

Brochure pour
les enseignants
de fin de primaire
et les PMS-PSE

J'ARRÊTE QUAND JE VEUX !



Comment aborder les jeux vidéo en classe ?



TABLE DES MATIÈRES



Introduction	p. 3
---------------------------	------



Questions-Réponses

1. Qu'est-ce qui rend les jeux vidéo si attrayants ?	p. 4
2. Que puis-je faire avec mes élèves vis-à-vis des jeux vidéo ?	p. 4
3. Comment aider un élève qui passe trop de temps devant les jeux vidéo ? Dois-je en parler à ses parents ?	p. 5
4. Existe-t-il une réglementation concernant l'âge auquel on peut acheter des jeux vidéo ?	p. 6
5. Est-ce un problème d'abus ou de dépendance ?	p. 7
6. Certains jeux risquent-ils de poser plus de problèmes d'addiction ?	p. 7
7. Quels sont les signes d'alarme d'une utilisation problématique des jeux vidéo ?	p. 8
8. Les jeux vidéo rendent-ils violent ?	p. 9



Pistes pédagogiques

Création collective d'une charte pour l'utilisation des jeux vidéo	p.10
Les sentiments des personnages	p.11
Quelles compétences pour quel jeu vidéo ?	p.12
Distinction Réel - Virtuel	p.13
La fin de l'histoire (Expression orale)	p.14



Pistes de discussion

Discussions en classe	p.15
Les cercles de lecture	p.18



Perspectives	p.19
---------------------------	------

Introduction

Les jeux vidéo occupent une place importante dans la vie des enfants de 10-12 ans. Différentes études ont montré que la majorité d'entre eux possèdent au moins une console de jeux. Par ailleurs, de nombreuses rencontres et discussions avec des enfants de cet âge nous ont confirmé que ces jeux sont des éléments essentiels de leurs loisirs et qu'il leur arrive d'y consacrer plus de temps et d'énergie qu'ils ne l'auraient souhaité au départ. Il peut arriver qu'un usage massif crée des difficultés familiales ou scolaires.

Infor-Drogues a réalisé le projet « J'arrête quand je veux ! » suite aux demandes de nombreux enseignants qui souhaitent aborder la question des dépendances en classe. Notre expérience nous a convaincus que parler de drogues illicites était inutile voire contre-productif à cet âge. En effet, la plupart des enfants de 10-12 ans n'est pas confrontée à cette réalité. Il nous semble par contre que l'on peut aborder des questions comme la difficulté de gérer un « produit », voire la dépendance, à partir de situations et de comportements vécus par les enfants.

Le roman « J'arrête quand je veux ! » a été écrit par Nicolas Ancion. Il évoque, à travers le jeu vidéo, un comportement excessif qui pourrait mener à une dépendance. Les jeux vidéo sont utilisés par tous les enfants de 10-12 ans ; ceux-ci pourront donc se sentir concernés et s'approprier ce sujet bien plus qu'en parlant des drogues qu'ils ne connaissent pas.

Cette brochure d'Infor-Drogues propose aux enseignants et aux éducateurs au sens large (membres de PMS-PSE, parents, animateurs ...) des pistes de réponse aux questions fréquemment posées à propos des jeux vidéo, ainsi que des activités à faire en classe ou en groupe sur base de différentes parties du livre. Ces pistes sont davantage développées sur le site jarretequandjeveux.org.

Nous sommes persuadés que ce type de réflexions sera utile ultérieurement vis-à-vis d'autres comportements (le « chat » sur Internet, les SMS, etc.) ou l'abus de produits tels que l'alcool, le tabac ou le cannabis.

N'hésitez pas à faire appel à nous pour toute question ou pour un accompagnement : 02/227.52.61

Les équipes d'Infor-Drogues



1 QU'EST-CE QUI REND

De nos jours, presque tous les enfants jouent aux jeux vidéo. Il y en a pour tous les goûts, de tous les genres, et de multiples usages sont possibles (jouer seul, entre amis, en famille, en réseau).

Ils sont très facilement accessibles et on peut y jouer seul. Beaucoup sont dotés d'un graphisme splendide. Pour de nombreux joueurs, la possibilité d'améliorer son record personnel les pousse constamment à se dépasser et donc à rejouer.

Certains jeux vidéo en ligne proposent de se plonger dans un monde virtuel particulièrement élaboré. Par exemple, à l'aide d'un personnage qui représente une version nettement améliorée de soi ou une créature aux pouvoirs surnaturels, le joueur peut se mesurer à une quantité d'adversaires à travers le monde. Parfois, de tels univers offrent à certains joueurs une valorisation plus importante que dans la vie réelle.

2 QUE PUIS-JE FAIRE AVEC MES ÉLÈVES VIS-A-VIS DES

Parler avec vos élèves des jeux vidéo et conseiller aux parents d'également en parler est souvent une attitude intéressante. En effet, si l'enfant y passe beaucoup de temps, cela montre que cette activité est importante pour lui. A ce titre, elle mérite l'intérêt de ses éducateurs au

sens large (parents, enseignants, membres PMS, etc.).

Même si vous faites partie de la majorité des adultes qui ne connaissent rien ou pas grand chose aux jeux vidéo, n'ayez pas peur d'aborder ce sujet en classe à l'aide des activités pédagogiques proposées dans cette brochure

ou sur le site jarretequandjeux.org ou encore en posant des questions comme : « A quoi joues-tu/jouez-vous ? », « Quel est ton jeu favori ? », « Quel est le but du jeu ? », « Qu'aimes-tu dans le personnage avec lequel tu joues ? ». Poser aux enfants des questions les mettant dans une position qui leur permet de vous apprendre des choses devrait les valoriser. L'envie de partager leur activité n'en sera que plus grande.

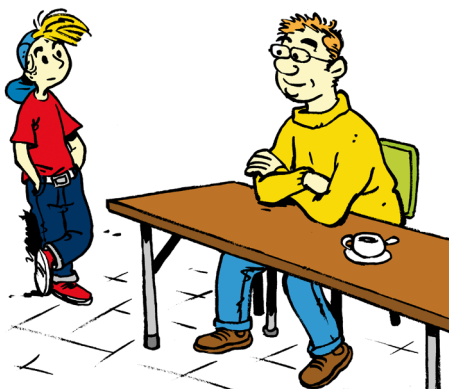
Plus vous apprendrez à connaître leurs jeux vidéo, plus vos questions pourront devenir pertinentes. Comme par exemple : « Qu'est-ce qui t'a fait le plus plaisir dans cette partie ? », « Qu'est ce que tu aurais aimé réussir et qui a échoué ? », « Y a-t-il une évolution dans ton jeu ou dans ta stratégie ? », « As-tu plutôt développé des compétences de combat ou des compétences de sorcier ? ».

COMMENT AIDER UN ÉLÈVE QUI PASSE TROP DE TEMPS DEVANT LES JEUX VIDÉO ? DOIS-JE EN PARLER AUX PARENTS ?

Vous pouvez lui parler des conséquences négatives que cela entraîne selon vous. Par exemple, le fait qu'il est très fatigué et a des mauvais points à l'école, que trop jouer pourrait créer des disputes entre copains ou en famille, ou encore que ses activités parascolaires en pâtissent.

Le jeu vidéo peut être passionnant et enrichissant, mais il doit rester une activité parmi d'autres.

Outre les animations déjà évoquées pour l'ensemble de la classe, vous pouvez en parler aux parents de l'enfant. Il n'est en effet pas certain qu'ils réalisent toujours l'ampleur de ce type de comportement.



Utiliser la peur en prévention ?

Concernant les jeux vidéo, de la même manière que vis-à-vis des drogues, de nombreux adultes sont convaincus qu'il faut avant tout faire peur en parlant des risques. Cette façon de faire n'a pourtant pas beaucoup d'efficacité et en tout cas moins qu'une prévention centrée sur les jeunes eux-mêmes (leurs identités, leurs attentes, leurs difficultés).



4 EXISTE-T-IL UNE RÉGLEMENTATION CONCERNANT L'ÂGE AUQUEL ON PEUT ACHETER DES JEUX VIDÉO ?

Dans la plupart des pays européens, y compris en Belgique, il existe le système de classification PEGI (Pan European Game Information, plus d'info sur pegi.info) pour les jeux vidéo. Cette classification, mentionnée sur la plupart des boîtiers de jeu, informe sur la classe d'âge à laquelle le jeu convient le mieux ; elle indique aussi à l'acheteur le contenu du jeu au moyen de divers pictogrammes (violence, grossièreté de langage, peur ...). Le système PEGI commence à s'appliquer aux jeux vidéo en ligne.

Toutefois, la classification PEGI est purement informative.

En Belgique, il n'existe actuellement aucun cadre légal contraignant pour la vente de jeux vidéo. Leur vente et leur location demeurent entièrement libres.

Une autre manière de se renseigner sur un jeu vidéo est de consulter des blogs où sont postés divers commentaires et avis sur ce jeu. Pour ceux qui le veulent, une démo gratuite pour le tester est parfois mise à disposition.

EST-CE UN

PROBLÈME

D'ABUS OU DE

DÉPENDANCE ?

Si un enfant joue trop longtemps et a du mal à s'arrêter, il s'agit dans la majorité des cas d'un problème d'abus. Ce type d'abus est souvent temporaire et, dans la plupart des cas, le jeu vidéo cèdera, plus ou moins rapidement, sa place à une autre activité.

Toutefois, on observe parfois une véritable compulsion d'utilisation vis-à-vis de laquelle les scientifiques n'utilisent pas le terme de 'dépendance' car il s'agit d'un terme médical renvoyant à la consommation physique d'un produit (alcool ou drogue). Médiatiquement, on parle de plus en plus d'addiction pour désigner ces comportements irrépessibles, ces compulsions à répéter des comportements : addiction aux jeux d'argent, au sport, au travail, à internet, aux jeux vidéo, etc.

Comme les dépendances, les addictions sont le signe qu'il existe, à un autre niveau, une ou des difficultés sous-jacentes que rencontre l'enfant ou l'adolescent. Ainsi, n'attendez pas un comportement problématique pour en discuter.

CERTAINS JEUX

RISQUENT-ILS

DE POSER PLUS

DE PROBLÈMES

D'ADDICTION ?

Parmi tous les jeux vidéo existants, les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (« World of Warcraft », « Everquest », « Dofus », « Dark Age of Camelot » pour les plus populaires) sont les plus difficiles à gérer en terme d'addiction car ils reposent sur une communauté de joueurs.

Ces derniers vont former des groupes dont la progression dans le jeu va dépendre de l'engagement de chacun de leurs membres. Si l'un d'entre eux ne participe pas assez, il risque de subir une forte pression de la part des autres membres.





De plus, ces jeux appartiennent à la catégorie des « univers persistants » : quand le joueur se déconnecte, la partie continue sans lui ; son personnage risque donc d'en pâtir, voire même de mourir.

Tout ceci augmente encore la pression sur le joueur. C'est d'ailleurs pour cette raison que ce type de jeu est généralement déconseillé aux moins de 12 ans.

Passé cet âge, la pression du groupe reste quand même difficile à gérer. Il est donc encore important d'en discuter avec votre adolescent(e).

Et en secondaire ?

Avec l'âge, les objets « difficiles à gérer » se multiplient : les sûcreries, la télévision et les jeux vidéo sont rejoints par les GSM, les fringues, les marques, Facebook, l'alcool, le cannabis, etc.

Dès lors, Nicolas Ancion a écrit « **En mille morceaux** » , un roman qui nous parle des relations et des expériences de plusieurs adolescents. Infor-Drogues propose des idées de **pistes pédagogiques**  dans une brochure téléchargeable.

Notre équipe de prévention est à votre disposition si vous désirez être accompagné.



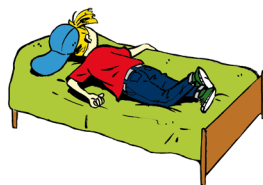
QUELS SONT LES SIGNES D'ALARME D'UNE UTILISATION PROBLÉMATIQUE

Les indices d'utilisation problématique les plus régulièrement cités sont les suivants :

- une personne qui passe la majeure partie de son temps à jouer sans pouvoir s'arrêter ;
- une personne qui s'isole complètement dans son monde virtuel pour éviter la réalité, et ce au détriment de la famille, des amis, de l'école, des activités sportives ;
- une personne agitée et irritable lorsqu'elle ne joue pas, et qui recourt au mensonge sur le temps consacré au jeu.

Notons que le temps passé à penser à son jeu est un indice tout aussi important que le temps consacré à y jouer.

La dépendance aux jeux vidéo (ou plutôt l'addiction, comme expliqué à la question 5) est un phénomène quasi inexistant chez les enfants de 10-12 ans. A cet âge, ce qu'on observe c'est parfois un abus de jeux vidéo. A ce titre, le Service d'Information Promotion Education Santé de l'ULB (SIPES) a retenu comme critère de consommation abusive le fait de jouer pendant quatre heures ou plus par jour. Cet abus concernait 12,1 % des 12-20 ans en 2006.



LES JEUX VIDÉO

RENDENT-ILS

VIOLENTS ?

En fait, la plupart des études scientifiques faites avec des adolescents montrent que la consommation d'images violentes est une cause d'augmentation de violence réelle. La consommation d'images violentes peut provenir des jeux vidéo mais aussi, et parfois abondamment, d'autres médias comme la télévision. Ce n'est donc pas la pratique du jeu vidéo en tant que telle qui augmente la violence, mais plutôt le contenu violent de certains jeux.

Par ailleurs, les images violentes ne sont ni la cause unique ni sans doute la principale source de comportements violents. A cet égard, pensons aux contextes familial, scolaire et relationnel.

Pourquoi tant de violence dans les médias ?

Il existe une loi d'airain dans les médias (y compris dans les jeux vidéo) : pour capter de nombreux consommateurs, les médias doivent montrer des images qui frappent, qui émeuvent. A cet égard, la violence fascine le public et augmente donc la probabilité de le rendre "addict" à ce média ou aux journaux d'information par exemple. La violence du monde est souvent exagérée et représentée comme inévitable dans une sorte de glorification lyrique qu'on retrouve bien dans certains jeux vidéo.

L'exagération des dangers amène non seulement une fascination, mais empêche de réfléchir sereinement à un problème. Nos outils de prévention doivent donc éviter de s'appuyer sur ce ressort.



Création collective d'une charte pour l'utilisation des jeux vidéo

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.

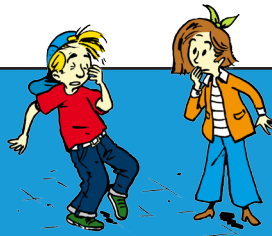
Français - compétences transversales : Connaître les autres et accepter les différences : écouter, dialoguer, travailler en équipe, laisser s'exprimer.

Déroulement 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'enseignant(e) 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.



Les sentiments des personnages

Le livre « J'arrête quand je veux ! » de Nicolas Ancion met en scène Théo, aux prises avec des sentiments difficiles à identifier et à gérer (mélancolie d'un « avant la séparation de ses parents », désamour de son père, attirance naissante pour une camarade, jalousie d'autres situations familiales, etc.). Théo prend la tangente et se plonge dans l'univers d'un jeu vidéo en ligne.

Objectifs

Nos fiches pédagogiques proposent d'une part de repérer les sentiments des personnages à travers des extraits du livre, et d'autre part d'apprendre aux élèves à exprimer leurs sentiments et à enrichir leur vocabulaire.

Vous trouverez ces fiches («Exprimer ses sentiments» et «Les sentiments des personnages») sur notre site www.jarretequandjeveux.org.

Notes et réflexions

Les élèves éprouvent souvent des difficultés à exprimer leurs sentiments (notamment lors de conflits).

Lorsque l'on connaît l'état émotionnel de ses élèves, cela permet d'éviter d'émettre de fausses hypothèses.

Par exemple, lorsqu'un élève ne travaille pas ou ne comprend pas, on a l'impression qu'il est rêveur, paresseux, qu'il n'a pas envie, qu'il n'écoute rien. Or il peut s'agir d'autre chose et nos paroles à son égard peuvent être entendues comme un jugement maladroit et injuste.

Il peut arriver que chaque enfant ait quelque chose à dire et que nous n'ayons pas le temps d'écouter tout le monde. Pour cadrer cette éventualité, il est bon de prévenir que seuls X élèves passeront devant la classe.

Les autres peuvent noter ce qu'ils souhaitent exprimer sur un papier et le déposer dans la boîte aux lettres, la boîte à secrets, la boîte à maux ou sur le bureau de l'enseignant.

L'enseignant prendra connaissance de ces divers petits mots dès qu'il en aura l'occasion.



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.

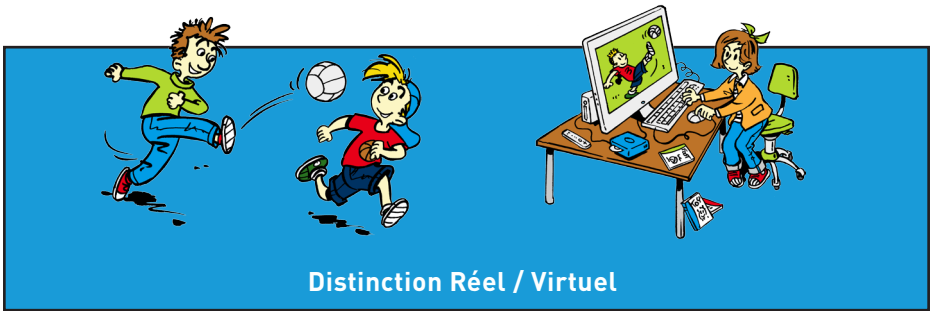
Compétences

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.

Déroulement 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 doubler).
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 chois-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.



Mise en situation et but de la discussion

Discussion collective pour construire la ou les différences entre le monde réel et le monde virtuel des jeux vidéo avec personnages.

Le but de la discussion est de faire découvrir aux enfants que ce qui différencie fondamentalement ces deux univers, ce sont les règles qui les régissent. Les enfants préfèrent-ils explorer des univers avec des règles très éloignées des nôtres ou inconnues ? Ou préfèrent-ils, au contraire, des contextes très semblables avec des règles très proches ? Ceci peut permettre de mieux percevoir l'utilité des réglementations qu'ils connaissent.

Compétences

Compétences transversales : Savoir parler, savoir écouter, travailler en équipe.

Déroulement de l'activité

1. Placer les enfants en groupes de 4.
2. Demander à chaque groupe de réfléchir à ce qu'il y a de différent entre la réalité et le jeu vidéo. Par exemple : Qu'est-ce qu'on peut faire dans le jeu et qu'on ne peut pas faire dans la réalité ? Est-ce qu'un jeu vidéo tout à fait semblable à la vie réelle serait chouette ? A l'inverse, vivre dans un jeu vidéo serait-il chouette ? Pourquoi ?
3. 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.





La fin de l'histoire (expression orale)

Mise en situation et but de la discussion

Le but, au-delà de favoriser l'imagination et l'expression orale, est de faire prendre conscience aux enfants que les événements sont reliés entre eux et que ce n'est ni le hasard ni les jeux vidéo tout seuls qui ont entraîné Théo. Ce travail peut aussi se faire en individuel via la section « Jeunes » du site internet, dans laquelle Nicolas Ancion propose de réfléchir à trois alternatives.

Compétences

Français, expression orale - compétences disciplinaires : Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication ; Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message.

Déroulement de l'activité

1. Faire résumer oralement l'histoire du livre « J'arrête quand je veux ! » par les élèves jusqu'au chapitre 33.
2. Relire le chapitre 34 avec les élèves (moment où Són et Mathieu, inquiets de ne plus avoir de nouvelles de Théo, décident de partir à sa recherche et se rendent chez son père).
3. A partir de ce chapitre, demander aux élèves d'inventer une fin de l'histoire différente.
 - a. A titre d'échauffement, l'enseignant commence à raconter une fin nouvelle. Quand il le souhaite, il désigne un élève qui doit continuer l'histoire en cours. Celui-ci désigne un autre élève au choix, au moment où il le souhaite, qui doit continuer l'histoire (pour soutenir l'attention). Afin de stimuler l'imagination, l'enseignant peut obliger l'élève à faire intervenir une fin heureuse ou dramatique ou encore un personnage (le père, la mère, la sœur, le chien ...)
 - b. Demander aux enfants de se mettre en groupes de 2-3 et d'inventer une ou plusieurs fins de l'histoire. Si nécessaire, leur demander d'inclure un élément triste ou joyeux, le chien, la sœur, la mère ...)
4. Ceux qui le souhaitent viennent présenter leur création devant la classe. Si l'ambiance s'y prête, proposer aux enfants de voter pour la meilleure histoire, et en discuter.

Pistes de discussion

DISCUSSIONS EN CLASSE



L'important est de donner la possibilité aux élèves d'échanger entre eux et avec l'enseignant sur les thèmes vus en classe ou sur les livres lus. Cela facilite la créativité et la pensée critique.

Les élèves ont plusieurs rôles à jouer dans la discussion :

- Ils posent des questions et répondent à celles de leurs pairs. Ils facilitent alors les interactions dans le groupe en s'encourageant mutuellement à participer ;
- Ils reformulent ce qui a été dit, posent des questions et font des liens afin de faire progresser la discussion ;
- Ils mettent à l'épreuve les idées des autres en disant pourquoi ils sont d'accord ou pas.

1. Les discussions de groupe animées par l'enseignant

Votre rôle sera :

- Ecouter les réponses des élèves, faire des liens entre celles-ci et les encourager à parler ;
- Agir comme facilitateur de la discussion, servir de modèle en donnant des exemples sur la façon d'exprimer une réponse personnelle ;

- Tenter de relier les idées entre elles pour faire avancer la discussion ;
- Orchestrer la discussion en invitant les élèves à participer: aider les élèves à reformuler leur idée pour leur faire comprendre qu'elle n'a pas été saisie par les autres et qu'il faudrait la préciser ; dire pourquoi ils sont d'accord ou non avec ce qui a été dit ; se centrer sur l'idée en cours ; formuler l'idée de façon plus claire ou plus concise.

Voici à présent quelques repères pouvant vous servir dans l'animation d'une discussion :

- Créer un climat d'écoute (ex : « Je comprends ce que tu veux dire », contact visuel, expression faciale...) ;
- Guider la discussion au lieu d'imposer sa propre idée ;
- Encourager la participation : encourager les élèves à se porter volontaire pour intervenir, écrire ce qu'ils disent au tableau et revenir sur ce que quelqu'un a dit précédemment ;
- Valoriser la prise de parole (ex : « C'est intéressant ce que tu viens de dire ») ;
- Aider ceux qui ont de la peine à prendre part à la discussion ;
- Accepter des idées différentes que les siennes car elles peuvent permettre d'envisager un point de vue nouveau ;
- Encourager les élèves à poser des questions (ils apprécient de pouvoir le faire).

2. Les discussions en sous-groupes gérées par les élèves

Un autre type de discussion, complémentaire au premier, consiste à faire interagir les élèves sans le soutien de l'adulte. Un tel cadre est souvent efficace pour faire parler les élèves d'autres sujets importants que ceux discutés avec l'enseignant.

Toutefois, pour que ces discussions en sous-groupes fonctionnent, il est nécessaire que les élèves apprennent à discuter entre eux. Les compétences pour mener à bien une discussion sont les suivantes :

- Respecter le sujet de la discussion ;
- Etre actif dans la discussion ;
- Demander poliment plus d'explications si on ne comprend pas ce que quelqu'un veut dire ;
- Ecouter ce que les autres disent et se servir de ce qu'ils ont entendu pour faire avancer la discussion ;
- Ne pas avoir peur d'exprimer une opinion contraire, toujours de manière polie ;
- Offrir une chance à tous de donner leurs idées ;

- Être prêt à défendre ses idées.

Voici à présent plusieurs techniques pour améliorer les discussions en classe :

1. Le modèle de discussion

Entre adultes, faire une simulation de discussion reprenant certains comportements (ex : s'interrompre l'un l'autre, se critiquer). Les élèves sont ensuite appelés à réagir et à faire une analyse critique de la situation. Ensuite, présenter une nouvelle simulation comprenant une discussion de bonne qualité.

2. La transcription d'une discussion

Montrer aux élèves la copie d'un extrait de discussion d'un groupe d'élèves (de préférence venant d'une autre classe) et ce de manière anonyme. Leur demander si les participants ont respecté les objectifs visés. Ainsi, les élèves lisent la transcription, la critiquent et discutent de ce qu'il faudrait améliorer.

3. L'enregistrement des élèves

L'enseignant enregistre un sous-groupe pendant une discussion et le fait écouter aux élèves qui doivent discuter de leurs points forts et faibles (possibilité de passer d'abord la bande son pour ne pas les distraire et ensuite la bande vidéo pour analyser les comportements gestuels qui incitent ou non à l'échange).

4. Le « bocal de poissons »

Les élèves disposent les chaises en un cercle intérieur et un autre extérieur : les membres du groupe intérieur discutent pendant 10 minutes. Ensuite, ceux du cercle extérieur réagissent dix minutes durant à ce qu'ils viennent de voir et d'entendre en terme de fonctionnement du groupe. L'objectif est que les élèves puissent cerner comment le groupe fonctionne (coupe-t-on la parole ?, utilise-t-on les arguments



des autres ?, etc.) et s'il y a des règles implicites ou explicites (qui gère la parole ? y a-t-il un animateur ? a-t-il été désigné explicitement ?, etc.). Ensuite, échanger les



rôles.

LES CERCLES DE LECTURE

Les cercles de lecture sont des formules de discussion entre élèves autour d'un livre.

L'objectif principal est de favoriser la formulation d'une opinion personnelle sur ce livre. L'ensemble de la classe peut lire le même livre ou alors l'enseignant propose 4 ou 5 exemplaires de quelques livres. Dans ce cas, ce qui rassemble les élèves c'est le choix du même livre et chaque groupe lit un livre différent. Le nombre idéal d'élèves par sous-groupe est de 4 ou 5 participants par cercle.

Cette activité se déroule sur le long terme car apprendre à discuter en groupe prend du temps : les groupes se rencontrent régulièrement et écrivent leurs réactions par rapport au livre ou les illustrent dans un cahier de lecture (cela peut servir de source d'idées pour les discussions).

Les sujets de discussion autour du livre peuvent venir des élèves ou, au début c'est plus facile, de questions ouvertes posées par l'enseignant (ex : « En quoi ce livre ressemble à la vie réelle ? », « De quelle façon le personnage vous ressemble-t-il ? », « Dans la même situation qu'auriez-vous décidé ? »). Demander aux élèves de lire un passage qui leur a particulièrement plu et de dire pourquoi est une activité qui donne en général de bons résultats.

L'enseignant a une tâche d'organisation et de soutien : il aide les groupes à se former, il observe les élèves et rencontrent ceux qui éprouvent des problèmes, il prend des notes. L'évaluation porte sur l'observation de l'enseignant et sur l'auto-évaluation des élèves.

Par la suite, de nouveaux groupes se forment autour d'un ou de plusieurs nouveaux livres. Cela permet d'apporter des idées nouvelles, d'éviter les groupes composés seulement d'élèves en difficulté et de pouvoir discuter avec d'autres élèves.

Les activités du cercle de lecture doivent avoir lieu à intervalles réguliers (2 à 4 heures par semaine incluant la lecture, les réactions et la discussion qui dure entre 20 et 30 minutes). Au début, il est nécessaire d'y consacrer une fréquence régulière relativement soutenue pour « lancer la machine ». Par la suite, les cercles de lecture peuvent se dérouler une fois par semaine (la lecture et l'écriture des réactions dans un cahier se faisant à la maison).

Infor-Drogues dispose de nombreux exemplaires du roman « J'arrête quand je veux ! » et les met à la disposition des classes qui souhaitent le lire.

Pour que les discussions fonctionnent, il est bien entendu nécessaire que les élèves apprennent à discuter entre eux. Le site jarretequandjeveux.org propose des pistes à la rubrique « enseignants » et sous-rubrique « idées d'activités ».

Perspectives

Au terme de cette brochure et des pistes que nous y développons, nous serions intéressés d'avoir votre avis en tant que professionnel ou d'échanger des idées avec vous.

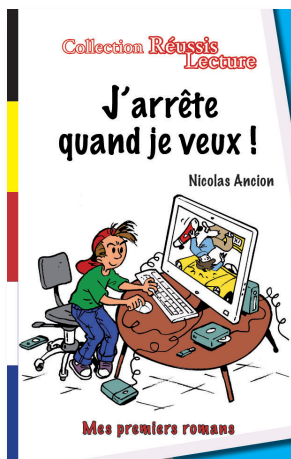
Votre contribution nous permettra d'améliorer nos pistes pédagogiques ou encore d'en proposer de nouvelles.

Vous pouvez nous contacter par Internet, par courrier ou téléphone :

Equipe de prévention : 02 227.52.61

prevention@infordrogues.be

Rue du Marteau 19, 1000 Bruxelles

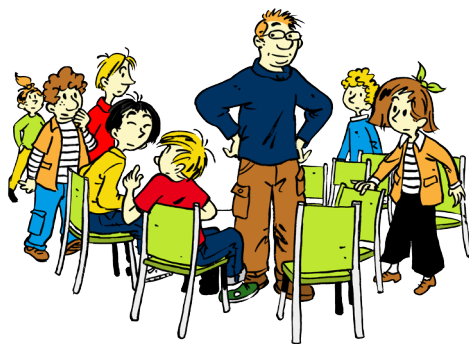


Le livre de Nicolas Ancion, qui sert de support aux activités proposées dans cette brochure, est disponible gratuitement pour les enseignants et membres PMS-PSE, sur demande auprès d'Infor-Drogues. Pour les classes intéressées, des prêts multiples sont possibles gratuitement.

Le livre de Nicolas Ancion « J'arrête quand je veux ! » raconte l'histoire de Théo, un fan de jeux vidéo qui jouerait volontiers tout le temps s'il n'y avait pas l'école et les parents. Jusqu'au jour où il découvre un jeu en ligne bien plus passionnant que tous les autres. Théo s'y lance alors sans retenue, au point d'en oublier ses amis, la jolie Yaëlle, l'école et tout le reste. Parviendra-t-il à quitter le jeu pour revenir dans notre monde ?

Cette brochure d'Infor-Drogues s'adresse aux enseignants et aux membres PMS-PSE. Elle propose des activités pour les enfants de 10-12 ans autour des jeux vidéo.

Ces fiches pédagogiques et pistes de discussion se trouvent également sur notre site www.jarretequandjeveux.org



Infor-Drogues bénéficie du soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et est agréé par la Commission Communautaire Française

