



Charte d'utilisation des jeux vidéos

But de la discussion

Le but est de susciter la réflexion des élèves quant à leur propre mode d'utilisation des jeux vidéo et les limites qui leur semblent nécessaires pour un usage raisonnable. On peut également aller plus loin en procédant de la même manière à propos des types de sanctions que les enfants proposeraient si la charte n'était pas respectée.

Compétences

Français - compétences disciplinaires : Orienter son écrit en fonction de la situation de communication, élaborer des contenus, orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, élaborer des significations

Français - compétences transversales : Connaître les autres et accepter les différences : écouter, dialoguer, travailler en équipe, laisser s'exprimer

Progression de l'activité

Matériel : Cahier de brouillon pour que les enfants puissent noter leurs idées.

- 1) Placer les enfants en groupes de 4.
- 2) Demander à chaque groupe de créer 3 règles pour une utilisation raisonnable des jeux vidéo.
- 3) Faire présenter oralement les 3 règles par chacun des groupes.
Faire justifier les choix. L'enseignante note toutes les règles au tableau.
- 4) Débattre sur les règles qui paraissent les plus pertinentes et acceptables par la majorité des élèves.

Il va de soi que la création de cette charte permet uniquement la réflexion sur l'usage des jeux vidéo. Il ne sera pas demandé aux enfants de respecter cette charte, sauf bien entendu s'ils le souhaitent. Il serait intéressant que les enfants proposent la création de cette charte à leurs parents.