquer brièvement) et regrouper les jeux par ensembles cohérents. Ex. : les jeux où il faut créer un personnage, les jeux de sport, les jeux de stratégie, etc.
3. Mettre ensemble les enfants selon ces groupes (4 max, sinon dédoubler).
4. Demander à chaque groupe de répondre aux questions suivantes : « Pourquoi aimes-tu ce jeu ou ce style de jeu ? », « Quelles sont les compétences que tu aimes utiliser ? ». Si le jeu permet la création de personnages : « Quel personnage choisis-tu et pourquoi ? » L'enseignant(e) devra probablement passer dans les groupes pour aider à formuler la compétence mise en œuvre.
5. Faire présenter oralement les réponses par chacun des groupes. L'enseignant(e) note toutes les réponses au tableau et propose ensuite aux autres enfants de réagir à ce qu'ils ont entendu.