



JOUER MIEUX, ENSEMBLE

GAMENIGHT

APPROCHE TS SUR LE JEU VIDÉO



MEHDI, OCEANE, EDJOA



PLAN

1. CONTEXTE

**2. PROBLÉMATISATION
DE LA THÉMATIQUE**

**3. CONTENU
THÉORIQUE**

**4. COLLABORATION
INTERPROFESSIONNELLE**

**5. RESULTAT
PROTYPE**



CONTEXTE THÈME :

ACCOMPAGNER LES FAMILLES AUTOUR DU JEU VIDÉO (10-16 ANS)



Liens



Application



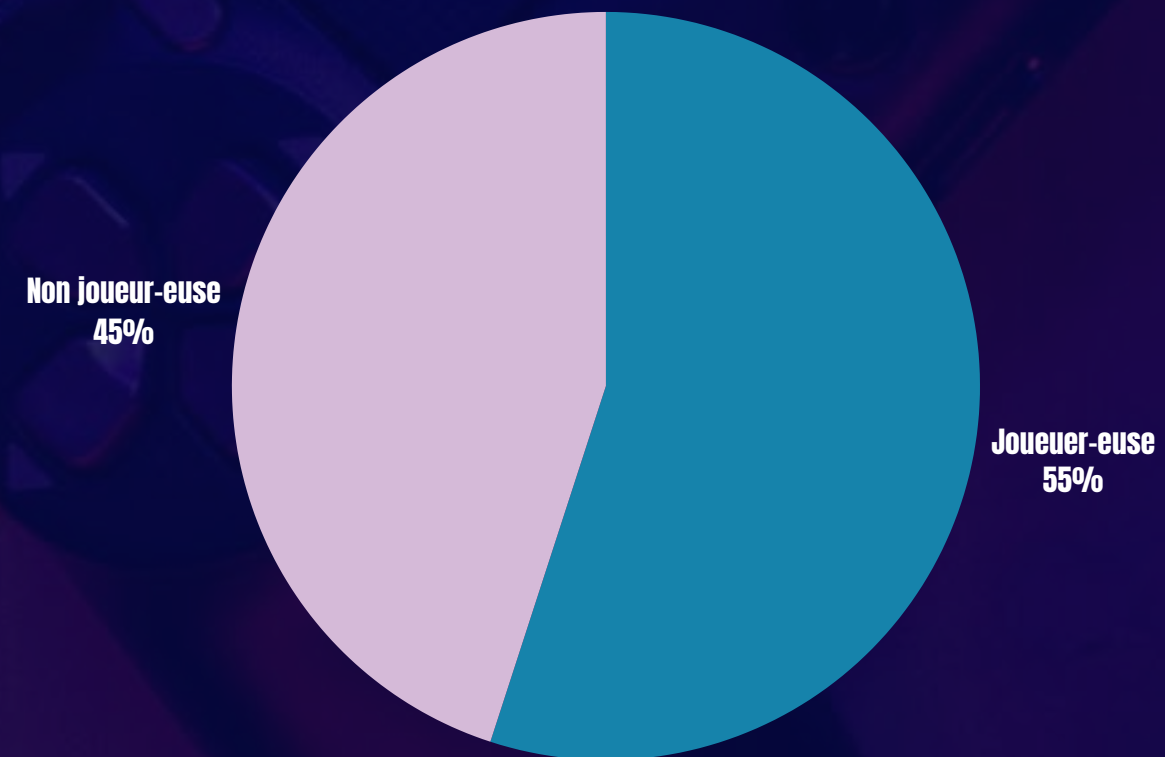
Participation
et
collaboration





1.CONTEXTE THÈME :

BASE DE LA QUESTION



FRC 2024

- Quotidien
- Réseau social
- Objet de consommation



2. PROBLÉMATISATION DE LA
THÉMATIQUE

×



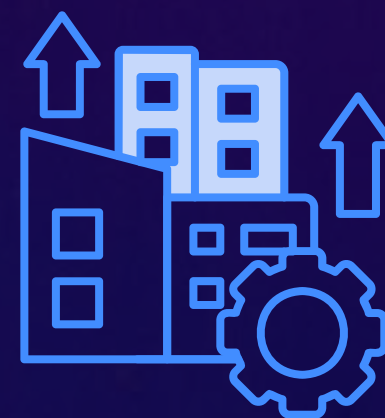
ENJEUX DU PDV DES TS



Centre identité



Défis Actuels



Evolution



Formation



2. PROBLÉMATISATION DE LA
THÉMATIQUE

×



ENJEUX PRIORITAIRES, LES FAMILLES

- Prévenir le mésusage (temps, organisation, priorités).
- Soutenir les relations et la communication intrafamiliale.
- Favoriser l'autonomie numérique des jeunes (responsabilisation, auto-régulation).
- Accompagner les parents dans leur compréhension des pratiques numériques actuelles.



CONCEPTS CLÉS

- Autonomie numérique
- Médiation éducative
- Gamification



3. MOBILISATION DES RESSOURCES ET LECTURES

RESSOURCES THÉORIQUES

Sources principales utilisées

- Tisseron (2013) → repères sur les temps d'écran.
- HETS-FR (2022, 2023) → travaux sur les liens familiaux et l'accompagnement non-contrôlant.
- Sondage Addiction Neuchâtel → évolution des pratiques selon l'âge.
- Autres projets MAP → TIC, genre, addiction, etc.
- Noetic
- ProJuventute
- Etc...



3. MOBILISATION
DES RESSOURCES
ET LECTURES

RESSOURCES THÉORIQUES

Ce que ces sources nous
apprennent :



- Familles démunies
- Le numérique sépare ou rapproche
- Le jeu vidéo positif/négatif

-----> Besoins :

- Repères
- Valorisation
- Collaboration



4. COLLABORATION INTERPRO

PROCESS

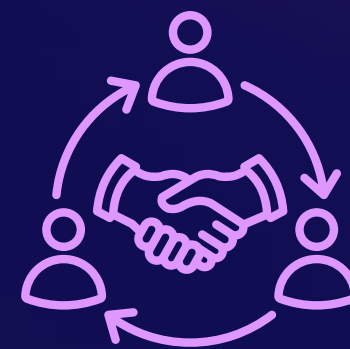
IDÉATION



**CONTEXTE DE
L'ACTION**



BRAINSTORMING



**COLLABORATION
HES-HEIA**





S.RETOUR
PROTOTYPE

APPLI

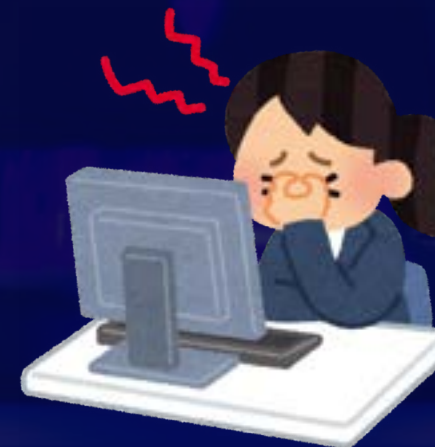
RETOUR TEST APPLI - NEG



**Volume
d'informations**



Quêtes



Ergonomie

RETOUR TEST APPLI - POS



Pertinent



Fonctionnalités



Accessible P-E-P



5- RETOUR
PROTOTYPE

REGARD CRITIQUE DU GROUPE



RETOURS - QUESTIONS



CONCLUSION



THANK YOU!

Thank you for your attention.
For more information, please never contact us at the
HES

