



LES ADDICTIONS SANS SUBSTANCE : LE PORTABLE ET LES JEUX VIDÉO : FANTASMES OU RÉALITÉS ?

Prof : Adamo Calogero

Destinataires : les 30 élèves du groupe cible du projet Erasmus : « Vivez votre vie »

Lieu : laboratoire du Lycée Pascasino équipé de tableau blanc interactif, d'un poste informatique et d ordinateurs pour les élèves.

Documents :

- vidéo clip sur you tube : <https://www.youtube.com/watch?v=OVmfGb8XKSg>
- texte de la chanson
- Texte issu du Guide d'intervention en milieu scolaire - Prévention des conduites addictives .

Objectifs linguistiques :

- enrichir le vocabulaire français sur les champs lexicaux du digital , le numérique, les actions quotidiennes.....
- savoir exprimer ses propres opinions
- comprendre un texte à l'oral
- faire des suppositions

Objectifs éducatifs, sociaux et civiques

- sensibiliser aux problèmes des addictions sans substances
- réfléchir
- trouver des solutions
- prévenir les conduites addictives
- Affronter un débat
- Acquérir une attitude de responsabilité
- Eduquer à la responsabilité
- Respecter des règles

Parmi les compétences, il est demandé de développer les compétences sociales et civiques, d'éduquer le jeune à la responsabilité, c'est à cet objectif que répond cette séquence. Lorsque l'enseignant organise un débat à la suite de ces travaux, il permet également à l'élève d'apprendre à écouter, à défendre son idée, à prendre la parole. L'élève aura donc acquis des connaissances : sur les règles de la vie collective (codes et usages qui s'imposent) ce qui est interdit et ce qui est permis et une éducation à la santé et la sécurité. Il aura acquis des capacités à respecter les règles. Grâce au débat, il aura appris à savoir écouter et à faire valoir son point de vue. Il saura évaluer les conséquences de ses actes. Enfin, il



adoptera une attitude respectueuse de lui même et des autres. La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia et d'Internet. Donc, une attitude de responsabilité dans l'utilisation de ces outils interactifs doit être visée. une séance sur la prévention d'une conduite addictive est conseillée.

Parmi les compétences du socle commun, il est demandé de développer les compétences sociales et civiques, d'éduquer le jeune à la responsabilité, c'est à cet objectif que répond cette séquence. Lorsque l'enseignant organise un débat à la suite de ces travaux, il permet également à l'élève d'apprendre à écouter, à défendre son idée, à prendre la parole. L'élève aura donc acquis des connaissances : sur les règles de la vie collective (codes et usages qui s'imposent) ce qui est interdit et ce qui est permis et une éducation à la santé et la sécurité. Il aura acquis des capacités à respecter les règles. Grâce au débat, il aura appris à savoir écouter et à faire valoir son point de vue. Il saura évaluer les conséquences de ses actes. Enfin, il adoptera une attitude respectueuse de lui même et des autres. les enfants ont accès à Internet et aux jeux vidéo qu'ils considèrent comme des espaces ludiques et de communication. Toutefois, il est important de rappeler qu'Internet est un espace à risques et que l'utilisation démesurée des écrans entraîne une fatigue physique et psychique importante. De plus, le jeu peut contribuer à l'isolement et conduire à l'effondrement des performances scolaires. Ce sujet sera abordé avec précaution sans stigmatiser une pratique qui est un habitus de la vie des adolescents. Cette séquence sera axée sur une démarche d'éducation aux médias

DOCUMENT 1

- vidéo clip sur you tube : <https://www.youtube.com/watch?v=OVmfGb8XKSg>
1. l'enseignant présente la vidéo sans son
les élèves sont invités à faire des suppositions
 2. première écoute durant laquelle chaque élève écrit sur son cahier les mots qu'il reconnaît. Pour motiver le jeu l'enseignant promet un bonus d'un point sur la prochaine évaluation pour l'élève qui aura reconnu le plus de mots.
 3. Deuxième écoute pour identifier des informations plus précises (situation d'énonciation, mots clés, thème général et but, contenu, message)

DOCUMENT 2

- Texte de la chanson

Lecture (correction phonétique et intonation) et traduction du texte avec d'ultérieures précisions sur le contenu

Troisième écoute de la chanson avec les paroles devant les yeux : les élèves fredonnent et chantent en même temps. (ils ont demandé une quatrième écoute pour chanter)

DOCUMENT 3





2018 Erasmus+ 2020



Erasmus+

2018-1-PL01-KA229-050946

- Texte issu du Guide d'intervention en milieu scolaire - Prévention des conduites addictives .

- JEUX VIDÉO : DES EFFETS NÉGATIFS ? « Utilisé comme moyen de combler l'ennui, le vide en soi, ou encore pour évacuer une tension, le jeu devenu répétitif et compulsif contribue à l'isolement et peut conduire à l'effondrement des performances scolaires. L'adolescent s'en soucie d'autant moins que le jeu lui apporte suffisamment de gratifications. »

1. Lecture et traduction
2. Questionnaire
3. Débat
4. Enquête

questionnaire

D'après ce texte, quels sont les effets négatifs des jeux vidéo ?

Y a-t-il des effets qui ne sont pas négatifs ?

Si oui, à votre avis, lesquels ?

Réponses attendues : Les effets négatifs : isolement, effondrement des performances scolaires. On pourra ouvrir la question vers une utilisation plus large d'internet pour évoquer et valoriser les points positifs suivants : acquisition de connaissances, de savoir-faire, de formation de la pensée...

Débat

.On peut organiser un débat au sein de la classe sur le thème : « Les jeux vidéo sont-ils dangereux ? »

Réponse attendue : Après avoir fait une recherche (voir sitographie), les élèves présenteront des arguments « pour et contre ». Le but étant ici d'apprendre à débattre en structurant sa réponse, en présentant des arguments, en écoutant ceux des autres. Sur le fond, on modèrera les propos en montrant que les excès causés par la pratique des jeux peuvent être réglés par l'éducation ou la pédagogie

Prolongement pédagogique

Seule une faible minorité de joueurs compulsifs développerait des pathologies. Mais, dans ce domaine, les avis divergent : selon certains, la surconsommation de jeux aurait une influence néfaste sur la personnalité du jeune ; selon d'autres, il conviendrait de relativiser l'influence de ces jeux. Les problèmes comportementaux pourraient s'expliquer, non pas uniquement par la pratique des jeux vidéo, mais par un faisceau de causes comme l'environnement familial, ou social, etc. Ces joueurs seraient d'ailleurs sujets à d'autres addictions (alcool, cannabis, etc.).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





2018 Erasmus+ 2020



Erasmus+

2018-1-PL01-KA229-050946

Enquête réalisée par groupe de trois élèves auprès d'autres élèves de l'école

1. A quelles heures de la journée passes-tu plus de temps à jouer ?
2. T'arrives-t-il de passer plus de temps à jouer que tu ne l'avais prévu au départ ?
3. Quels sont les effets positifs des jeux vidéos sur toi ?

Résultats , petite relation, conclusion

« Internet n'est pas une cause d'addiction, mais un vecteur supplémentaire de certains usages addictifs existant déjà par ailleurs (paris en ligne ou pornographie, etc.). »

Liceo Statale Pascasio Marsala Italy



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

