

**TABLEAU SYNOPTIQUE DE SEQUENCE : EN GRISÉ LES MOMENTS DE TRAVAIL PERSONNEL EN AMONT DES SEANCES DE COURS**

Séances	Intitulés et/ou problématiques	Supports	Capacités et savoirs associés
<b>Séance 1</b>	Je joue, nous jouons, ils jouent aux jeux vidéo  Appartenons-nous à une société vidéoludique ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un sondage à renseigner individuellement (outil numérique)</li> <li>• Extraits des résultats d'une <a href="https://www.sell.fr/news/lessentiel-du-jeu-video-novembre-2020">étude</a> « Les Français et le jeu vidéo » réalisée par SELL. <a href="https://www.sell.fr/news/lessentiel-du-jeu-video-novembre-2020">https://www.sell.fr/news/lessentiel-du-jeu-video-novembre-2020</a></li> <li>• Carnet de pensées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rendre compte/décrire une expérience</li> <li>- Confronter des informations à ses représentations</li> <li>- Interroger les sources</li> </ul>
<b>Projet à une dimension artistique et culturelle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour préparer la réalisation de fin de séquence, informer les élèves qu'ils devront rechercher <b>des références de films évoquant l'univers et/ou la pratique de jeux vidéo</b>. Ils mettront en dialogue ces films et les apports de la séquence. Ils pourront consigner les références et leurs commentaires dans leur carnet de séquence.</li> </ul>		
<b>Travail personnel</b>	Sélectionner des informations	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecouter le <a href="#">billet culturel</a> de Mathilde Serrell « Pourquoi 2020 le jeu vidéo pourrait devenir le "10<sup>e</sup> art" » (3 minutes)</li> <li>• Regarder et écouter <a href="#">la vidéo de Télérama</a> « Visite guidée : l'exposition "l'art dans le jeu vidéo" »</li> <li>• Carnet de séquence (de notes et de pensées)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Justifier un point de vue</li> <li>- Lire et reformuler des informations</li> </ul>
<b>Séance 2</b>  Le jeu vidéo, jeu populaire et prestigieux	Comment le jeu vidéo est devenu une référence culturelle et artistique.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L'article</b> du blog de Hugues Ouvrard : « Comment le jeu vidéo est devenu une référence culturelle, comme le cinéma ou la musique. » (Huffpost, 03/12/2016)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire et analyser un texte argumentatif</li> <li>- Collaborer</li> <li>- Reformuler</li> </ul>
<b>Travail personnel</b>	Qui a peur des jeux vidéo ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher d'autres arguments pour justifier ou s'opposer à une décision (imaginaire) de limiter la pratique des jeux vidéo en ligne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Justifier une décision</li> </ul>
<b>Séance 3</b>	Jeu vidéo, jeu dangereux ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lecture cursive : article sur le site de France Culture <a href="https://www.franceculture.fr/numerique/limite-du-temps-de-jeux-video-en-chine-une-mesure-de-sante-publique-tres-politique">https://www.franceculture.fr/numerique/limite-du-temps-de-jeux-video-en-chine-une-mesure-de-sante-publique-tres-politique</a> : « Limite du temps de jeu vidéo en Chine : une mesure de santé publique très politique ».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résumer des informations</li> <li>- Sélectionner des informations</li> <li>- Echanger à l'oral (table ronde)</li> </ul>
<b>Travail personnel</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vidéo (JT de M6) <a href="https://youtu.be/-FlvOhwbAns">https://youtu.be/-FlvOhwbAns</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter</li> <li>- Comprendre</li> <li>- Reformuler</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lire et tester la proposition du site de <a href="#">pôle emploi store</a> « Réussir son entretien d'embauche »</li> <li>• Extrait de podcast France Culture : <a href="#">épisode 3</a> [13.02-19.59], « Jouer c'est un métier », <i>Le jeu c'est la vie</i>.</li> </ul>	- Réagir
<b>Séance 4</b>	Vivre du jeu, se former par le jeu, est-ce encore jouer ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les documents du travail personnel</li> <li>• R.Caillois, <i>Le jeu et les hommes</i>, 1958, extrait de l'introduction.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer un avis et le justifier</li> <li>- Construire une pensée logique, un raisonnement.</li> </ul>
<b>Travail personnel</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecrire un texte pour rendre compte de son raisonnement.</li> <li>• Utiliser des connecteurs chronologiques et logiques</li> </ul>	- Ecrire un texte organisé
<b>Séance 5</b>	La gamification du monde, une perspective heureuse ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Extrait de l'émission de France Culture <i>Les jeux vidéo c'est la vie</i>, <a href="#">épisode 1</a> : 11.07-16.42</li> <li>• Serge Tisseron, Faut-il avoir peur des jeux vidéo ?</li> <li>• Mathieu Triclot, <i>Philosophie des jeux vidéo</i>,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confronter des textes et des documents</li> <li>- Ecouter et interagir dans un débat</li> <li>- Savoir formuler sa pensée et l'exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d'idées</li> </ul>
<b>Projet à une dimension artistique et culturelle</b>	Quelles représentations de l'univers et de la pratique des jeux vidéo apparaissent dans le cinéma ?	<p>2h pour construire <b>un projet d'exposition</b> : laisser les élèves concevoir leur exposition dont ils rendront compte dans un synopsis en s'appuyant sur les éléments précédemment travaillés.</p> <p><b>Alternative</b> pour une réalisation plus conséquente : à la manière d'un Work shop, dégager une demi-journée pour réaliser effectivement l'exposition.</p>	- Travailler en mode projet