



Un Club Jeux vidéo au collège

publié le 18/05/2026

Descriptif :

Mise en place d'un Club Jeux vidéo en partenariat avec la médiathèque pour faciliter l'acquisition de compétences numériques.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

La pause méridienne nous offre l'opportunité de construire avec et pour les élèves des **modalités d'apprentissage** souples et ouvertes. Dans cet esprit, au collège Félix Gaillard (Cognac), nous proposons depuis la rentrée de septembre un **Club Jeux vidéo** en partenariat la **médiathèque** de notre ville. Les séances se tiennent une fois par semaine, en coanimation (professeure documentaliste et Responsable du fonds Jeux de la médiathèque). L'objectif est de travailler sur et à partir de ce **média** afin de développer des connaissances et des compétences liées à la **culture de l'information**.

● Plus-value du numérique dans cette séance

L'utilisation du numérique va de soi dans ce projet. Nous l'utilisons :

- En tant qu'**outil technique** : la médiathèque met à notre disposition deux types de consoles (une Nintendo Switch et une PlayStation 5). Les élèves apprennent (rapidement !) à être autonomes dans l'installation des consoles, l'entretien, la connexion au réseau, les autorisations nécessaires, la prise en main des diverses interfaces, etc.
- En tant que **média** : les jeux vidéo comptent parmi les médias numériques les plus populaires. Il est donc pertinent de s'intéresser à eux en tant que tels.
- En tant qu'**objet culturel** : la culture liée à la pratique des jeux est foisonnante, il est très enrichissant de s'y pencher. Des liens peuvent être fait avec la politique d'acquisition du CDI (ressources numériques mais également physiques qui ne manquent pas !)
- En tant que **support d'apprentissage** : à travers la pratique des jeux, de nombreuses compétences, liées la culture de l'information notamment, peuvent être travaillées.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : Tous niveaux / 1 groupe de 16 élèves de la 6e à la 3e dont des élèves de SEGPA
- Durée : 6 séances d'1h
- Ressources numériques utilisées : 2 consoles de jeux (une Nintendo Switch et une PlayStation 5)

- Pré-requis : Avoir en amont participé aux séances préparatoires (élaboration d'une typologie des jeux vidéo, vote pour ceux à travailler cette année, élaboration d'un calendrier, constitution d'équipes autour des jeux choisis)

● Déroulement de la séance



La séquence porte sur les « jeux narratifs ».

De la séance 1 à 4, les équipes, qui ont chacune en charge un jeu, se répartissent par pôles ; deux équipes testent leurs jeux (l'une sur Switch, l'autre sur PS5) pendant que les deux autres amorcent un travail de recherche afin de créer une fiche critique (trame mise à disposition sur le réseau). Chaque groupe dispose alternativement de deux séances de test et de deux séances de recherche d'infos et création d'une fiche critique, chaque activité se nourrissant l'une l'autre.

Lors de la cinquième séance, les groupes se présentent leurs jeux, fiches critiques à l'appui. On compare, on analyse, les élèves acquièrent du vocabulaire et un esprit critique. Des éléments font débat (la question des PEGI par exemple), chacun développe ses arguments.

Lors de la sixième et dernière séance, le Club s'ouvre aux curieux et ses membres deviennent **médiateurs** des jeux testés. Ils accueillent, accompagnent et informent les collégiens venus en nombre pour découvrir les jeux choisis.

● Compétences travaillées

- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :
 - ▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) 
 - Information et données : Traiter des données
 - Communication et collaboration : Collaborer
 - Création de contenus : Adapter les documents à leur finalité
 - Environnement numérique : Évoluer dans un environnement numérique
- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :
 - ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) 
 - Environnement professionnel : Collaborer ; Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
 - Ressources numériques : Gérer des ressources
 - Enseignement - Apprentissage : Mettre en œuvre
 - Diversité et autonomie des apprenants : Engager les apprenants
 - Compétences numériques des apprenants : Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique de la séance

Le bilan est positif. Nous allons reconduire cette séquence, cette fois sur les « jeux coopératifs ». Cette séquence est l'occasion nous l'avons vu de travailler sur de multiples connaissances et compétences en utilisant un média numérique qui engage et qui participe grandement à la **motivation** des élèves.

Les temps d'échanges se font en toute **confiance** et permettent un **dialogue de qualité**. De nombreux enjeux liés à l'EMI sont abordés (gestion du temps d'écran, rôle des PEGI, protection de son identité numérique, communication sur les réseaux, etc.), et permettent d'enrichir les cours dispensés en parallèle, à la fois du côté des élèves mais aussi du côté du professeur documentaliste.

La complémentarité des approches, des apports et des regards dans la **coanimation** entre une professeure documentaliste et une médiathécaire est réelle. La **médiation** étant au cœur de nos deux métiers !

Logo conçu par Freepik