**Séquence « Éducation Aux Logos PEGI »**

Objectifs généraux

Sensibiliser les élèves aux logos [PEGI](https://pegi.info/fr) sur les boîtes de jeux qui sont des normes européennes certifiées.
Proposer aux élèves de s’interroger sur leurs propres usages des jeux sur les avantages et inconvénients.

Sensibiliser les élèves aux problèmes de santé liés à certains comportements dans des exemples concrets, par exemple :
- Seul face aux jeux (ou films) inadaptés
- Le sommeil (consommation d’écran avant le coucher, la nuit...)
- Comprendre que pour entretenir sa santé, il faut une activité physique régulière.
- Risque de souffrir de myopie
Socialisation : comprendre l’importance des relations humaines, de profiter de la présence des autres.

Matériel

* Support de présentation « EducationAuxlogosPEGI-PrésentationCorrection » ;
* Affiche vierge ;
* Feuilles « Trace écrite » ;
* Document d’informations à destination des parents ;
* Planches et étiquettes pour les élèves.

Déroulement

***Séance 1 – Les jeux vidéo : nos choix, nos pratiques***

Objectifs
Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
Interagir de façon constructive avec d’autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.

Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes.

Parler en prenant en compte son auditoire.

1. Répartir la classe en groupes de 4.
2. Sur une affiche (cartonnée de préférence),
Demander aux élèves de noter un des jeux vidéo avec lequel ils jouent, avec qui et où.
3. Un représentant de chaque groupe vient présenter à toute la classe le jeu (ou 2 jeux) du groupe.
4. Les affiches sont gardées et affichées pour mémoire et constater, le cas échéant, la diversité des jeux et des pratiques.
5. Discussion sur leurs habitudes de jeux :
	* Seul/ à plusieurs
	* Avec qui et où ?
	* En ligne/ sans connexion

***Séance 2 – La catégorisation par âge PEGI***

Objectifs
Identifier et connaitre la signification des logos PEGI.

Connaitre le site de référence [pegi.info/fr](https://pegi.info/fr)

Être averti quant au choix d’un jeu.

Savoir trouver une information dans un texte en vue d’un classement.

Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
Parler en prenant en compte son auditoire.

1. Présentation du matériel sur les logos **de catégorie d’âge PEGI**
Il s’agit de faire la correspondance entre les logos PEGI et des textes
2. Correction à l’aide du support de présentation PEGI Partie1- « Catégories d’âge », compléter la 2ème partie de la fiche « Trace écrite1 »
3. Présentation du site [pegi.info/fr](https://pegi.info/fr), compléter la 1ère partie de la fiche « Trace écrite1 »
4. Présentation du site [pedagojeux.fr/accompagner-mon-enfant/la-signaletique/](https://www.pedagojeux.fr/accompagner-mon-enfant/la-signaletique/)
5. Distribution du billet d’information à destination des parents
6. Discussion autour de leurs pratiques.

***Séance 3 – les descripteurs de contenu PEGI***

Objectifs
Identifier et connaitre la signification des logos PEGI.

Connaitre le site de référence [pegi.info/fr](https://pegi.info/fr)

Être averti quant au choix d’un jeu.

Savoir trouver une information dans un texte en vue d’un classement.
Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
Parler en prenant en compte son auditoire.

1. Présentation du matériel sur les logos **descripteurs de contenu**
Il s’agit de faire la correspondance entre les logos **descripteurs de contenu** et des textes
2. Correction à l’aide du support de présentation PEGI Partie2- « Contenus des jeux », compléter la fiche « Trace écrite2 »
3. Présentation rapide du site [esrb.org/](https://www.esrb.org/) Norme américaine et canadienne. *Il en existe aussi une au japon* [*cero.gr.jp/*](https://www.cero.gr.jp/)
4. Discussion autour de leurs pratiques.

Prolongements possibles

Proposer des productions à destination des parents, des élèves de l’école :

* Blog : présentation de jeux ; informations sur l’actualité du jeu vidéo ; prévention/ avertissement.