



Réalisation du projet des étudiants de BTS à l'école primaire de Doue.

Le 29 Novembre 2022, le groupe projet d'étudiants "TELA" du lycée de la Bretonnière de Chailly en Brie, a concrétisé son Projet d'Initiative et de Communication (PIC), au sein de l'école de Doue. Ce dernier se présente comme étant un salon sur l'histoire du domaine vidéoludique, avec pour objectif la découverte de la culture vidéoludique associée à un axe de prévention porté sur temps passé sur les écrans auprès des élèves de CM1 et CM2.

Les 2-ème année Théo, Ethan, Louis et Abdoulaye des BTS Développement animation des territoires ruraux et technico-commerciale sont réunis afin de mener à bien le projet choisi. Le groupe TELA (nom du groupe composé par les premières lettres de chaque prénom) ont décidé de porter leur projet sur salon d'exposition éducatif sur l'histoire du jeux vidéo au sein d'écoles primaires.

Ce dernier se présente sous différents ateliers rétrogaming centrés sur la prévention et les influences des dix générations précédentes de façon chronologique. Ce projet rentre dans la thématique de la démocratisation de la culture car l'objectif est de mettre en avant le patrimoine vidéoludique, la place ainsi



que l'évolution technologique au sein de la société. Pour le matin du jour J, le groupe d'étudiants accompagnés de leurs professeurs se sont installés dans une salle de l'établissement. Une fois les ateliers installés, les élèves de CM2 ainsi que leur professeur ont été les premiers à découvrir la présentation du salon étudiant. L'événement s'organise avec, pour commencer, une présentation du groupe et de l'objectif du projet auprès de la classe suivi d'une énonciation orale des origines et de l'histoire des consoles et jeux vidéo.



Pour le matin du jour J, le groupe d'étudiants accompagnés de leurs professeurs se sont installés dans une salle de l'établissement. Une fois les ateliers installés, les élèves de CM2 ainsi que leur professeur ont été les premiers à découvrir la présentation du salon étudiant. L'événement s'organise avec, pour commencer, une présentation du groupe et de l'objectif du projet auprès de la classe suivi d'une énonciation orale des origines et de l'histoire des consoles et jeux vidéo.

La prévention prend ensuite place avec l'explication des répercussions des lumières UV des écrans sur le corps humain, et plus précisément chez les enfants de 8 à 12 ans. Les influences des jeux vidéo non adaptés pour l'enfant étaient aussi expliqués aux élèves attentifs.

Enfin, un temps récréatif et découverte de 1h30 est mis en place avec l'exploration des 10 ateliers rétrogaming mis à disposition pour les élèves. Les enfants, excités à l'idée de découvrir les anciennes générations manettes à la main, ont tous participé aux ateliers avec soin et gaité. A la fin de ce temps, les étudiants font appel à la culture vidéoludique des enfants avec un quizz qui portait sur le domaine de la prévention, historique et culturel du domaine vidéoludique présenté aussitôt dans la matinée.

Le matin était réservé aux CM2, laissant place après la restauration, aux CM1 qui s'empressent de rentrer après les échos de leurs camarades sur l'exposition.

L'après midi s'organise de la même façon que le matin, au plus grand bonheur des élèves.

La journée finit à 16h20, les enfants n'hésitent pas à remercier les étudiants et à manifester leur joie auprès de ces derniers. Beaucoup, lors du temps d'échange en fin de journée, demandent au groupe s'ils reviendront bientôt pour pouvoir découvrir d'autres consoles et d'autres moments amusants aux manettes de ces dernières.

"C'était la meilleur journée à l'école !"

Kenzo
élève de CM2