

Projet pédagogique du Projet-Jeunes du Cingal pour les vacances d'hivers 2023

Éléments utilisable du Projet Regional :

Éduquer et former au sens du commun, du collectif et de la coopération

L'un des principaux enjeux autour de l'utilisation immodérée des outils numériques est l'isolement des usagers. La plupart du temps, puisque l'outil fait écran, l'utilisateur se trouve seul lorsqu'il utilise les outils numériques (écrans, tablettes, ordinateur, outils du Web en général). Même lorsque l'utilisateur interagit sur les réseaux sociaux, il n'est pas corporellement en présence de ces interlocuteurs. C'est tout particulièrement vrai dans l'utilisation des jeux vidéo, univers inventés souvent très immersifs, où la personne est seule face à son écran, dans un environnement rassurant et confortable, au point que nombre de jeunes préfèrent rester chez eux à compulser leur écran plutôt que de se risquer au dehors. Cet isolement conduit par corolaire à une société où les rapports citoyens se dissolvent, car ils sont morcelés en présence, dans le monde réel, et même dans le virtuel : on voit chaque jour que les réseaux sociaux sont davantage sources de dissensions (trolls, clashes, débats déréglés) que de rassemblement, même s'ils le sont quelquefois.

Utiliser ces mêmes jeux, supports connus et rassurants, qui réunissent les jeunes autour d'un univers qu'ils partagent, mais isolément, sur leurs écrans, pour en faire un outil sociatif et ludique, qui permette de réunir plusieurs personnes autour d'un univers qui les passionne. Faire d'un jeu vidéo, passionnant mais isolé et individuellement chez soi, un jeu commun, source de rencontre, de pratique sportive ou artistique, contribue à former un sens du collectif.

Développer des pratiques sociales innovantes

S'inspirer des univers virtuels, pour inventer ensemble des jeux collectifs inédits, c'est précisément *développer des pratiques sociales innovantes*. Les jeux vidéo sont des productions artistiques et commerciales de plus en plus abouties, partagées par un grand nombre de joueurs, certains deviennent une partie de la culture populaire. Nous avons l'intention de nous servir de ces supports afin de les transformer, de les transposer en pratiques sociales, collectives, ludiques, nouvelles. Un jeu vidéo de course absurde comme Fall Guys dans le monde réel amène les joueurs à coopérer, à se soutenir physiquement (ce que le jeu ne permet pas) afin de résister et de parvenir ensemble au point d'arrivée. Ainsi le réel, toujours plus riche de possibilités que le virtuel, permet l'innovation que le jeu vidéo n'autorise pas.

Retrouver la co-construction dans tous les projets éducatifs : Au Projet Jeunes, au-delà des propositions préparées à l'avance par l'animateur, ce sont les jeunes qui ENSEMBLE, au moyen du débat constructif et du vote, décident des activités du groupe, en début de matinée et d'après-midi. Ils doivent donc *apprendre à débattre pour « faire société »*, et décider ensemble. Les innovations, initiatives et propositions des jeunes sont des activités tout autant que celles proposées par l'animateur. Bien souvent nous partons sur une idée des jeunes plutôt que sur une proposition de l'animateur.

Prise en compte des évolutions (...) des pratiques numériques au sein d'un Laboratoire de pratiques innovantes.

Il est important d'apporter des éléments d'éducation et de guide aux pratiques numériques, phénomènes mondiaux de société, très complexes. La vie virtuelle ne peut pas plus se passer d'éducation au virtuel que la vraie vie d'éducation tout court.

Notre objectif est d'employer les univers virtuels partagés par nos jeunes, pour les entraîner ensemble à la découverte du réel, du partage dans le réel. Nous sommes persuadés que les sensations partagées dans le sport et dans la vie commune sont infiniment plus gratifiantes et réjouissantes que le plaisir, pourtant très réel, que l'on prend dans les pratiques numériques.

Il faut accompagner les jeunes à partir de ce qu'ils connaissent et partagent, pour aller progressivement et collectivement vers une éducation à ces outils ; outils très complexes, et collectifs eux-mêmes, et qui ne sont pas aussi virtuels qu'on le prétend. Par ailleurs, nous souhaitons, en nous inspirant du jeu Phone Story, sensibiliser les jeunes sur les aspects environnementaux et humains de l'utilisation des téléphones et autres ressources numériques.

Moyens mis en place pour atteindre les objectifs :

Retrouver la co-construction dans tous les projets éducatifs :

1. Choix des activités par les jeunes, en début de matinée, et en début d'après-midi, pendant le regroupement. Ce choix se fait par un débat entre les propositions, et un vote.
2. Les propositions des jeunes pendant les temps de regroupement peuvent s'adjoindre ou remplacer les propositions préparées par l'animateur.
3. Préparations des activités par les jeunes.
4. Temps de débats autour des univers numériques proposés : autour de questions centrales : ce que j'ai ressenti, ce que ça me rappelle, les idées que ça m'évoque, ce que j'ai aimé, ce que je n'ai pas aimé, etc.

Apporter des éléments d'éducation et de guide aux pratiques numériques :

1. L'intervention de Génération Numérique, à travers des approches ludiques (jeux sur tables, mises en situation, échanges, tests, etc.) travaillera sur les enjeux du numérique : le harcèlement numérique, les informations personnelles et leur diffusion,
2. Le temps limité de jeu : jouer pour s'immerger dans un univers, ou pour le découvrir, ne demande pas plus d'une heure en totalité par jour. J'ai à ce titre choisi des jeux qui ne prennent pas trop de temps à maîtriser (au regret de jeux basés sur l'histoire, aux scénarii exceptionnels, mais qui demandent des heures d'investissement, type Immersive Sims). Ce moment doit être minuté et circonscrit dans le temps. De 8h à 9h par exemple le matin, sur le temps d'accueil.
3. Le choix des jeux proposés pendant la période :
 - a. Des jeux partagés par la majorité d'entre eux : jeux gratuits (les free to play permettent également de placer le jeu sur les consoles des jeunes. Il va sans dire que le port de portable est limité à des plages horaires équivalentes au temps de jeu.

- b. Des jeux innovants et non connus, comme Manifold Garden ou Superhot, qui renouvellent le genre et font preuve de poésie tout en étant très agréables à jouer. Ou encore XIII, jeu inspiré de la BD, qui fait apparaître la BD en cours de jeu. Ces jeux sont le fruit d'équipes artistiques de développeurs, et montrent le que le jeu vidéo peut être un art. de plus ce sont des studios indépendants qui créent ces jeux.
- c. Des jeux en décalage avec leurs attentes, afin de les inciter à découvrir des jeux qui ont inspiré leurs propres références, mais qui sont différents, et non pas en ligne, afin, tout en impulsant la découverte, de limiter l'addiction que provoque un univers connu. De plus les jeux ont des systèmes de récompenses pernicieux qui maximisent le temps de jeu ; un jeu inconnu et hors réseau nous évitera cette partie de l'addiction. Enfin des jeux à plusieurs joueurs, que ce soit sur console (Mario kart), sur tablette (Stumble Guys) ou sur ordinateur (stickman). Afin d'impulser la dimension sociative en réseau local (lan) sur place entre les jeunes du projet.
- d. Faire de la prévention sur le temps de jeu est essentiel, et savoir gérer et concentrer son temps de jeu sur des périodes courtes doit être notre priorité éducative. Au moyen de minuteries (timers), de tournois et de conversations sur le sujet, il est important de faire comprendre que les jeux vidéo sont super, à condition de maîtriser leur usage dans un rythme de vie harmonieux.

4. Les activités en elles-mêmes :

- a. Elles sont collectives, et invitent à l'interaction. Qu'il s'agisse d'un jeu de plateau, ou plus riche encore d'une impro théâtrale sur le thème du jeu, ou encore : on amène la réalité de ce qu'on est sur le support initial du jeu-vidéo.
- b. Elles débordent les cadres des jeux vidéo : qu'il s'agisse de danse, de jeux de plateau, de tir, de réflexion, la réalité déborde sur le réel : un escape-game est plus excitant qu'un point-and-click, un jeu de plateau permet de rire ensemble plutôt que tout seul,
- c. Elles amènent à des activités créatrices ou artistiques. Faire une maquette de Minecraft, faire un costume, ou créer un personnage de jeu dans la vie réelle, ou encore l'incarner, tout cela ce sont des arts plastiques, du théâtre, du décor, de la stratégie. Or, tout cela existe dans la création d'un jeu vidéo : on planifie les cartes, on réalise des décors, on invente des personnages, on les fait jouer par des acteurs... et tout commence sur papier. Ainsi l'on retrouve le processus créatif du jeu vidéo, qui est aussi une œuvre d'art.
- d. Les temps d'échanges entre les jeunes.

5. La structure du Projet Jeunes en elle-même :

- a. La mise en place en collaboration de l'emploi du temps : chaque début de demi-journée, l'on se réunit et l'on décide en commun ce que l'on va faire, sur le thème et à partir des propositions de l'animateur. Les jeunes peuvent dans ce cadre inscrire leurs propositions d'activités, et émettre leur avis. Au terme d'un temps de discussion, le choix des activités est déterminé, et nous passons à leur réalisation.
- b. Les temps du PJ imposent une structure à respecter :
 - i. De 8 h à 9 h : accueil et activités libres.
 - ii. De 9 h à 9 h 30, rassemblement.
 - iii. De 9 h 30 à 11 h 30 activités.
 - iv. De 11 h 30 à 12 h : rangement, responsabilités pour le repas, et cuisine.
 - v. De 12 h à 13 h : le repas, le rangement du repas.
 - vi. De 13 h à 13 h 30, rassemblement pour déterminer les activités de l'après-midi.
 - vii. De 13 h 30 à 16 h les activités
 - viii. De 16 h à 17 h : goûter, et pause.

ix. De 17 h à 18 h : accueil du soir.

- c. Les responsabilités des jeunes : Au PJ, nous faisons tout (ou presque) ensemble : mise en place et rangement des activités, préparations des activités complexes, mais aussi la préparation des repas, le service, la plonge et le nettoyage. Tout cela nous inscrit dans le collectif, à la fois dans le temps et dans le réel.

Les moyens de l'évaluation

- Évaluation initiale, au moyen d'un petit sondage sur papier ou sur le Framaform
- Évaluations intermédiaires, à chaque regroupement et pendant les phases de clôture d'activité, de manière orale : qu'avez-vous pensé de l'activité ? souferiez-vous la refaire ? que peut-on améliorer ? cela vous a-t-il donné des idées ?
- Évaluation finale : au moyen d'un questionnaire sur framaforms.org (libre, gratuit, français, open source, éthique)