

Jeux vidéo : Réflexions et astuces pour une pratique saine



Ce cours de deux heures vise à amener à de jeunes de 11 à 14 ans quelques astuces et des réflexions autour du jeu vidéo. La gestion du temps de jeu est un élément central du cours. Certains pièges ou usages à éviter sont également travaillés.

Public-cible

- Jeunes de 11 à 14 ans pratiquant les jeux vidéo

Intervenant-e-s

- Edugamers collaborant avec REPER

Objectifs

- Identifier quelles fonctions remplit les jeux vidéo pour soi
- Mettre en place un cadre favorisant une pratique adéquate et saine du jeu vidéo
- Expliquer le fonctionnement des microtransactions et du cadre légal autour des jeux vidéo

Date

À définir
2h00 de cours

Lieu

À définir

Programme

15 minutes	Introduction, programme et objectifs
20 minutes	Fonction personnel du jeu vidéo
15 minutes	Gestion du temps de jeu
20 minutes	Gestion du moment de jeu
20 minutes	Usage adéquat du jeu vidéo
10 minutes	Microtransactions dans le jeux vidéo
10 minutes	Loi autour du jeux vidéo
10 minutes	Clôture