



Centre de Gestion de la Fonction Publique Territoriale des Alpes-Maritimes
33, avenue Henri Lantelme – Espace 3000 – BP 169 - 06704 ST LAURENT DU VAR CEDEX

**ADJOINT TERRITORIAL D'ANIMATION DE 1ERE
CLASSE**
Concours interne
Spécialité : (néant)

Epreuve du mardi 17 mars 2015

SUJET

<u>Epreuve :</u>	Rédaction d'une note à partir d'un texte ou d'un article de presse relatif à l'animation.
<u>Durée :</u>	2 heures
<u>Coefficient :</u>	2

CONSIGNES : à lire avant de prendre connaissance du sujet

- **Seules les encres de couleur bleue ou noire sont autorisées.**
- **Seules les copies seront corrigées : les résultats portés sur les feuilles de brouillon ou sur le sujet ne seront en aucun cas pris en compte.**
- **Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif sur votre copie, ni votre nom, ni initiales (type X), ni le nom d'une collectivité existante ou fictive, ni signature, ni paraphe.**

Vous êtes adjoint d'animation territorial de 1^{ère} classe et travaillez dans un Accueil Collectif de Mineurs (ACM) municipal. Cet A.C.M accueille des mineurs âgés de 12 à 17 ans, et vous êtes assisté(e) par un autre adjoint d'animation pour encadrer une vingtaine de mineurs.

Pour remédier à la baisse de fréquentation de cet accueil de loisirs qui touche tout particulièrement cette tranche d'âge, la directrice de l'ACM s'interroge sur la pertinence d'intégrer au centre l'utilisation de jeux vidéos.

Pour cette raison, elle vous demande de rédiger une note précisant d'un point de vue éducatif :

1. les intérêts et les inconvénients de l'utilisation des jeux vidéo en A.C.M. ;
2. l'objectif pédagogique auquel répondrait une telle utilisation ;
3. le rôle de l'animateur et les compétences nécessaires à l'intégration d'un tel support dans les différents temps de l'accueil.

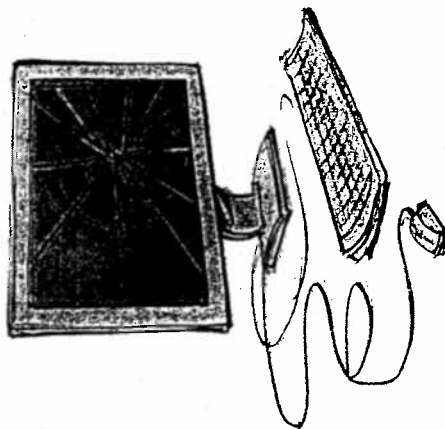
Vous vous appuyerez sur le document joint et illustrerez votre note d'exemples concrets tirés de vos expériences.

Document joint : Les Cahiers de l'animation Vacances Loisirs – CEMEA – Juillet 2009

Que d'arguments déployés par les adultes pour faire le procès des jeux vidéo...
Dans un débat du blanc contre le noir, du bien contre le mal, dans un débat pour ou contre... Pourtant...

Autodafé ludique

Olivier Ivanoff



h, les jeux vidéo... De combien de maux les accuse-t-on ! Ils auraient tendance à désocialiser l'enfant, à le couper de la réalité pour l'enfermer dans un monde virtuel, à engendrer de la violence, à nuire à sa santé...

Ces affirmations sont considérées comme des évidences par beaucoup d'adultes, qu'ils soient animateurs, parents ou enseignants. Cela les amène à considérer le jeu vidéo comme un ennemi qu'il faut combattre ou à défaut tolérer en cherchant à limiter son influence.

Mais si l'on se penche sur ces « évidences », les choses ne sont peut-être pas aussi simples. Et les jeux vidéo pourraient bien nous surprendre et nous mettre face à certaines de nos contradictions.



JE JOUE, TU JOUES... NOUS JOUONS
 « Si l'on tolère les jeux vidéo dans la cour de récréation, les enfants ne joueront plus ensemble. Chacun sera dans son coin. Nous allons renforcer le manque de communication entre eux... »

Le jeu vidéo serait-il une activité solitaire, préjudiciable au groupe et à la relation ?

Un jeu porte en lui ses codes, ses règles, ses références communes, ses tactiques et stratégies... Cela constitue un patrimoine commun entre les joueurs, qui a plutôt tendance à rapprocher qu'à exclure.

Nous avions reçu à la maison un jeune Allemand. Lorsqu'il est arrivé, on le sentait gêné. Nous ne savions pas trop comment le mettre à l'aise. Soudain, il a vu que son correspondant avait un jeu vidéo auquel il jouait lui aussi. Ils se sont mis

devant l'ordinateur ensemble. En alternance l'un regardant l'autre jouer, lui donnant des conseils ou faisant des remarques. La glace était rompue...

L'ADULTE EN TANT QU'INTRU

Les enfants parlent de leurs jeux, des niveaux qu'ils ont réussi à passer, des tactiques et des astuces nécessaires pour y arriver. Nombre de consoles et de jeux interactifs permettent maintenant à plusieurs joueurs de partager une partie. Mais même lorsque ce n'est pas le cas, il y peut y avoir communication. Des enfants qui regardent un autre jouer ne sont pas forcément inactifs et dans un statut de simples spectateurs. Cela peut nous échapper, mais il y a une forme de

Le jeu vidéo aujourd'hui est presque aussi multiple que les autres formes de jeu. Il ne faut pas vite distinguer de quelle forme de jeu vidéo on parle. Et les enfants dans cette diversité.

Livre, jeu ou jeu vidéo... L'enfant cherche un moyen de recréer un monde fascinant et mystérieux

communication qui s'établit. Ils analysent les actions de celui qui joue et les comparent à leur propre technique, ou s'en imprègnent en attendant leur tour. L'adulte qui souhaiterait remédier à ce qui ressemble pour lui à un manque d'écoute : « Laisse les autres jouer maintenant ! », risquerait d'être perçu par ceux qu'il prend pour des spectateurs, d'avantage comme un « **ATTENTU** » qui se mêle de ce qui ne le regarde pas, que comme un justicier.

UN MONDE VIRTUEL, IMAGINAIRE

Il ne faut bien sûr pas nier le fait que certains enfants puissent utiliser le prétexte du jeu vidéo pour s'isoler des autres et ne pas entrer en communication avec eux. Mais est-ce le jeu qui en est la cause, ou n'est-il que le vecteur d'un problème qui est autre ?

On peut s'isoler dans la lecture, dans la musique, dans le dessin, dans le travail scolaire... ou sans avoir besoin d'aucun prétexte. Il en est de même pour l'accusation faite aux jeux vidéo d'enfermer les enfants dans un monde virtuel et imaginaire.

ETEIGNEZ CET ÉCRAN QUE JE NE SAURAI VOIR

« Tu te rends compte du temps que les enfants passent devant un écran chaque jour ! Ce n'est pas bon pour eux. » Nombre d'enseignants ou d'animateurs, s'appuyant sur ce constat en profitent pour interdire les jeux vidéo pendant la récréation ou au centre de vacances.

Il faut reconnaître que certains enfants passent globalement beaucoup de temps devant un écran. Mais pas à l'école ni au centre de vacances. Dire que l'on va y supprimer une activité pour compenser un excès dans la famille est étonnant.

UN AVIS GLOBAL N'EST PAS POSSIBLE

« C'est quand même mieux de lire que jouer à un jeu vidéo... » Cette hiérarchisation pourtant communément admise n'a pas de sens. Comment pourrait-on comparer certaines revues « people » où tout est convenu et fondé sur une fausse apparence, avec un jeu vidéo documenté, tirant ses situations d'un contexte historique référencé, amenant à résoudre des situations, à lire. Ou au contraire mettre en concurrence un livre passionnant avec un jeu à l'intérêt médiocre.

Parler globalement du contenu des jeux vidéo n'est pas possible. Ce serait comme parler comme d'un tout indissociable à propos des livres ou des films. Il y en est d'intéressants, de violents, de stupides, de remarquables, d'insipides, de passionnants, d'enrichissants... Et de plus, tout le monde n'a pas forcément les mêmes perceptions et opinions.

Pour les jeux vidéo, la logique est la même, il y en est qui permettent de renforcer la coordination œil-main, d'anticiper des situations, de développer

ses réflexes, son imaginaire, son esprit de déduction, d'appréhender... Et d'autres qui sont sans intérêt, avec des situations convenues, une violence gratuite, des actions sans logique, du faire pour faire... Pourtant beaucoup d'adultes parlent des jeux vidéo pour donner un avis global sur ce phénomène qui d'après eux envahit voire pervertit l'univers enfantin.

SANS NOUS...

Ce procès fait aux jeux vidéo, qui amène certains animateurs et enseignants à vouloir les écarter des centres de vacances ou des cours de récréation est paradoxal.

La plupart des arguments qui font pourtant consensus résistent mal à un simple recentrage. Cependant cet état de fait est dur. Et si cela venait du fait que les adultes ne comprennent pas ou perçoivent mal ce qui se passe pendant une partie de jeu vidéo et surtout que les enfants n'ont pas besoin d'eux à ce moment-là ? Avec les jeux vidéo, dans la plupart des cas, l'enseignant n'est plus celui qui sert de référence, qui contrôle, qui peut poser des règles, ou évaluer. Il est dans un univers qu'il maîtrise mal et pour lequel il n'a souvent, pas même, les souvenirs de sa propre enfance. Lui, qui a l'habitude d'être une référence, se retrouve spectateur néophyte.

DES JEUX TOUT SIMPLEMENT

Cette inquiétude face à une situation perçue comme susceptible de dériver, puisqu'il n'en maîtrise pas les principaux enjeux, amène à un rejet qui fait consensus.

Certains animateurs sont quant à eux, gênés s'il arrive parfois que les enfants jouent sans avoir besoin d'eux. A quoi servent-ils ? Il faut qu'ils puissent justifier leur fonction et leur rôle d'organisateur. Et si leur autorité et leur compétence venaient à être remise en question par des petites machines susceptibles d'intéresser davantage les enfants que l'atelier ou le jeu qu'eux-mêmes veulent leur proposer ?

Ne donnons pas aux jeux vidéo un statut, des vertus ou des vices qu'ils n'ont pas.

Prenons seulement en compte cette simple réalité. Ce sont des jeux avec leurs intérêts et leurs inconvénients. Et face à cette nouvelle donne, n'utilisons pas la diabolisation et l'interdiction pour nous défaire. Souffler n'est pas jouer. ■