

Fête de la Science 2024 de l'Université Lumière Lyon 2

Activités pour les scolaires

Titre de l'activité : « Accro au jeux vidéo, vraiment »

Niveaux concernés : Primaire

Comment bien jouer aux jeux vidéo ? Voilà une question qui est rarement posée aux enfants car le plus souvent, on leur interdit tout simplement de jouer. Or, le cerveau a du mal à saisir la négation. Les spécialistes de l'équipe DIGESTHESIA vont permettre à vos élèves de mieux comprendre ce qui peut être dangereux dans l'addiction aux jeux vidéo, en leur proposant des outils de diagnostic des risques et des débats pour aiguïser leur esprit critique. Les enfants vont alors découvrir pourquoi et comment jouer de manière responsable.



Déroulement détaillé :

1^{ère} partie :

Vos élèves sont mis en face de vignettes qui représentent des situations de jeu. Chaque situation a ses spécificités et les enfants doivent se positionner en donnant leur avis sur est-ce que cette situation est acceptable ou non.

2^{ème} partie :

Après s'être positionnés, les élèves sont amenés à débattre pour comprendre ce que peuvent être les dangers des jeux vidéo, tout en évitant de les diaboliser. Les enfants seront donc plus à même d'écouter et d'appliquer les conseils donnés pour que leurs pratiques soient réfléchies.

Intervenantes et intervenants :

Nicoleta PETROIU, docteure en psychologie, accompagnée des membres de DIGISTHESIA, jeune entreprise universitaire qui œuvre à remettre l'humain au cœur de l'innovation numérique.

Durée :

40 min

Nombre d'élèves :

L'ensemble d'une classe peut participer en même temps.

Mots clés :

Jeux vidéo – Prévention – Comportement – Dépendance – Gestion – Addiction

Outils pour l'atelier :

Vidéoprojecteur (à prévoir par le lieu d'accueil)

Discipline(s) scolaire(s) potentiellement concernée(s) :

Éducation aux médias et à l'information – Enseignement moral et civique

Lien avec les programmes scolaires :

L'objectif principal de cet atelier est de **développer l'esprit critique des élèves vis-à-vis de leur propre situation**, ce qui leur permettra de **comprendre par eux même les comportements qui peuvent être néfastes pour eux**.

Par son déroulement l'atelier pourra leur permettre de **travailler sur l'expression, l'identification, la mise en mots et la discussion des émotions et des opinions**. Il sera aussi l'opportunité de développer leur capacité à **comprendre et discuter des choix moraux rencontrés par chacun au cours de sa vie**.

Dates d'interventions possibles :

Du lundi 7 au vendredi 11 octobre

Pour plus d'informations sur le Fête de la Science de l'Université Lumière Lyon 2 :

<https://www.univ-lyon2.fr/sciences-et-societe/actualites/fete-de-la-science-2024>

Mail de contact : mediation-sciences-societe@univ-lyon2.fr

**fête de la
Science**


**MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

 **POP'
SCIENCES**
Université de Lyon



DigiSthesis