

MANUEL PÉDAGOGIQUE À L'USAGE DES ENSEIGNANTS

# POVERTY IS NOT A GAME



[www.povertyisnotagame.com](http://www.povertyisnotagame.com)

MANUEL PÉDAGOGIQUE À L'USAGE DES ENSEIGNANTS

# POVERTY IS NOT A GAME



[www.povertyisnotagame.com](http://www.povertyisnotagame.com)

Poverty is not a game.

Manuel pédagogique à l'usage des enseignants

- Deze publicatie bestaat ook in het Nederlands onder de titel 'Poverty is not a game. Handleiding voor leerkrachten'
- This publication also exists in English under the title 'Poverty is not a game. A handbook for teachers'
- Dieses Dokument kann auch in Deutsch unter dem Titel 'Poverty is not a game. Lehrerhandbuch' bezogen worden

Une publication de la Fondation Roi Baudouin en collaboration avec le Network of European Foundations avec le soutien de la Région wallonne

#### Auteur

Caroline Kearney, *Analyste en éducation, European Schoolnet*

#### Auteur chapitre 5

Paul de Theux et Catherine Geeroms, *Média Animation asbl*

#### Coordination Fondation Roi Baudouin

Luc Tayart de Borms, *administrateur délégué*

Saïda Sakali, *responsable de projet*

Ann Vasseur, *assistante de direction*

#### ° relecture:

Violeta Montana et Françoise Rongvaux, *chargées de mission, service éducatif du BELvue*

#### Traduction

Michel Teller

#### Graphisme

Stock & Associates BVBA - Kortrijk

#### Impression

Drukkerij Verraes – Kortrijk-Heule

Cette publication peut être téléchargée gratuitement sur le site [www.kbs-frb.be](http://www.kbs-frb.be)

Dépôt légal: D/2848/2010/12

ISBN-13 978-2-87212-618-7

EAN 9782872126187

N° de commande 2013

Décembre 2010

1. Avant-propos	5
2. Introduction	7
3. Pourquoi utiliser les jeux numériques comme outil d'apprentissage?	9
3.1 Une ressource éducative très riche	10
3.2 Des élèves plus motivés	10
3.3 Développement de compétences	11
3.4 Un besoin d'outils pour les enseignants	13
3.5 Les jeux informatiques, un moyen efficace de sensibilisation des jeunes	13
3.6 Mieux maîtriser les nouvelles technologies pour participer pleinement à la société de l'information	14
4. Comment utiliser un jeu informatique en classe: un guide en 12 étapes	15
4.1 Sélectionner un jeu adapté: étapes 1 - 6	16
4.2 Tester le jeu avant de l'utiliser en classe: étapes 7 - 12	20
5. Le jeu PING et les missions de l'enseignement en Communauté française	24
5.1 PING et l'éducation aux médias	25
5.2 Le décret « Missions »	26
5.3 Le décret citoyenneté à l'école	30
6. Activités pédagogiques du jeu PING en lien avec la pauvreté	32
6.1 Liens avec le programme et acquis généraux	33
6.2 Schéma de cours 1: Introduire le thème de la pauvreté	35
6.3 Schéma de cours 2: Les causes et les conséquences de la pauvreté	40
6.4 Exploitation pédagogique 3: La pauvreté dans les pays développés et en développement	42
6.5 Exploitation pédagogique 4: Venir en aide à des personnes en situation de pauvreté	44
6.6 Exploitation pédagogique 5: Education, sensibilisation et participation à la société de l'information	46

7.	La pauvreté en faits et en chiffres	50
7.1	La pauvreté dans l'UE	51
7.2	Pourquoi l'UE met moins l'accent sur la pauvreté absolue	52
7.3	Les problèmes des méthodes de mesure de la pauvreté	53
7.4	La valeur réelle du seuil de pauvreté	54
7.5	Pauvreté et richesse, deux éléments indissociables	54
8	Glossaire des principaux termes utilisés	55
9	Ressources et informations complémentaires	57
9.1	Jeux pédagogiques sur la pauvreté et sur d'autres sujets sociaux sensibles	58
9.2	Rapports, études et sites internet sur l'utilisation des jeux numériques dans des processus d'apprentissage	60
9.3	Réseau européen anti-pauvreté (EAPN)	62
9.4	Autres références bibliographiques sur les jeux numériques	64
9.5	Autres références bibliographiques sur la pauvreté en Belgique	66

1

# Avant-propos



Les jeux informatiques ont souvent une image négative. Ils peuvent pourtant contribuer de diverses manières au développement de ceux qui y jouent: en stimulant leur créativité, en les aidant à prendre rapidement des décisions, en améliorant leur connaissance de l'anglais ou d'autres langues... Un jeu éducatif est généralement défini comme une application informatique qui s'inspire de la technologie et de certains principes formels des jeux vidéo, dans un but premier non pas de divertissement mais d'éducation, par exemple par une sensibilisation à certains enjeux de société.

C'est un secteur en pleine expansion et dans lequel l'Europe occupe une place importante. Ainsi, un tiers des jeux développés aux Pays-Bas font partie de cette catégorie. En proposant le jeu éducatif 'Poverty Is Not a Game' (PING), qui peut être utilisé dans un contexte éducatif, la Fondation Roi Baudouin et l'IBBT (Interdisciplinary Institute for Broadband Technology) veulent contribuer au débat de société sur l'utilisation des jeux vidéo à l'école et plus généralement par les jeunes.

Les jeux touchent facilement les jeunes dans leur cadre de vie et dans le langage qui leur est propre. Aujourd'hui, ces jeux font partie intégrante de la culture jeune, et pourtant ils restent pratiquement absents de nos systèmes d'enseignement. C'est pourquoi European Schoolnet, un réseau de 31 ministères de l'Enseignement dans 27 États-membres de l'Union européenne, a été chargé par des fondations européennes de mettre au point un outil pédagogique destiné aux enseignants et aux autres professionnels de l'éducation qui travaillent avec des adolescents (de 14 à 18 ans) dans les pays de l'UE.

PING est un jeu sur le thème de la pauvreté et de la lutte contre la pauvreté, qui fera découvrir aux adolescents une application alternative d'un média qu'ils connaissent bien. Au travers d'un débat sur l'utilisation des jeux vidéo dans des contextes éducatifs en Europe, le Réseau des Fondations européennes veut s'efforcer, en collaboration avec la Fondation Roi Baudouin, de sensibiliser les jeunes à la pauvreté et à l'exclusion sociale.

Il était bien sûr important qu'un jeu comme PING soit le plus proche possible de la vie réelle. C'est pour cette raison que des utilisateurs potentiels (des élèves et leurs professeurs) ainsi que des personnes en situation de pauvreté ont été étroitement associés à la conception du jeu: on les a interrogés à trois reprises, durant le processus de production, pour s'assurer que le jeu était un reflet fidèle de la vraie vie. Les conseils pratiques qui sont donnés dans ce guide donnent aussi l'occasion d'ouvrir un débat de société sur l'utilisation des jeux vidéo à l'école et permettra aux jeunes de connaître une expérience 'plus vraie que nature' de la réalité de la pauvreté. De plus, grâce au soutien de la Région wallonne, PING bénéficiera d'une large attention comme exemple d'innovation sociale et de renouvellement dans l'enseignement.

*Fondation Roi Baudouin*

# 2 Introduction

A photograph of a computer lab. In the foreground, a woman with a ponytail is seen from behind, sitting at a desk with a computer monitor displaying a street scene. To her right, a man is sitting at another desk, looking at a monitor. In the background, another student is visible, and a man in a black shirt is leaning over a desk. A chalkboard with some faint writing is visible in the upper left. The text '2 Introduction' is overlaid on the image.



La pauvreté est un défi majeur qui se pose à la société occidentale, à l'heure où 16% de la population européenne vit sous le seuil de pauvreté<sup>1</sup>. C'est un problème auquel il faut s'attaquer de toute urgence, notamment en sensibilisant les jeunes – ceux qui lutteront contre la pauvreté de demain.

Ce manuel à destination des enseignants a été rédigé dans le cadre du projet PING (Poverty Is Not a Game), qui est l'une des initiatives menées à l'occasion de l'Année européenne de Lutte contre la Pauvreté et l'Exclusion sociale. Le projet PING a mis au point un jeu éducatif – autrement dit, un jeu spécialement conçu à des fins d'enseignement, de formation ou de sensibilisation plutôt que de pur divertissement – qui permet aux joueurs d'expérimenter la réalité de la pauvreté<sup>2</sup>.

Ce jeu en ligne vise le public des jeunes âgés de 14 à 18 ans et peut être utilisé aussi bien en classe qu'en dehors de celle-ci pour favoriser la réflexion sur la question de la pauvreté. Il est accompagné de ce manuel qui s'adresse aux enseignants désireux d'utiliser le jeu pendant les cours, lors d'activités extrascolaires ou à domicile afin d'aider leurs élèves à prendre pleinement conscience de l'enjeu de la pauvreté, que ce soit dans le cadre d'un cours bien précis (comme les sciences sociales) ou dans une perspective multidisciplinaire (comme un projet transversal).

Objectifs de ce manuel :

- familiariser les enseignants avec les ressources éducatives des jeux numériques
- leur fournir un guide en 12 étapes présentant les éléments contextuels, techniques et pédagogiques à prendre en considération quand on utilise des jeux numériques dans un contexte éducatif
- leur fournir un matériel pédagogique, en termes d'activités et de contenu, en rapport avec le jeu PING et le thème de la pauvreté, qu'ils pourront utiliser de manière flexible et adapter si nécessaire en fonction du temps disponible ou de l'approche choisie (multidisciplinaire ou non).

<sup>1</sup> EAPN (2009). *La pauvreté et les inégalités dans l'UE, Explicatif de l'EAPN # 1*, p. 12

<sup>2</sup> La définition précise du concept de 'jeu pédagogique' peut varier. Au Danemark, par exemple, ce terme est employé dans le contexte scolaire pour souligner le rôle central de l'enseignant, aussi bien durant la phase de conception qu'au moment de jouer en classe avec les élèves. D'autres définitions n'associent pas nécessairement le rôle de l'enseignant. Voir Wastiau, P., Kearney, C., & Van den Berghe W. (2009). *How are digital games used in schools. Complete results of the study. Final report*. Bruxelles: European Schoolnet, p. 90. Voir [http://games.eun.org/upload/gis-full\\_report](http://games.eun.org/upload/gis-full_report).

A photograph of a computer lab or classroom. Several students are seated at desks, each with a computer monitor. They appear to be working or studying. The room has large windows with blinds, and the lighting is bright. The text is overlaid on the image.

# 3 Pourquoi utiliser les jeux numériques comme outil d'apprentissage?

### 3.1 Une ressource éducative très riche

Compte tenu de leur popularité croissante ainsi que des compétences, des connaissances et des valeurs que les jeunes acquièrent inévitablement en y jouant pour se divertir, les jeux numériques constituent un outil pédagogique riche qui peut être utilement exploité à l'école. L'an dernier, European Schoolnet a publié une étude<sup>3</sup> qui dresse un premier tableau des pratiques pédagogiques basées sur des jeux informatiques dans les écoles européennes, plus particulièrement en Autriche, au Danemark, en Espagne (Catalogne), en France, en Italie, en Lituanie, aux Pays-Bas et au Royaume-Uni. Cette étude a examiné comment ce type de jeux (commerciaux et éducatifs) y étaient exploités à des fins d'apprentissage en vue d'analyser comment ils pourraient contribuer à relever les défis identifiés par les recherches et les pratiques pédagogiques

<sup>3</sup> Voir note 2

### 3.2 Des élèves plus motivés

L'analyse des pratiques des enseignants ainsi que diverses études de cas en Europe confirment que l'intégration des jeux numériques dans le processus pédagogique peut avoir un impact significatif sur la motivation des élèves. Ceux-ci apprécient le fait que cette approche tienne compte de leur réalité quotidienne et donne un but concret au travail qu'on leur demande de faire. Le recours aux jeux informatiques permet aux élèves d'être des acteurs de leur apprentissage et, grâce à leur dimension ludique, d'éprouver davantage de plaisir. Pour certains, cette motivation plus forte s'accompagne d'une plus grande confiance en soi lorsque des jeux informatiques sont utilisés en classe. C'est sans doute dû à leur connaissance préalable de ces jeux: ils ont ainsi l'occasion de guider d'autres élèves moins expérimentés et ils ont la satisfaction de voir qu'ils peuvent les aider à faire des progrès.

Au travers de tels processus, les jeux informatiques favorisent une collaboration harmonieuse entre les joueurs et l'enseignant. Par leur nature complexe, stimulante, collaborative et compétitive, ils encouragent une approche constructive de l'enseignement. De plus, la manière dont sont gérées les erreurs et les différences dans le rythme

d'apprentissage peuvent rendre l'enseignement mieux adapté pour les élèves. Les enseignants signalent que ces caractéristiques accroissent la confiance des élèves, en particulier de ceux qui sont considérés comme moins doués selon les critères pédagogiques traditionnels. Un autre atout essentiel des jeux informatiques est qu'ils procurent un feed-back immédiat au joueur/apprenant, ce qui lui permet de suivre ses progrès. L'étude de cas démontre également que le recours aux jeux numériques dans l'enseignement incite souvent les élèves à interagir avec des ressources pédagogiques traditionnelles ainsi qu'à créer leurs propres productions. d'apprentissage peuvent rendre l'enseignement mieux adapté pour les élèves. Les enseignants signalent que ces caractéristiques accroissent la confiance des élèves, en particulier de ceux qui sont considérés comme moins doués selon les critères pédagogiques traditionnels. Un autre atout essentiel des jeux informatiques est qu'ils procurent un feed-back immédiat au joueur/apprenant, ce qui lui permet de suivre ses progrès. L'étude de cas démontre également que le recours aux jeux numériques dans l'enseignement incite souvent les élèves à interagir avec des ressources pédagogiques traditionnelles ainsi qu'à créer leurs propres productions.

### 3.3

## Développement de compétences

Les systèmes d'enseignement en Europe accordent aujourd'hui la priorité au développement de compétences de base plutôt qu'à l'acquisition de connaissances. L'étude a constaté que les jeux numériques pouvaient contribuer à l'acquisition de ces compétences, qu'elles soient personnelles, spatiales, motrices, sociales ou, bien sûr, liées aux nouvelles technologies. Ils peuvent aussi favoriser le développement de compétences cognitives et l'apprentissage des faits par la mémorisation. Comme ces jeux exigent un niveau d'implication élevé, ils exercent un impact sur les émotions des joueurs. Cette implication émotionnelle peut favoriser le processus de mémorisation et stimuler la motivation.

Les jeux informatiques peuvent également s'avérer utiles dans des domaines qui sont considérés comme plus difficiles à enseigner, notamment la capacité de résolution de problèmes et la compréhension de principes et de concepts abstraits. Un autre de leurs avantages est de permettre de simuler des expériences qu'il serait difficile, coûteux ou dangereux de réaliser dans la vie réelle. Les joueurs sont souvent amenés à tester des hypothèses, ce qui leur permet d'améliorer leurs connaissances et leurs compétences par un processus d'essais et d'erreurs. En raison

des ressources et du savoir-faire investis dans leur conception, il se peut que les jeux informatiques génèrent de nouveaux paradigmes d'apprentissage, comme la personnalisation de l'enseignement, le développement métacognitif, les approches transdisciplinaires et l'émancipation de l'apprenant.

L'analyse de la bibliographie consacrée à l'utilisation des jeux numériques en classe a conclu que ceux-ci pouvaient être un outil pédagogique utile pour l'enseignant, pour autant que l'environnement soit favorable, que le jeu soit bien choisi et que l'enseignant exerce un rôle central d'animation avant, pendant et après le jeu. On a également constaté que ces jeux pouvaient aider des élèves en difficulté en dehors de la classe.

Toutefois, il est important de noter que les jeux numériques ne sont qu'un outil utile parmi beaucoup d'autres et que, même s'ils peuvent être utilisés avec succès en complément des méthodes pédagogiques traditionnelles, il est clair qu'ils ne peuvent et ne doivent pas se substituer à elles. Comme tout outil, c'est dans les mains d'un spécialiste (pédagogique) expérimenté qu'ils sont les plus efficaces, et jusqu'à nouvel ordre, il s'agit du professeur. Celui-ci ne doit pas nécessairement être un joueur chevronné ou un expert de la technologie! La plupart d'entre eux ne le sont d'ailleurs pas, comme le démontre une étude.<sup>4</sup>



<sup>4</sup> Voir Wastiau P, Kearney C. et Van den Berghe W. (2009), *How are digital games used in schools. Complete results of the study. Final report*, Brussel, European School-net, p. 72. Vous trouvez le rapport sur [http://games.eun.org/upload/gjs-full\\_report](http://games.eun.org/upload/gjs-full_report).

### 3.4

## Un besoin d'outils pour les enseignants

L'étude mentionnée ci-dessus a également révélé que l'un des principaux obstacles était la difficulté pour les enseignants d'intégrer harmonieusement les jeux dans le programme scolaire, que ce soit par manque de temps, de connaissances ou de compétences pour le faire. Si on veut que l'apprentissage par le jeu trouve sa place dans les programmes des écoles en Europe, il faut donc fournir des outils aux enseignants et les distribuer à grande échelle. Le jeu PING et le manuel pédagogique qui l'accompagne ont précisément été conçus pour les aider à intégrer facilement cette méthode innovante dans leurs cours et à faire de l'apprentissage par le jeu une réalité dans leurs classes.

### 3.5

## Les jeux informatiques, un moyen efficace de sensibilisation des jeunes

Il ne fait aucun doute que les jeux informatiques font aujourd'hui partie intégrante de la culture des jeunes Européens: un nombre impressionnant d'adolescents y jouent régulièrement et ce secteur connaît une croissance rapide, surpassant déjà, dans certains pays, les chiffres de vente d'autres médias. Il est clair que les jeux informatiques parlent le langage des jeunes et constituent dès lors un excellent canal pour combler certains déficits de communication (sur les questions de pauvreté par exemple).

De plus, après vingt années de recherche sur leur capacité de séduction et leur potentiel pédagogique, les jeux informatiques sont de plus en plus considérés comme des plates-formes idéales pour sensibiliser le public et lui faire percevoir des enjeux de société très sensibles, comme les changements climatiques<sup>5</sup>, la sexualité ou les conflits mondiaux<sup>6</sup>. Par leur technologie complexe sous-jacente et leur structure basée sur les règles, les jeux éducatifs peuvent simuler de manière convaincante toute une série d'expériences en fonction d'un large éventail de variables, dont la pauvreté. C'est pourquoi le projet PING a estimé que créer un jeu éducatif n'était pas seulement un moyen efficace pour toucher le public des jeunes, mais aussi pour aborder le sujet de société très sensible qui est au cœur de ce jeu.

<sup>5</sup> Un exemple est *Copenhagen Challenge*, un jeu en ligne danois de sensibilisation aux changements climatiques. See: <http://www.copenhagenchallenge.org>.

<sup>6</sup> La société *Serious Games Interactive* propose une série de jeux éducatifs appelés *Global Conflicts*, qui peuvent être utilisés pour enseigner la citoyenneté, la géographie et le fonctionnement des médias. Voir <http://www.globalconflicts.eu>.

### 3.6

## Mieux maîtriser les nouvelles technologies pour participer pleinement à la société de l'information

La pauvreté entraîne un manque de possibilités de participation à la vie sociale. La maîtrise des outils numériques est l'une des huit compétences clés nécessaires pour participer pleinement à notre société de la connaissance<sup>7</sup>. L'Agenda numérique pour l'Europe que vient de publier la Commission européenne souligne la nécessité de combler la fracture numérique afin d'aider les membres de catégories sociales défavorisées à participer de manière plus équitable au monde d'aujourd'hui<sup>8</sup>. Cela peut également réduire les injustices sociales en augmentant leurs chances de trouver un emploi. Il faut rendre les bénéfices de la société numérique accessibles à tous.

L'objectif est donc à la fois de sensibiliser les jeunes à la question de la pauvreté et de contribuer à leur épanouissement et à leur émancipation en leur fournissant la culture numérique indispensable pour participer pleinement à la vie sociale. Comme l'ont récemment confirmé le rapport Byron et une Résolution du Parlement européen, les jeux informatiques ne sont pas seulement l'une des activités de détente préférées des citoyens de tout âge et de toute origine sociale, mais ils possèdent aussi une valeur pédagogique non

négligeable. Ils peuvent familiariser les jeunes avec les nouvelles technologies et stimuler leur réflexion stratégique, leur créativité, leur capacité d'innovation et de collaboration, qui sont autant de compétences fondamentales pour participer à notre société de l'information.

<sup>7</sup> Recommandation du Parlement et du Conseil européen du 18 décembre 2006 sur les compétences clés pour un apprentissage tout au long de la vie.

<sup>8</sup> Commission européenne (2010). Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité européen économique et social et au Comité des Régions: Un Agenda numérique pour l'Europe.

<sup>9</sup> Cette partie du manuel pédagogique est basée sur le matériel fourni dans Felicia, P. (2009). Digital Games in schools: A handbook for teachers. Bruxelles: European Schoolnet.





4

Comment  
utiliser un jeu  
informatique en  
classe: un guide  
en 12 étapes<sup>9</sup>



Vous trouverez ci-dessous un guide simple en 12 étapes expliquant les éléments techniques et pédagogiques à prendre en compte avant d'utiliser n'importe quel jeu informatique à des fins pédagogiques, que ce soit en classe, à domicile ou ailleurs. Les six premières étapes vous aideront à sélectionner un jeu adapté à votre contexte particulier, tenant compte des conditions logistiques de votre établissement et de vos objectifs pédagogiques. Les six autres vous donneront des conseils pour tester le jeu avant de l'utiliser en classe avec vos élèves. Chaque recommandation générale, applicable à tout jeu informatique utilisé à des fins pédagogiques, est suivie d'un encadré qui concerne spécifiquement le jeu PING.

<sup>10</sup> Pour une liste des jeux éducatifs et de la plus-value pédagogique qui y est attachée, voir Felicia, P. (2009). *Digital Games in schools: A handbook for teachers*, pp. 20. Bruxelles: European Schoolnet.

<sup>11</sup> Pour une liste des jeux commerciaux et de la plus-value pédagogique qui y est attachée, voir Felicia, P. (2009). *Digital Games in schools: A handbook for teachers*, pp. 19. Bruxelles: European Schoolnet.



© Fonds BELvue

## 4.1

### Sélectionner un jeu adapté: étapes 1 – 6

#### 1) Identifiez le type et la finalité du jeu informatique.

Les jeux informatiques à plus-value pédagogique sont souvent des jeux qui ont été spécifiquement créés dans ce but et qui poursuivent des objectifs en matière d'enseignement, de formation ou de sensibilisation<sup>10</sup>. Cependant, certains jeux disponibles dans le commerce peuvent aussi très bien se prêter à une exploitation pédagogique, bien qu'ils aient été principalement conçus dans une optique de divertissement<sup>11</sup>.



#### Le type et la finalité du jeu PING

PING est un jeu éducatif destiné à sensibiliser les jeunes (en particulier les adolescents de 14 à 18 ans) à ce que signifie être pauvre en Europe. Il poursuit des objectifs pédagogiques clairs et a été conçu pour contribuer à la réalisation de certains acquis qui figurent dans tous les programmes européens et en Communauté française, qui sont détaillés au chapitre 5 de ce guide.

## 2) Identifiez le genre auquel appartient le jeu et la plus-value pédagogique qui s'y attache.

Les jeux informatiques peuvent appartenir à des genres très variés et être adaptés à l'apprentissage de différentes matières ainsi qu'à l'acquisition de diverses compétences<sup>12</sup>.



### Le genre du jeu PING

PING est un jeu de simulation et de rôle dans lequel les joueurs se mettent à la place d'un personnage fictif. Ce type de jeu informatique convient particulièrement bien pour immerger le joueur dans une situation donnée et l'amener à penser et à agir de manière empathique avec le personnage dont il joue le rôle. PING est un jeu qui peut être adapté sur mesure et qui donne la possibilité de jouer le rôle d'un ou de deux personnages, Jim ou Sophia, ce qui permet aux joueurs de comprendre le concept de pauvreté de différents points de vue.

## 3) Vérifiez dans quel format le jeu est disponible et quelles sont les spécifications techniques

Les jeux informatiques peuvent exister en différents formats, notamment sous forme de DVD, de CD-ROM et en ligne. Assurez-vous que les ordinateurs disponibles dans votre classe ou école conviennent pour le jeu que vous avez choisi. Vous éviterez ainsi bien des frustrations

et des pertes de temps, pour vos élèves comme pour vous-même. Les questions suivantes peuvent vous aider à réfléchir aux spécifications techniques nécessaires pour n'importe quel type de jeu informatique.

- Le jeu doit-il être joué en réseau ou nécessite-t-il une connexion internet?
- Quel système d'exploitation faut-il pour pouvoir jouer?
- Hoeveel ruimte is er op de harde schijf nodig voor het installeren van het game?
- Combien faut-il d'espace sur le disque dur pour installer le jeu?
- Quel est le volume de RAM (Random Access Memory) recommandé pour que le jeu fonctionne correctement?



### Les spécifications techniques du jeu PING

PING est un jeu en ligne qui nécessite donc une connexion internet. Vous pouvez choisir d'y jouer directement en ligne ou de le télécharger avant de l'installer sur les ordinateurs de votre école. Pour accéder au jeu en ligne, allez sur [www.povertyisnotagame.com](http://www.povertyisnotagame.com). Si c'est la première fois que vous y jouez, il se peut que vous deviez installer le plug-in UNITY3D. Celui-ci permet à des environnements 3D supérieures de s'afficher directement sur votre navigateur internet (voir le site internet pour des explications plus détaillées).

<sup>12</sup> Pour une taxonomie des jeux informatiques et de la plus-value pédagogique qui y est attachée, voir Felicia, P. (2009). *Digital Games in schools: A handbook for teachers*, pp. 19. Bruxelles: European Schoolnet. On y trouvera aussi des exemples de différents genres de jeux informatiques et des cours dans lesquels ils peuvent être utilisés.

#### 4) Vérifiez si le jeu informatique peut se jouer aussi bien à domicile qu'à l'école.

Il est important de trouver des programmes adaptés aussi bien aux ordinateurs de l'école qu'à ceux de vos élèves à domicile. Certaines applications commerciales toutes faites peuvent avoir des exigences techniques élevées (notamment en termes de résolution d'écran, de carte graphique ou de vitesse du processeur), ce qui empêche de les faire tourner sur des ordinateurs qui ne sont pas de la dernière génération. Les jeux les moins exigeants au niveau de la configuration technique sont d'habitude les jeux en ligne qui utilisent des applets Flash ou Java, qui ne nécessitent parfois que l'installation de plug-ins. Ce sont donc ceux qui ont le plus de chance de pouvoir être utilisés par la plupart de vos élèves, aussi bien chez eux qu'à l'école. On peut y jouer dans la fenêtre du navigateur. Ils possèdent généralement une interface utilisateur très intuitive<sup>13</sup>, exigent un processeur moins puissant, utilisent des techniques d'interaction relativement simples et conviennent donc aussi aux élèves et aux enseignants qui ont moins d'expérience dans les jeux informatiques.

<sup>13</sup> L'interface utilisateur est l'écran qui s'affiche sous vos yeux (une visualisation du logiciel) et qui vous permet d'interagir avec le système.



##### Le jeu PING

Comme PING est un jeu en ligne, il est aisément accessible sur tout ordinateur à l'école ou à domicile, à condition que celui-ci soit connecté à internet. La possibilité d'y jouer en dehors de l'école permet aux élèves de se familiariser avec l'interface utilisateur, d'améliorer leur technique de jeu, d'assimiler le sujet à leur rythme et de changer de rôle.

#### 5) Estimez le nombre d'ordinateurs dont vous aurez besoin pour que votre classe puisse jouer et vérifiez que le local informatique est équipé d'une connexion internet.



##### Le jeu PING

Il n'est pas nécessaire que chaque élève dispose d'un ordinateur pour jouer à PING. Il est possible de jouer sur un seul appareil et de projeter l'écran sur une grande surface, ce qui permet à toute la classe de participer. Une autre option, qui est préférable, est que des duos ou de petits groupes d'élèves partagent un écran et jouent ensemble le rôle de Jim ou Sophia. Le fait de jouer à plusieurs peut stimuler l'apprentissage par la collaboration et améliorer la communication ainsi que la capacité à résoudre des problèmes. On peut aussi permettre aux élèves de poursuivre la partie individuellement chez eux.

6) Vérifiez les labels et la notation<sup>14</sup> du jeu pour voir s'il est adapté à l'âge de vos élèves et à vos objectifs pédagogiques.

Pour avoir l'assurance que le contenu d'un jeu informatique convient à votre public, vous pouvez vous baser sur des labels et des systèmes de classification existants, comme le système européen PEGI<sup>15</sup> (Pan European Game Information) auquel adhèrent la plupart des concepteurs et des éditeurs de jeux en Europe.

Le système PEGI comprend, d'une part, des labels indiquant l'âge minimal recommandé pour jouer au jeu en question et, d'autre part, huit pictogrammes qui symbolisent certains types de contenus.

Labels d'âge minimum:



Pictogrammes:



**Langage grossier**

Le jeu contient des expressions grossières



**Jeux de hasard**

Le jeu incite ou apprend à jouer à des jeux de hasard



**Discrimination**

Le jeu contient des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination



**Sexe**

Le jeu contient des scènes de nudité et/ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle



**Drogue**

Le jeu contient des évocations ou des références à la consommation de drogue



**Violence**

Le jeu contient des scènes de violence



**Peur**

Le jeu risque de faire peur à de jeunes enfants



**Jeu en ligne**

Le jeu peut être joué en ligne

<sup>14</sup> Il s'agit d'une classification de jeux (et de films) qui indique l'âge minimum recommandé et qui donne une idée des thèmes sensibles qui y sont abordés.

<sup>15</sup> PEGI est un système volontaire utilisé dans 32 pays européens, mais seulement appliquée dans 2 (Finlande et Norvège).

## 4.2

## Tester le jeu avant de l'utiliser en classe: étapes 7 - 12

Il est essentiel que le professeur teste lui-même le jeu avant de le faire avec sa classe. Ce test est indispensable pour évaluer si le contenu pédagogique du jeu est approprié et pour tenir compte d'une série d'éléments techniques et contextuels. Cela vous donnera aussi confiance et vous permettra de savoir comment aider vos élèves à bien jouer. Les six conseils suivants vous indiquent à quels aspects il faut être attentif lorsque vous testez le jeu.

### 7) Avant de tester le jeu, veillez à lire toutes les informations utiles et, le cas échéant, à exécuter le tutoriel fourni.



#### Informations à lire pour le jeu PING:

ce manuel pédagogique.

### 8) En testant le jeu, posez-vous les questions techniques suivantes:

- L'interface utilisateur est-elle intuitive, claire et facile à utiliser?
- Le jeu peut-il être adapté sur mesure (personnages, scénario, niveau de difficulté...)?

- Si le jeu comprend plusieurs niveaux, les joueurs peuvent-ils sauvegarder le niveau auquel ils sont arrivés et reprendre le jeu plus tard?
- Si le jeu est sonorisé, y a-t-il moyen de couper le son (pour éviter que les élèves se distraient mutuellement s'ils sont plusieurs à jouer en même temps)? On peut éventuellement envisager de demander aux élèves d'utiliser des écouteurs, s'il ne s'agit pas d'un jeu de type collaboratif.



#### Les caractéristiques techniques du jeu PING

PING a été conçu pour avoir une interface utilisateur très intuitive: les élèves et les enseignants ne doivent donc pas être des joueurs chevronnés pour pouvoir y jouer. Il peut être adapté: on peut choisir de jouer le rôle de Sophia ou de Jim, les deux personnages principaux. Les élèves peuvent interrompre le jeu et sauvegarder leur niveau, puis le reprendre plus tard à l'endroit où ils étaient arrivés. Il est aussi possible de couper le son pendant qu'on joue à PING.

### 9) Posez-vous des questions par rapport à la durée du jeu, à la tranche d'âge concernée et au niveau de langue utilisé

- Combien de temps faut-il pour jouer au jeu? Combien de temps pouvez-vous laisser aux élèves pour y jouer lors de chaque cours? Il est important d'estimer le temps nécessaire pour réaliser les

épreuves ou passer au niveau suivant. Certains jeux informatiques courts peuvent être terminés en une seule leçon. Mais la plupart d'entre eux demandent plus de temps. Pour que les élèves puissent se familiariser avec la logique du jeu et en retirer des bénéfices pédagogiques, il est conseillé d'étaler le jeu sur deux leçons, ce qui laisse aussi le temps de faire un débriefing.



#### **Durée du jeu PING**

PING a été conçu pour pouvoir être joué en 60 à 80 minutes environ.

Nous conseillons donc aux enseignants de prévoir un bloc de deux unités de cours pour pouvoir y jouer et en discuter avec leurs élèves.

- Les activités, les missions et les compétences qu'implique le jeu sont-elles adaptées à la tranche d'âge que vous visez?



**Tranche d'âge visée par le jeu PING:** adolescents de 14 à 18 ans.

- Le niveau de langue (dans les dialogues et les textes) utilisé dans le jeu est-il adapté à celui de vos élèves?



#### **Niveau de langue dans le jeu PING**

PING utilise un style familier, avec des expressions propres au langage des jeunes, conformément au profil des deux principaux protagonistes, Jim et Sophia. Le jeu existe en anglais, français, néerlandais, allemand, italien et portugais. Si les élèves apprennent l'une de ces langues à l'école, le jeu peut aussi être un outil amusant et interactif d'enseignement des langues étrangères.

### **10) Assurez-vous que le jeu est adapté à la matière et aux compétences que vous voulez enseigner dans le cadre de votre programme.**

Le jeu ne doit pas nécessairement être lié à un point précis du programme scolaire. Pour autant qu'il illustre des concepts pertinents du programme et qu'il fournisse une vision équilibrée d'un ou de plusieurs aspects de la matière que vous enseignez, il peut s'avérer utile comme exercice introductif ou pour diversifier votre enseignement tout en constituant un élément de motivation. Il est important d'informer clairement les élèves des objectifs du jeu pour qu'ils soient pleinement conscients de ce qu'on attend d'eux et qu'ils puissent assumer la responsabilité de leur propre apprentissage. Un manque de clarté et des instructions trop floues peuvent être des sources de confusion et de frustration pour les élèves et minimiser l'impact positif du jeu sur le processus d'apprentissage.

**Le contenu du jeu PING**

PING traite de la question de la pauvreté en Europe et peut être utilisé comme outil pédagogique dans le cadre de tout programme scolaire qui aborde ce sujet d'une manière ou d'une autre, notamment dans des cours d'éducation à la citoyenneté, de sciences sociales, de sociologie, d'éducation à la santé, de religion ou de morale, d'éducation aux médias, de langue (maternelle ou étrangère), d'histoire, de géographie, de politique, d'éducation artistique et d'initiation aux nouvelles technologies. Dans la mesure où il contribue au développement de compétences et d'acquis divers, PING peut aussi s'intégrer dans une pédagogie transversale (voir chapitre 5).

**11) Vérifiez le feed-back qui est donné: le joueur peut-il à tout moment suivre sa progression et l'évolution de son score?**

C'est important pour montrer aux élèves l'influence que leurs actions exercent sur leur progression. Ce feed-back immédiatement visible les rendra conscients et responsables de leur apprentissage et maintiendra leur motivation jusqu'à la fin du jeu.

**La barre de progression du jeu PING**

PING possède une 'barre de statut' qui indique l'état d'esprit du joueur et sa situation financière. Ces deux éléments évoluent au fil du jeu. En cliquant sur cette barre, on peut voir dans quel état se trouvent Jim et Sophia par rapport à différents critères (santé, motivation, contacts sociaux, décontraction), ce qui exerce un impact sur leur capacité à résoudre leurs problèmes de pauvreté. Comme le score de chaque joueur est enregistré, il est possible, lors de la séance de débriefing, de discuter et de comparer les scores des élèves et la manière dont ils sont parvenus à ce résultat.



© Frederik De Grove

## 12) Vérifiez si le programme prévoit des possibilités d'évaluation.

Certains logiciels sont capables de conserver une trace des progrès accomplis par vos élèves. Vous pouvez ainsi identifier des domaines d'incompréhension qui peuvent nécessiter des explications complémentaires. Même des logiciels qui ne possèdent pas cette fonction au départ peuvent être compatibles avec la norme SCORM (Shareable Content Object Reference Model) de manière à pouvoir s'intégrer dans un trajet d'apprentissage structuré. Vous pouvez alors suivre les progrès de vos élèves et savoir quels aspects doivent être retravaillés.



Le jeu PING n'est pas compatible avec la norme SCORM.



5

# Le jeu PING et les missions de l'enseignement en Communauté française

Le jeu Ping permet de rencontrer un certain nombre d'objectifs de l'enseignement de la Communauté française, tels qu'ils sont formulés par les décrets définissant l'éducation aux médias, les missions prioritaires de l'enseignement fondamental et de l'enseignement secondaire, et le renforcement de l'éducation à la citoyenneté responsable et active.

## 5.1 PING et l'éducation aux médias

En 1995, la Communauté française s'est dotée d'un Conseil de l'Éducation aux médias (devenu, en 2008, le Conseil supérieur de l'Éducation aux médias), en lui confiant, parmi ses missions, celle d'introduire l'éducation aux médias dans les matières obligatoires et les programmes d'enseignement. Par cette mission, l'éducation aux médias a pris place dans l'ensemble du système éducatif de la Communauté française. En effet, n'étant pas un cours spécifique lié à un référentiel de compétences à certifier, l'éducation aux médias s'intègre de manière transversale à toutes les démarches d'apprentissage et devient l'affaire de tous les enseignants quels que soient la forme, le niveau d'enseignement, la discipline ou la classe où ils travaillent.

L'éducation aux médias vise à rendre chaque citoyen actif, autonome et critique envers tout document ou dis-

positif médiatique dont il est le destinataire ou l'utilisateur. Tous les médias doivent être pris en considération, et faire l'objet d'une prise de recul critique.

Cela concerne également PING, un « serious game » qui s'inscrit dans la lignée des jeux éducatifs. Ce jeu vidéo a été construit pour aborder, par le biais d'un univers fictionnel, un sujet bien réel, celui de la pauvreté. Il permet à l'utilisateur de dépasser cet univers fictionnel et de transférer les savoir-faire et les compétences d'apprentissage qui y ont été développés dans un contexte de vie « réelle ». L'aspect ludique n'est pas en soi un obstacle au développement de compétences. En effet, on se rend compte aujourd'hui, avec l'apparition des hypermédias, que l'opposition entre le « jeu » et ce qui est « sérieux » a de moins en moins de sens et qu'il est possible de concilier les deux. La réussite du processus pédagogique se joue sur la posture que l'apprenant et l'éducateur auront tout au long du processus.

L'éducation aux jeux vidéo n'est pas encore très présente dans l'enseignement de la Communauté française. Un jeu comme PING permet d'aborder l'éducation aux jeux vidéo par le jeu lui-même. Même si son but premier est d'éduquer à la citoyenneté et aux problématiques liées à la pauvreté dans le monde, PING peut faire l'objet d'une éducation aux médias, comme le proposent les activités pédagogiques de ce livret.

## 5.2

### Le décret « Missions »

En 1997, le « décret Missions », texte fondateur du système scolaire en Communauté française à tous niveaux, degrés et formes, a fondé l'activité pédagogique sur la notion de compétences chez l'élève. La compétence est une aptitude à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches.

Dans le cadre de ce décret, chaque pouvoir organisateur, au sein des réseaux, rédige son projet pédagogique et son projet éducatif.

Cette structure poursuit 4 objectifs (art.6) :

- 1 promouvoir la confiance en soi et le développement de la personne de chacun des élèves ;
- 2 amener tous les élèves à s'approprier des savoirs et à acquérir des compétences qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie et à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle ;
- 3 préparer les élèves à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures ;
- 4 assurer à tous les élèves des chances égales d'émancipation sociale.

Il est recommandé aux pouvoirs organisateurs de veiller à ce que chaque établissement (art.8) :

- 1 mette l'élève dans des situations qui l'incitent à mobiliser dans une même démarche des compétences transversales et disciplinaires y compris les savoirs et savoir-faire y afférents ;
- 2 privilégie les activités de découverte, de production et de création ;
- 3 articule théorie et pratique, permettant notamment la construction de concepts à partir de la pratique ;
- 4 équilibre les temps de travail individuel et collectif, développe la capacité de consentir des efforts pour atteindre un but ;
- 5 fasse respecter par chaque élève l'obligation de participer à toutes les activités liées à la certification organisée par l'établissement, et d'accomplir les tâches qui en découlent ;
- 6 intègre l'orientation au sein même du processus éducatif, notamment en favorisant l'éveil aux professions et en informant les élèves à propos des filières de formation ;
- 7 recoure aux technologies de la communication et de l'information, dans la mesure où elles sont des outils de développement, d'accès à l'autonomie et d'individualisation des parcours d'apprentissage ;
- 8 suscite le goût de la culture et de la créativité et favorise la participation à des activités culturelles

et sportives par une collaboration avec les acteurs concernés ;

- 9 éduque au respect de la personnalité et des convictions de chacun, au devoir de proscrire la violence tant morale que physique et met en place des pratiques démocratiques de citoyenneté responsable au sein de l'école ;
- 10 participe à la vie de son quartier ou de son village et, partant, de sa commune, et s'y intègre de manière harmonieuse notamment en ouvrant ses portes au débat démocratique.

Le décret « Missions » se décline en deux ensembles de référentiels de compétences : les socles de compétences et les compétences terminales. Ils se traduisent l'un et l'autre dans les réseaux disciplinaires en programmes de cours. Les deux référentiels distinguent les compétences transversales et disciplinaires.

## Les socles de compétences<sup>16</sup>

Quelques pistes et démarches pour insérer PING dans l'enseignement en Communauté française :

### Au niveau transversal :

Dans les compétences relationnelles :

- prendre conscience des dimensions historiques, sociales et éthiques des savoirs ;

- se familiariser avec les formes contemporaines de communication et d'expression (plastiques, gestuelles, audiovisuelles, informatiques..).

Dans les démarches mentales :

- distinguer l'essentiel de l'accessoire,
- traduire d'un langage dans un autre, décoder divers langages,
- résumer,
- observer, repérer,
- analyser,
- classer,
- identifier,
- comparer,
- poser un problème,
- formuler une hypothèse,
- induire, déduire,
- transposer,
- évaluer, critiquer.

Dans les compétences méthodologiques :

- appliquer ses connaissances dans des situations nouvelles,
- lire et écouter efficacement,
- utiliser avec pertinence les outils de travail dont les documents audiovisuels,
- identifier et utiliser à bon escient le langage spécifique à chaque discipline.

<sup>16</sup> Les socles de compétences concernent le fondamental et le premier degré de l'enseignement secondaire (scolarité obligatoire à temps plein).

<sup>17</sup> Les compétences terminales visent la fin de l'enseignement secondaire. Infos complètes sur <http://www.enseignement.be/index>.

### Au niveau disciplinaire :

#### Français :

Compétences :

- savoir parler,
- savoir écouter,
- savoir écrire,
- savoir lire.

Ce cours se prête particulièrement à l'éducation à la citoyenneté par le biais des médias car les quatre compétences peuvent s'exercer à partir de supports tels que PING et permettre des travaux et débats sur le thème de la pauvreté.

#### Langues Modernes :

Compétences :

- compréhension à la lecture,
- expression à la lecture.

Ces deux compétences et les contenus linguistiques peuvent s'appuyer sur le jeu PING. En effet PING peut être joué en français, anglais, néerlandais et allemand.

#### Histoire-Géographie-Etude du milieu :

Compétences :

- capacité à s'interroger,
- développement de l'esprit critique,
- développement du sens de la synthèse,

- habilités à communiquer.

Les démarches qui visent notamment à développer chez l'élève la capacité d'observation, les capacités d'analyse et d'exploitation des informations, la maîtrise progressive de la situation dans le temps et dans l'espace et les compétences (recueillir des informations, les traiter...) peuvent s'appuyer sur le jeu PING.

### Les compétences terminales<sup>17</sup>

#### Au niveau transversal:

Les compétences relevant du traitement de l'information (recueillir, traiter, analyser et synthétiser) peuvent s'exercer sur un support vidéoludique tel que PING.

#### Environnement économique et social

Pour apprendre à préparer l'avenir, à s'ouvrir à la diversité sociale et culturelle et développer des attitudes relationnelles, à agir en consommateurs responsables, les élèves doivent acquérir les savoir-faire et savoirs essentiels suivants.

- s'ouvrir à la diversité sociale et culturelle et développer des attitudes relationnelles.
  - Comprendre l'évolution de la structure sociale, les rapports de force, les mécanismes d'exploitation, l'existence des inégalités sociales, de la pauvreté, de l'exclusion

- Comprendre les mécanismes de solidarité (la sécurité sociale, le mouvement syndical...).
- Agir en consommateurs individuellement responsables.
  - Assurer l'équilibre entre leurs besoins, leurs désirs et leurs revenus.

### Au niveau disciplinaire

#### Histoire :

Compétences :

- capacité à s'interroger,
- développement de l'esprit critique,
- développement du sens de la synthèse,
- habilités à communiquer.

A travers PING, ces compétences peuvent être mises en œuvre et développées.

#### Géographie :

Compétences :

- rechercher les causes et les conséquences des phénomènes étudiés ainsi que les acteurs concernés.

En termes de savoirs, les compétences qui permettent de comprendre un ensemble de problématiques (diversité des milieux humains, inégalités et disparités territoriales, interrelations homme-environnement, répartitions et déplacements des hommes, répartition des activités

humaines, tensions et conflits territoriaux) peuvent être développées à l'aide de PING.

#### Langues modernes :

Compétences :

- les compétences stratégiques : compréhension à l'audition, interaction orale, compréhension à la lecture et expression écrite (à partir, par exemple, de la possibilité de jouer en ligne avec d'autres élèves dans la langue choisie) ;
- les aptitudes où les compétences sociolinguistiques et socioculturelles peuvent aussi s'acquérir à partir les différentes versions linguistiques de PING.

Le vocabulaire à acquérir peut l'être également à partir des différentes versions linguistiques de PING (néerlandais, anglais et allemand).

#### Sciences sociales :

Compétences :

- travailler ses représentations,
- être capable de prendre part activement à un travail d'équipe,
- appréhender la multiplicité des théories relatives à une même problématique.

Parmi les problématiques qui sont listées, certaines sont exploitables via le jeu PING :

Dans l'enseignement général :

- insertion-exclusion
- consensus-conflit
- individuel-collectif
- compétition-coopération

Dans l'enseignement technique :

- l'homme et le travail,
- la consommation,
- le temps libre,
- le sexe,
- l'environnement,
- la difficulté....

Ce survol des référentiels de compétences pointe les possibilités de faire entrer PING dans les classes. Il veut surtout ouvrir des échappées qui encourageront les enseignants à élaborer, en fonction de leurs élèves et de leurs affinités, des projets créatifs.

### 5.3

#### Le décret citoyenneté à l'école

En 2007, le Parlement de la Communauté française a adopté le décret relatif au renforcement de l'éducation à la citoyenneté responsable et active au sein des établissements organisés ou subventionnés par la Communauté française.

Ce décret a débouché, entre autres, sur la création et la diffusion de la brochure « Etre et devenir citoyen ». Cette brochure d'initiation à la citoyenneté a été élaborée à l'intention des enseignants ayant en charge des élèves de la fin du secondaire. Il s'agit d'un outil qui présente, de manière succincte et attractive, une série de notions, de valeurs, d'institutions sur lesquelles se fonde notre société. Elle est accompagnée de pistes didactiques.

Cette brochure porte sur les matières suivantes :

- Les fondements de la démocratie ;
- Les divisions de l'Etat et la description de leurs institutions ;
- L'organisation et le développement des institutions européennes et internationales ;
- L'agencement des pouvoirs définis par la Constitution belge ;
- L'organisation et le fonctionnement du système judiciaire ;
- Les règles de base régissant le financement des autorités publiques ;
- Les droits fondamentaux et les libertés des citoyens ;
- Les droits humains (droits de l'enfant, droit relatifs au travail, etc.) ;
- Les mécanismes de solidarité interpersonnelle, intergénérationnelle et interprofessionnelle ;
- Le fonctionnement et le rôle des médias ;
- Les principes de développement durable, en ce compris la consommation responsable.

Cette brochure s'inscrit dans le cadre du décret « Missions » et des différentes compétences que ce décret souhaite voir acquises par les élèves à la fin de leur scolarité obligatoire. Les thèmes abordés peuvent se concrétiser dans les différentes activités pédagogiques proposées par PING.

Ce texte prévoit que toutes les écoles fondamentales et secondaires, ordinaires et spécialisées mènent au moins une activité interdisciplinaire portant sur la citoyenneté par cycle ou par degré. Chaque jeune vivra ainsi au moins six activités interdisciplinaires spécifiquement focalisées sur l'éducation citoyenne au cours de sa scolarité obligatoire. L'utilisation de PING en classe peut tout à fait faire l'objet de ce type d'activité.

La Fondation Roi Baudouin, via le Service Educatif du BELvue démocratie et histoire, propose des activités spécifiques pour sensibiliser les élèves (à partir de 10 ans) aux valeurs et aux enjeux de la démocratie actuelle. Des animations d'une journée permettent aux élèves de découvrir et d'expérimenter les mécanismes d'une démocratie représentative et le fonctionnement de ses institutions. Ces programmes, gratuits, sont organisés en collaboration avec les différents parlements et le Conseil Supérieur de la Justice.

Le Service Educatif du BELvue organise aussi des formations destinées aux enseignants et futurs enseignants pour mettre à leur disposition des outils directement utilisables dans l'éducation à la citoyenneté<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> Plus d'infos sur [www.belvue.be](http://www.belvue.be), onglet « écoles »



A close-up photograph of a woman's face, focusing on her eyes and hair. The image is dark and moody, with the woman's hair being a deep brown color. The text is overlaid on the left side of the image.

6

Activités  
pédagogiques  
du jeu PING  
en lien avec  
la pauvreté

## 6.1

### Liens avec le programme et acquis généraux

Vous trouverez aux sections 6.2 et 6.3 deux schémas de leçons pour introduire le thème de la pauvreté au travers du jeu PING, avec des possibilités de débriefing en vue d'optimiser l'apprentissage. Ces schémas se différencient des suggestions d'activités pédagogiques présentées aux sections 6.4, 6.5 et 6.6 : ils précisent le temps nécessaire pour chaque activité et leurs consignes sont destinées à être suivies plus fidèlement et dans l'ordre suggéré. Cependant, les durées ne sont mentionnées qu'à titre indicatif et peuvent être adaptées par les enseignants.

Les sections 6.4, 6.5 et 6.6 contiennent trois ensembles d'activités thématiques basées sur des questions et des concepts centraux en lien avec le jeu PING et la pauvreté en général. Chaque ensemble aborde une série de questions introduites dans le jeu PING et suggère des prolongements pour approfondir ces aspects en classe ainsi que des activités de suivi, qui peuvent demander plus de temps, pour consolider l'apprentissage. Compte tenu du caractère multidisciplinaire de la pauvreté, beaucoup de ces activités se prêtent très bien à une pédagogie transversale.

Ces activités pédagogiques ont été conçues pour pouvoir être appliquées de manière flexible afin de

s'intégrer dans les différents contextes et programmes scolaires européens. C'est pourquoi elles ne sont associées à aucune indication de temps, ni à une matière bien précise. Elles peuvent prendre place dans un large éventail de cours : éducation à la citoyenneté, éducation à la santé, sciences sociales, sociologie, religion ou morale, éducation aux médias, langue (maternelle ou étrangère), histoire, géographie, politique, éducation artistique et initiation aux nouvelles technologies, entre autres. Les enseignants pourront, en toute autonomie, sélectionner les activités les plus aptes à rencontrer leurs besoins spécifiques (en fonction du contenu du programme, des compétences pédagogiques qu'ils veulent développer, du contexte scolaire, de l'âge et du niveau des élèves etc.).

Objectifs des consignes données dans cette section :

- faire le lien entre PING, des activités pédagogiques et des acquis concrets
- optimiser le potentiel du jeu afin de stimuler d'autres possibilités d'apprentissage et d'approfondir la compréhension de la pauvreté
- vous faire gagner du temps en vous fournissant des activités simples et 'prêtes à l'emploi'
- permettre une application flexible en vous laissant la possibilité de choisir ou d'écarter n'importe quelle activité ou n'importe quel objectif en fonction de leur adéquation au cours que vous donnez, aux résultats que vous visez, aux besoins spécifiques de vos élèves et au temps dont vous disposez.



**Note:**

La pauvreté est un sujet sensible, et donc forcément difficile et délicat à traiter en classe, en particulier avec de jeunes élèves.

Nous recommandons aux enseignants de se montrer extrêmement attentifs à la situation familiale et au contexte socio-culturel de leurs élèves quand ils abordent ce thème et, si nécessaire, d'adapter les activités proposées dans ce manuel pédagogique.

Les jeux informatiques étant relativement nouveaux dans le contexte scolaire, leur légitimité comme outil pédagogique à part entière risque d'être remise en cause par des collègues, la direction, ou des parents d'élèves. Il est dès lors conseillé de leur fournir des informations sur les objectifs pédagogiques du jeu (avant et pendant son utilisation en classe) en soulignant que celui-ci n'est qu'un moyen parmi d'autres qui sera utilisé pour renforcer le processus d'apprentissage.

Le jeu PING et les activités pédagogiques qui suivent sont destinés à des enseignants et des élèves dans toute l'Europe. Ils ont donc été conçus de manière générale et flexible, afin de pouvoir s'intégrer aisément dans les différents programmes scolaires européens. Comme il est important que les élèves perçoivent la nature multidimensionnelle de la pauvreté, nous incitons les enseignants à recourir à ces activités dans le cadre d'une pédagogie transversale. Les activités présentées dans ce manuel contribuent à la réalisation d'une série d'objectifs pédagogiques globaux et transversaux qui peuvent s'appliquer à la formation de tous les jeunes citoyens européens, malgré la diversité des programmes scolaires en Europe. Voici donc les objectifs généraux visés par ces exercices et activités.

Les élèves seront en mesure de:

- acquérir des connaissances, des compétences et des valeurs pour développer une compréhension critique et fondée d'enjeux sociaux, économiques, politiques et environnementaux;
- développer une compréhension de principes moraux, de raisonnements et de savoirs leur permettant de prendre des décisions et de faire des choix de société en pleine connaissance de cause;
- savoir comment discuter, débattre et analyser des questions sensibles et controversées, tant au niveau local que mondial;
- être des individus et des citoyens responsables

de communautés locales, régionales, nationales, européennes et mondiales;

- faire un usage sûr, responsable et efficace des nouvelles technologies afin de renforcer et de poursuivre leur formation;
- comprendre que toute politique doit prendre en compte les idées, les points de vue et les intérêts de toutes les parties concernées;
- avoir confiance dans leur capacité à résoudre des problèmes, aussi bien à titre individuel que collectif, et savoir où et à qui s'adresser pour demander conseil dans différentes situations.

## 6.2.

### Schéma de cours 1: Introduire le thème de la pauvreté

#### Objectifs:

- Analyser les concepts de richesse et de pauvreté.
- Utiliser le jeu PING comme une activité introductive pour aider à explorer les causes possibles de la pauvreté, y compris les facteurs structurels, en faisant tout particulièrement la distinction entre la pauvreté transgénérationnelle (héritée des générations précédentes) et situationnelle (due à la malchance et à des coups durs).

#### Temps nécessaire:

- 55 minutes au total (pour le jeu et les activités pédagogiques)

#### Ressources nécessaires:

- ordinateurs connectés à internet pour accéder au jeu PING en ligne; post-its, feuilles contenant les instructions pour jouer à PING

#### Modes d'apprentissage:

- discussion avec toute la classe et travail en groupe

#### Contexte du jeu PING:

- **Situation de Sophia:** Sophia connaît une situation de pauvreté transgénérationnelle, qu'elle hérite de sa

mère. Celle-ci a été incapable de l'élever, sa sœur et elle. Au moment où sa grand-mère décide d'aller vivre dans un home pour personnes âgées en raison de son état de santé, Sophia se retrouve sans domicile étant donné qu'elle ne peut pas se permettre de vivre seule dans l'appartement de sa grand-mère.

- **Situation de Jim:** Jim se trouve dans une situation de pauvreté situationnelle qui résulte d'une succession de revers. Il quitte l'école et décide de partir de chez lui pour aller vivre seul. Ensuite, la maladie et la malchance lui font perdre son boulot.

#### Activités:

- Avant de permettre aux élèves de jouer, introduisez le thème de la pauvreté en lançant une discussion avec toute la classe sur les concepts de 'riche' et de 'pauvre'. Veillez à faire émerger une compréhension large des différents sens de ces termes – comme 'un sol pauvre', 'une nourriture (trop) riche' ou encore la différence entre 'un pauvre type' et 'un homme pauvre' (10 minutes).
- Divisez les élèves en petits groupes et demandez-leur de continuer à discuter des manières et des raisons pour lesquelles on peut être pauvre. Demandez-leur de noter sur un post-it chaque réponse qu'ils imaginent et d'en faire un schéma par groupe (10 minutes).
- Une fois que ce débat initial a eu lieu, vous pouvez préparer vos élèves à jouer à PING. Il est important

de bien leur préciser dès le départ les objectifs du jeu (5 minutes).

**Objectif général:** expliquez que jouer le rôle de Jim ou de Sophia a pour but de simuler le fait d'être pauvre en Europe selon différentes perspectives. Demandez à la moitié des groupes de jouer le rôle de Jim et à l'autre moitié celui de Sophia.

#### Objectif pédagogique à garder à l'esprit pendant et après la durée du jeu:

expliquez aux élèves qu'en jouant en petits groupes, ils vont devoir réfléchir aux aspects qui apparaissent dans le jeu: est-ce que ce sont les mêmes que ceux qui ont déjà été identifiés dans la discussion initiale (avec toute la classe et en petit groupe) ou bien y a-t-il d'autres éléments à ajouter à leurs post-its? Informez déjà vos élèves que, plus tard, ils vont devoir se baser sur cet exercice pour réaliser un schéma en utilisant les post-its qui décrivent les causes et les conséquences de la pauvreté de Jim ou de Sophia et qu'ils devront présenter leurs conclusions au reste de la classe.

- Distribuez aux élèves des feuilles contenant des instructions précises pour jouer, en vous basant sur les informations ci-dessous, et montrez-leur comment exécuter des actions courantes, comme déplacer le personnage et naviguer dans les options du menu (5 minutes).

→ **Laissez aux élèves le temps de jouer (25 minutes)**

Si vous optez pour une autre gestion du temps en laissant les élèves jouer plus longtemps, incitez-les à faire régulièrement une pause de 5 minutes, toutes les 40 minutes environ.



**Instructions pour jouer à PING:**

- Pour accéder au jeu en ligne, allez sur [www.povertyisnotagame.com](http://www.povertyisnotagame.com).
- Cliquez sur **START GAME** pour commencer à jouer.
- Si vous voyez apparaître une icône qui vous demande d'installer le plug-in UNITY3D, acceptez en cliquant sur "Install Plugin". Si c'est la première fois que vous jouez au jeu, il est possible que vous deviez installer ce plug-in.
- Attention ! Certains ordinateurs étant protégés contre le téléchargement, il est possible que vous deviez demander à votre responsable ICT de les installer
- Les images des principaux personnages – Jim et Sophia – apparaissent. Cliquez sur l'image pour choisir le personnage.
- Les joueurs visionnent ensuite une séquence vidéo qui présente Jim ou Sophia (selon le personnage choisi) et fournit le contexte de l'histoire.
- Trois captures d'écran (voir ci-dessous) donnent les instructions pour jouer. Prenez le temps de les lire attentivement avec vos élèves avant de les autoriser à commencer le jeu.



© Frederik De Grove

La capture d'écran 1 explique comment déplacer le personnage, contrôler la caméra et pénétrer dans des bâtiments.



La capture d'écran 2 explique comment interagir avec d'autres personnages.





La capture d'écran 3

présente l'icône du joueur. Elle comprend une barre de statut affichant l'état d'esprit général et la situation financière du personnage, une icône (boussole) contenant une liste de missions et une carte, une liste des derniers événements, une autre icône (sac à dos) pour récolter des objets, et une flèche représentant la fonction GPS.



## 6.3.

## Schéma de cours 2: Les causes et les conséquences de la pauvreté

## Objectifs:

- Comprendre les objectifs principaux du jeu PING
- Consolider la compréhension des élèves quant aux causes et aux conséquences de la pauvreté

## Temps nécessaire: 110 minutes au total

(pour le jeu et les activités pédagogiques). Ceci correspond en gros à la durée de deux leçons, à regrouper de préférence en un seul bloc.

## Ressources nécessaires:

des ordinateurs connectés à internet pour accéder au jeu PING en ligne, de grandes feuilles de papier et des marqueurs pour réaliser des schémas à la main (les élèves peuvent aussi réaliser leurs propres schémas sur l'ordinateur ou adapter des solutions en ligne).

## Contexte du jeu PING:

à cause de leur situation de pauvreté, due à différents facteurs, Jim et Sophia se retrouvent sans logement et tentent de combiner leur formation avec un emploi, au détriment de leur santé et de leurs amis.

## Activités:

- **Commencez la leçon en rafraîchissant la mémoire des élèves: rappelez-leur le contenu du jeu et posez à toute la classe les questions suivantes** (10 minutes):
  - Quel est le sujet du jeu et quelles sont les principales questions soulevées?
  - Quel est l'objectif principal du jeu?
  - Qui sont les principaux personnages?
  - Où le jeu se déroule-t-il?
  - Quels sont les principaux défis à relever?
  - Que faut-il pour réussir dans ce jeu?
  - Quels sont les actions/objets que vous pouvez faire/utiliser pour vous aider à accomplir vos missions?
- **Autorisez les élèves à reprendre le jeu à l'endroit où ils l'ont laissé lors de la séance précédente** (45 minutes) **et laissez-leur le temps pour compléter leur schéma indiquant les causes et les conséquences de la situation de pauvreté dans laquelle se retrouvent Jim ou Sophia** (20 minutes). Cette activité donnera l'occasion aux élèves d'approfondir leur réflexion sur le contenu du jeu.
- **Demandez à chaque groupe d'élèves de présenter son schéma au reste de la classe, en les incitant à expliquer les éléments du jeu qui**

**justifient chaque étape** (15 minutes).

Le fait de présenter leur propre réflexion sur le contenu du jeu donne aux élèves l'occasion de partager les connaissances acquises et d'avoir une meilleure maîtrise de leur propre compréhension, en expliquant oralement leurs choix et en comparant leur travail à celui de leurs pairs.

→ **Une fois que tous les groupes ont présenté leur schéma, poursuivez la séance de débriefing en posant aux élèves les questions suivantes sur leur perception du jeu** (10 minutes).

- Qu'est-ce que vous avez aimé dans ce jeu?
- Quelles sont les solutions qui ont amélioré le bien-être de votre personnage et qui vous ont aidé à réussir dans ce jeu?
- Qu'est-ce que vous avez trouvé difficile?
- Qu'est-ce que vous a empêché d'atteindre votre objectif plus rapidement?
- Avez-vous vécu certains aspects du jeu comme frustrants ?
- Cette frustration était-elle due à des problèmes techniques ou à un manque d'engagement, ou bien pensez-vous que cet élément a été volontairement intégré dans le jeu pour simuler une expérience réelle?
- L'une ou l'autre des expériences vécues dans le jeu éveillent-elles un écho en vous?

→ **Pour terminer, résumez tous les points soulevés dans la discussion et rappelez les objectifs pédagogiques** (10 minutes).

Ceci aidera les élèves à mémoriser et à bien saisir les concepts introduits dans la discussion.

→ **Conseil:** Référez-vous à la page 16 de l'Explicatif de l'EAPN ([www.eapn.org](http://www.eapn.org)) sur les causes de la pauvreté et de l'inégalité.

**Activité de suivi:**

Demandez à chaque groupe d'élèves de rejouer à PING, mais à présent du point de vue de l'autre personnage, soit à nouveau en petits groupes, soit individuellement comme devoir à domicile. Demandez-leur cette fois de dresser la liste de tous les services dont il est question dans le jeu et d'expliquer leur fonction. Cet exercice peut ensuite être utilisé pour alimenter une autre activité pédagogique qui vise à mieux faire connaître la fonction des services sociaux.

## 6.4.

### Exploitation pédagogique 3: La pauvreté dans les pays développés et en développement

**Objectifs:**

- Relier les thèmes sous-jacents du jeu PING à une perception plus fine de ce qu'ils signifient dans la réalité
- Analyser plus en profondeur les concepts de richesse et de pauvreté dans les pays développés et en développement
- Comprendre les concepts de pauvreté absolue, de pauvreté relative et d'inégalité.

**Ressources nécessaires:**

un grand planisphère, des jetons ou des pièces de monnaie

**Modes d'apprentissage:**

discussion avec toute la classe et travail individuel

**Contexte du jeu PING:**

Le jeu PING a pour décor une ville européenne anonyme et illustre la réalité de la pauvreté dans un pays riche.

**Activités:**

- Les schémas de cours 1 et 2 mettaient l'accent sur le

comment et le pourquoi de la pauvreté vécue par les personnages fictifs de Jim et de Sophia. Faites le lien avec la réalité en demandant à vos élèves de penser chacun à des personnes qui vivent en situation de pauvreté, soit qu'ils connaissent personnellement, soit qu'ils ont, par exemple, simplement rencontrés dans la rue. Faites-les réfléchir aux problèmes auxquels ces personnes sont confrontées, en se référant au jeu. Demandez-leur de comparer leur propre situation à celle de ces personnes défavorisées sur le plan du logement, de la santé, de la formation et de l'emploi.

- Passez d'une réflexion personnelle à une discussion avec toute la classe, axée non plus sur des situations individuelles de pauvreté mais sur les différences entre pays pauvres et pays riches. Demandez à vos élèves de citer des exemples. Soulignez le fait que, comme le montre le jeu, on peut être pauvre même si on vit dans un pays riche. Expliquez les définitions des termes pauvreté absolue et pauvreté relative (voir chapitre 7), en observant que la pauvreté absolue est beaucoup plus répandue dans les pays en développement, mais qu'elle peut aussi toucher certaines catégories de la population dans l'Union européenne, comme les sans-abri et les Roms. Le Processus d'Inclusion sociale de l'Union européenne utilise une définition relative de la pauvreté (voyez l'encadré à la page 5 de l'Explicatif de l'EAPN).

- Afin de faciliter cette activité, demandez aux élèves d’imaginer que le monde est un village de 100 habitants. Dans ce cas, ce village compterait 60 Asiatiques, 14 Africains, 12 Européens, 8 Latino-Américains, 5 Nord-Américains et un habitant d’Océanie. Divisez la classe en groupes selon les mêmes proportions. Ainsi, pour une classe de 30 élèves, cela donne 2 Nord-Américains, 2 Latino-Américains, 3 Européens, 5 Africains et 18 Asiatiques. Distribuez les jetons ou les pièces symbolisant la richesse mondiale de manière à ce que les Américains du Nord et Européens en aient chacun 9, les Asiatiques 8, les Latino-Américains 3 et les Africains 1. Lancez une discussion sur la répartition inégale des richesses dans le monde et complétez-la par des précisions sur la manière dont les pays redistribuent ou partagent les revenus qu’ils produisent (voir 6.5 et l’Explicatif de l’EAPN, page 14).
- Demandez aux élèves de citer des exemples de pays pauvres et de pays riches et de les localiser sur un planisphère<sup>19</sup>.
- Demandez aux élèves de faire une recherche individuelle sur internet afin de rassembler une série d’informations sur l’un des pays riches ou pauvres ainsi identifiés: sa situation géographique, écologique, économique, politique et sociale et le

nombre de personnes vivant dans des conditions de pauvreté absolue ou relative.

- **Conseil:** Voyez les sections 6.2 et 6.6 de ce manuel et référez-vous aux pages 5-8 de l’Explicatif de l’EAPN.

#### Activité de suivi:

Donnez pour consigne à vos élèves de réaliser une étude de cas sur la pauvreté dans leur propre pays, soit comme travail individuel à faire à domicile, soit dans le cadre d’un grand projet collectif de pédagogie transversale. Dans ce dernier cas, demandez aux élèves de se répartir entre eux les différentes études de cas sur les problèmes et les solutions qui existent dans leur pays par rapport à l’accès à l’emploi, au logement, à la santé et à l’enseignement pour les personnes défavorisées. Insistez sur le fait qu’ils devront s’efforcer d’envisager ces questions d’un point de vue social, économique et environnemental en exploitant ce qu’ils ont appris en classe dans différentes matières touchant à ces sujets.

<sup>19</sup> Il est recommandé aux enseignants d’être attentifs aux pays dont sont originaires certains de leurs élèves et d’éviter de les citer comme exemples pour ne pas risquer que ces élèves se sentent mal à l’aise ou soient l’objet de brimades.

## 6.5.

### Exploitation pédagogique 4: Venir en aide à des personnes en situation de pauvreté

**Objectifs:**

- Percevoir la complexité des relations entre les différents aspects qui ont un impact sur la pauvreté
- Être au courant des services publics sociaux et des autres possibilités d'aide qui existent dans son pays
- Comprendre les concepts d'inclusion sociale, d'exclusion sociale et de participation citoyenne

**Ressources nécessaires:**

services sociaux locaux et associations bénévoles à visiter

**Modes d'apprentissage:**

discussion avec toute la classe, travail en commun

**Contexte du jeu PING:**

le jeu PING simule de manière convaincante les épreuves que subissent les personnes en situation de pauvreté. Il démontre ainsi qu'il ne s'agit pas d'un problème unidimensionnel qui peut être résolu de manière simple en donnant davantage d'argent, mais qu'il y a des liens étroits avec des aspects tels que l'enseignement, la santé, l'accès à l'information ou le réseau social et qu'un long et difficile

processus est donc nécessaire pour pouvoir en sortir. Les joueurs se rendent compte combien il est difficile d'échapper au cercle vicieux de la pauvreté: les victimes doivent consacrer leur temps et leur énergie à assurer leur survie et négligent ainsi des éléments qui pourraient leur permettre de sortir de la pauvreté, comme la formation et la santé. Le jeu illustre aussi comment on peut échapper à ce cercle vicieux en recherchant systématiquement l'aide de services sociaux et les conseils d'amis, par exemple.

**Activités:**

- Afin de faciliter la discussion et d'établir un lien direct avec le jeu, commencez par envisager les possibilités concrètes qui existent sur le terrain. Demandez aux élèves de citer les services d'aide dont il est question dans le jeu PING ainsi que d'autres organismes similaires dont ils ont entendu parler. Les services suivants sont mentionnés dans le jeu:
  - Services d'information
  - Agence immobilière sociale
  - Maison médicale
  - Centre de formation technique
  - Agence de placement
  - .....
- Vous pouvez organiser une rencontre sur le terrain dans un ou plusieurs services sociaux

situés à proximité de l'école. Les élèves auront ainsi l'occasion de voir comment fonctionnent ces organismes et de poser des questions aux personnes qui y travaillent. Vous pouvez aussi leur faire réaliser un travail de recherche à partir de brochures ou d'informations disponibles en ligne. Demandez aux élèves d'imaginer qu'ils travaillent par exemple au CPAS et de se baser sur les informations qu'ils auront récoltées pour réaliser un dépliant qui présente les différents services sociaux disponibles.

- Demandez aux élèves de réfléchir aux possibilités qui existent près de chez eux pour venir bénévolement en aide à des personnes en situation de pauvreté. Voyez s'il est possible de les impliquer dans un service social ou une association bénévole, par exemple si le programme les oblige à vivre une expérience professionnelle ou à effectuer un travail au service de la communauté.
- Introduisez l'idée de la participation citoyenne des personnes en situation de pauvreté et montrez que c'est une condition indispensable pour garantir leur autonomie. Pour situer cette discussion dans son contexte, définissez et commentez les concepts d'inclusion et d'exclusion sociale (voir chapitre 8). Vous pouvez inciter les élèves à approfondir leur réflexion en leur donnant comme sujet de dissertation, à rédiger en classe ou comme devoir

à domicile, l'affirmation suivante: 'Le degré de participation est un signe de la bonne santé d'une démocratie'.

- Elargissez le cadre de référence en discutant de divers programmes ou initiatives de lutte contre la pauvreté ou la précarité qui ont été récemment mis sur pied dans votre pays. La société en fait-elle assez? Débattez des avantages et des limites de ces mesures en vous aidant des informations fournies à la partie 5 de ce manuel pour contextualiser la discussion.
- **Conseil:** Pour alimenter la discussion ou un travail de suivi sur la participation, l'inclusion et l'exclusion sociale, référez-vous à la publication 'Petits pas – Grands changements' (2009) du Réseau européen anti-pauvreté ([www.eapn.org](http://www.eapn.org)).

**Activité de suivi:**

Demandez aux élèves de réaliser un travail écrit qui analyse dans quelle mesure leur gouvernement national vient en aide aux personnes pauvres ainsi que le volume et le type de l'aide au développement qui est accordée aux pays pauvres. Les élèves devront comparer ces données à celles d'autres pays européens et à ce qui est entrepris au niveau de l'Union européenne.

Les enseignants peuvent se référer au dossier 7 du kit pédagogique L'Europe et moi (téléchargeable sur le site du Belvue, [www.belvue.be/BELvue](http://www.belvue.be/BELvue) pour les écoles, qui propose des activités sur des concepts liés à la citoyenneté européenne et qui explique ce que fait l'Union européenne pour combattre la pauvreté dans les pays en développement.

## 6.6.

## Exploitation pédagogique 5: Education, sensibilisation et participation à la société de l'information

**Objectifs:**

- Comprendre l'importance de l'éducation pour empêcher quelqu'un de tomber dans la pauvreté ou pour l'aider à en sortir
- Percevoir la nécessité de sensibiliser le public aux questions de pauvreté
- Développer une approche critique des jeux informatiques
- Percevoir l'importance de la culture numérique pour pouvoir participer pleinement à la société de l'information

**Ressources nécessaires:**

des ordinateurs et des exemples de différents types de jeux

**Modes d'apprentissage:**

discussion avec toute la classe et travail individuel

### Contexte du jeu PING:

L'éducation est un élément essentiel du jeu, qui illustre les problèmes que rencontrent Jim et Sophia du fait qu'ils ne possèdent pas de diplôme ou qu'ils sont incapables de satisfaire aux exigences de la vie scolaire lorsque le fardeau de la pauvreté mobilise toute leur énergie et leur attention. Leur réussite finale dépend de la solution qui leur est proposée par le Centre de Formation: celui-ci leur fournit un emploi et/ou un programme de formation, leur donnant ainsi les compétences et les connaissances dont ils ont besoin pour pouvoir saisir les opportunités qui se présentent sur le marché du travail. En se réinsérant dans un parcours de formation, Jim et Sophia retrouvent un équilibre dans leur vie: ils ont du temps pour leurs loisirs, pour leurs amis et même pour une touche de romance.

### Activités:

- Lancez un débat avec toute la classe sur le rôle de l'éducation dans le jeu PING. Elargissez-le à l'importance et à l'influence de l'éducation sur l'écheveau complexe des facteurs qui ont une incidence sur la pauvreté en incitant les élèves à réfléchir à des exemples concrets dans le jeu.
- Demandez aux élèves si les jeux informatiques peuvent constituer un moyen de sensibilisation à

des préoccupations sociales telles que la pauvreté.

Les questions suivantes peuvent stimuler le débat en classe ou servir de sujet de dissertation:

- Les jeux informatiques sont-ils un outil efficace pour communiquer sur des thèmes liés à la pauvreté?
- Peuvent-ils être utilisés pour sensibiliser ou éduquer les gens par rapport à d'autres sujets sensibles? (Discutez des exemples d'autres jeux qui sont fournis au chapitre 9)
- Pourquoi PING et d'autres jeux informatiques du même genre peuvent-ils être considérés comme des jeux 'éducatifs'? Réfléchissez à d'autres exemples de jeux ou de divertissements qui servent à apprendre des choses 'sérieuses' et essayez de déterminer pourquoi cette combinaison est souvent très efficace.
- Quels sont les autres types de jeux qui existent? Demandez aux élèves de penser par exemple à des jeux qui s'adressent spécifiquement à un public masculin ou féminin. Amenez-les à prendre conscience du phénomène culturel que constituent les jeux informatiques et du puissant outil de représentation qu'ils représentent, mais aussi des stéréotypes que ces jeux peuvent véhiculer et de la nécessité de se montrer critique à cet égard.
- Quels sont les publics cibles des jeux informatiques?



- Peut-on faire un lien entre les jeux informatiques et la fracture numérique?
  - Comment comparent-ils les jeux à d'autres médias (comme les films) en tant que moyens de sensibilisation?
  - Comment les jeux informatiques sont-ils présentés dans les médias et comment sont-ils considérés par l'opinion publique? Demandez aux élèves de sélectionner des articles de presse exprimant des opinions divergentes à propos des jeux informatiques. Demandez-leur de faire une recherche similaire sur le thème de la pauvreté.
- En gardant à l'esprit les éléments qui ont été mis en avant dans cette discussion, demandez aux élèves de se mettre à la place d'un journaliste chargé de faire une critique du jeu PING. L'article pourra être écrit à l'ordinateur et inclure des images, ce qui incitera les élèves à faire un usage créatif de leurs compétences en informatique.
- Cherchez à identifier avec vos élèves les efforts entrepris au niveau européen pour sensibiliser le public à la pauvreté. Ils peuvent par exemple faire une analyse critique approfondie, dans une perspective transversale, de L'Année européenne 2010 de Lutte contre la Pauvreté et Exclusion sociale ou d'une autre initiative européenne, peut-être plus récente: ils devront rechercher quels étaient les objectifs de la Commission pour cette Année européenne, comment ils ont été mis en oeuvre au niveau européen, national et local et dans quelle mesure ils ont été atteints. Ils pourront s'inspirer pour cela de divers articles sur les politiques et les initiatives européennes dans ce domaine, qui sont par exemple accessibles grâce aux archives en ligne d'Euractiv ([www.euractiv.com](http://www.euractiv.com)).
- Représentez graphiquement les différentes méthodes permettant de mesurer la pauvreté et les problèmes que posent ces méthodes.
- **Conseil :** Référez-vous aux sections 6.2-6.4 de ce manuel et aux pages 8-12 de l'Explicatif de l'EAPN.

#### Activité de suivi:

Envisagez la possibilité de réaliser avec vos élèves un projet de partenariat 'eTwinning' afin de sensibiliser les jeunes Européens à la pauvreté. eTwinning est une initiative qui s'inscrit dans le programme Comenius de la Commission européenne et qui est gérée par European Schoolnet. Elle vise à mettre en relation des écoles dans toute l'Europe en les encourageant à collaborer à des projets communs par un usage innovant des nouvelles technologies. Explorez le portail eTwinning (<http://etwinning.net>) afin de bénéficier des possibilités disponibles pour améliorer les compétences informatiques des élèves tout en injectant une dimension européenne dans leur parcours scolaire. Les activités pédagogiques suggérées dans ce manuel peuvent être adaptées pour constituer un projet d'eTwinning entre deux ou plusieurs écoles en Europe.



© Fonds BELvue



# 7 La pauvreté en faits et en chiffres

Nous vous présentons ci-dessous une série de faits et de chiffres-clés en relation avec le débat sur la pauvreté. Extraits de l'Explicatif sur la Pauvreté et les Inégalités dans l'UE, publiés par le Réseau européen anti-pauvreté. Ils illustrent à la fois la complexité de ce phénomène et les problèmes suscités par les moyens qui sont aujourd'hui utilisés pour le mesurer. Ces données peuvent alimenter des débats en classe, des travaux écrits ou d'autres activités pédagogiques.

## 7.1.

### La pauvreté dans l'UE

Les données les plus récentes (2007) montrent que 16% de la population européenne, c'est-à-dire 79 millions de personnes, sont menacées par la pauvreté. Néanmoins, il existe de grandes différences entre les États membres: par exemple, entre 10 et 12% de la population est menacée en République Tchèque, aux Pays-Bas, en Slovaquie, en Suède, en Autriche, au Danemark, en Hongrie et en Slovénie, alors qu'entre 19% et 21% de la population est menacée en Estonie, en Lituanie, en Roumanie, au Royaume-Uni, en Grèce, en Italie, en Espagne et en Lettonie.

Les enfants (de 0 à 17 ans) présentent un niveau de pauvreté très élevé (19%). Les familles monoparentales et les ménages avec enfants à charge présentent, quant à eux, le taux le plus élevé de pauvreté. Pour

une famille monoparentale avec enfants à charge, le risque de pauvreté s'élève à 34%. Autre tranche d'âge à haut risque, les jeunes (de 18 à 24 ans) avec un taux de 20% et les personnes âgées (65 ans et plus) avec un taux de 19%; dans ce dernier groupe, les femmes âgées sont davantage menacées que les hommes (22% contre 16%). Bien évidemment, comme nous l'avons souligné précédemment, ces chiffres ne couvrent pas les personnes connaissant les situations les plus extrêmes, à savoir les minorités ethniques, surtout les Roms, les immigrants, les migrants sans papier, les sans-abri, les personnes vivant dans une institution ou la quittant, etc.

Dans la plupart des États membres où la pauvreté touche une large part de la population, cette pauvreté a tendance à être plus grave. Si le degré ou la gravité de la pauvreté (par exemple, la distance entre le revenu des personnes menacées par la pauvreté et le seuil de risque de pauvreté) dans l'ensemble de l'UE (2005) est de 22%, le niveau de pauvreté varie de 14% en Finlande (niveau le plus bas) à 26% en Grèce et en Lituanie.

Le chômage demeure un facteur clé pour les personnes menacées par la pauvreté. 42% des personnes sans emploi sont menacées par la pauvreté contre 8% pour les personnes ayant un emploi, 17% pour les retraités et 24% d'inactifs. D'autre part, si l'on prend la répartition générale de toutes les personnes de plus de 16 ans menacées par la pauvreté, une grande partie est

<sup>20</sup> Les informations citées dans cette partie sont directement extraites de: *La pauvreté et les inégalités dans l'UE. Explicatif #1*, Bruxelles (2009). Réseau européen Anti-Pauvreté, Groupe de suivi Inclusion sociale.



soit à l'emploi (27%), soit retraitée (25%) soit inactive (35%) alors qu'une portion beaucoup plus congrue est sans emploi (14%). Le niveau de risque de pauvreté chez les personnes ayant un emploi dans l'UE est de 8%. En conséquence, alors que l'emploi est une porte de sortie de la pauvreté, tous les emplois ne payent pas suffisamment bien que pour tirer les personnes de la pauvreté.

## 7.2.

### Pourquoi l'UE met moins l'accent sur la pauvreté absolue

La pauvreté absolue est souvent considérée comme moins problématique par les États membres de l'UE, ce qui n'est pas le cas des pays en voie de développement. Deux raisons l'expliquent. Primo, le défi auquel est confrontée l'UE consiste à tenter de garantir un niveau de prospérité moyen à élevé à l'entière de la population; il ne s'agit pas de garantir à la population un niveau de vie minimal, ce qui est généralement l'objectif poursuivi dans les pays les moins développés du monde. Néanmoins, ceci ne tient pas compte des niveaux de grande pauvreté qui affectent certains groupes de la population dans certains États membres, par exemple, les populations roms. En deuxième lieu, le niveau de vie que l'on considère comme minimum acceptable dépend fortement du niveau général de développement économique et social.

Il est possible qu'un niveau de vie minimal nécessaire à la survie dans un pays riche soit insuffisant pour permettre aux personnes de participer à des activités sociales, culturelles et de loisirs normales. Ce qui est en contradiction avec les principes d'égalité et de solidarité sociale.

#### *Le problème de la comparaison entre des niveaux de pauvreté relative*

La comparaison des niveaux de pauvreté relative entre les différents pays ne tient pas suffisamment compte des différences de niveaux de vie. En réalité, il s'agit davantage d'une mesure des inégalités. Par exemple, une personne relativement pauvre dans un pays riche souffre généralement moins de privation matérielle que quelqu'un qui vit dans un pays dont le niveau de vie global est faible. Dans ce type de pays, la pauvreté peut être beaucoup plus extrême, vous serez beaucoup plus susceptible de manquer des biens de première nécessité et votre survie ressemblera davantage à une lutte; cependant, étant donné que le niveau de vie global est inférieur, il peut y avoir moins de pauvreté relative c'est-à-dire une différence moindre entre les "pauvres" et le niveau de vie du reste de la population. Ce constat peut donner lieu à des malentendus quant à l'étendue de la pauvreté et risque de minimiser la gravité de la pauvreté frappant certains groupes, tout particulièrement dans certains des nouveaux États membres de l'UE. Bien sûr, les pires situations

sont à rechercher dans les pays de l'UE où le niveau de vie général est faible et où le niveau de pauvreté relative est élevé. Afin de tenir compte des situations économiques différentes dans les États membres, au moment de l'adoption par le Conseil Européen de Laeken de 2001 de la liste européenne des indicateurs de l'inclusion sociale, l'accent a été placé sur le fait que la valeur du seuil de risque de pauvreté devrait toujours accompagner l'indicateur concernant les personnes à risque: par exemple, qu'est-ce que cela signifie en termes péculniaires – avec un pouvoir d'achat exprimé en euros.

7.3.

### Les problèmes des méthodes de mesure de la pauvreté

Le recours au revenu équivalent ménage risque de déboucher sur une sous-représentation des femmes ou des adultes dépendants au sein des ménages, l'hypothèse de départ étant que le revenu est distribué de façon égale au sein de la famille, c'est-à-dire que chaque membre du couple reçoit la même somme d'argent. Or, souvent, on occulte la faiblesse du revenu général des femmes; ce qui est grave puisque ce sont souvent elles qui ont la responsabilité des dépenses pour les enfants et pour les autres personnes dépendantes.

En règle générale, les données nationales et européennes calculant la pauvreté sur base du revenu

relatif (le seuil de risque de pauvreté) ne permettent pas d'identifier d'importants groupes fortement menacés par la pauvreté, comme: les personnes placées en institution, les sans-abri et les groupes difficiles à atteindre tels que les personnes de couleur, les minorités ethniques ou les migrants et demandeurs d'asile. En conséquence, il conviendrait de mener des recherches plus ciblées sur ces groupes.

Un des problèmes que posent les indicateurs de privation au niveau européen est que ce que l'on considère comme produits de première nécessité varie d'un pays à l'autre, et ce en fonction du niveau de richesse global. En outre, ce concept varie au fur et à mesure que les pays deviennent plus riches. D'autres facteurs, comme les modèles climatiques, culturels et sociaux, peuvent avoir une influence sur ce que l'on entend par première nécessité dans les différents pays et aller jusqu'à créer des différences entre régions rurales et urbaines. Par exemple, posséder un manteau chaud peut être une première nécessité dans un pays mais pas dans un autre. En conséquence, il est difficile d'établir des comparaisons entre les pays sur base des indicateurs de privation.

#### 7.4. La valeur réelle du seuil de pauvreté

Les méthodes actuellement utilisées pour mesurer la pauvreté peuvent occulter de grandes différences dans les niveaux de privation relevés dans différents États membres, et ce si l'on ne tient pas compte de la valeur réelle du seuil de pauvreté. En d'autres termes, lorsqu'on analyse la quantité d'argent dont une personne dispose pour vivre si elle se trouve sur le seuil de pauvreté (seuil de risque de pauvreté) et si l'on compare la situation entre pays, on constate des différences désolantes, principalement entre les anciens et les nouveaux États membres. Par exemple, une personne célibataire vivant sur le seuil de pauvreté en Lituanie, en Lettonie ou en Pologne dispose entre 1966 et 2101 euros par an alors qu'au Luxembourg, au Royaume-Uni, en Irlande ou au Danemark, elle toucherait entre 12572 et 17929 euros. En Roumanie, en Bulgarie, en Lettonie, en Lituanie et en Pologne, une personne isolée menacée par la pauvreté vit avec moins de six euros par jour.

<sup>21</sup> Consultez l'Explicatif sur la richesse de l'EAPN sur [www.eapn.eu](http://www.eapn.eu)

#### 7.5. Pauvreté et richesse, deux éléments indissociables <sup>21</sup>

Au sein de l'UE, les inégalités sont analysées en fonction de la distribution des revenus. Cependant, cela ne reflète qu'une partie de la situation. Autre élément important dans le calcul des inégalités, l'étude de la richesse: d'où vient-elle, qui la détient et comment la société la redistribue-t-elle? Une autre dimension importante est la mesure dans laquelle les personnes possèdent un capital ou de quelques avoirs – par exemple, une propriété, des actions ou des investissements. Cependant, en Europe, nous manquons de données comparables à propos de la possession de capitaux ou d'avoirs. Malheureusement, la distribution des revenus ne donne qu'une vision parcellaire de la situation et peut donner lieu à une sous-estimation conséquente des inégalités dans certains États membres.

<sup>22</sup> La plupart de ces définitions sont inspirées de celles qui sont données dans: *La pauvreté et les inégalités dans l'UE. Explicatif #1*, Bruxelles (2009). Réseau européen Anti-Pauvreté, Groupe de suivi Inclusion sociale. On trouvera aussi dans cette publication des définitions plus détaillées de ces termes-clés et d'autres.





8

# Glossaire des principaux termes utilisés

22



**Culture numérique:** On entend par là l'ensemble des compétences nécessaires pour maîtriser l'outil informatique et les nouvelles technologies, notamment la capacité à utiliser un ordinateur pour trouver, conserver, produire, présenter et échanger des informations, participer à des réseaux virtuels et communiquer au moyen d'internet. La culture numérique est l'une des huit compétences essentielles dont devrait disposer tout citoyen européen pour pouvoir prospérer dans une société et une économie de la connaissance.

**Exclusion sociale:** L'exclusion sociale est le processus qui repousse certaines personnes en marge de la société, limitant leur accès aux ressources et leurs possibilités de participation à la vie culturelle et sociale ordinaire.

**Inclusion sociale:** L'inclusion sociale est le processus qui permet à des personnes exposées au risque de pauvreté ou d'exclusion de retrouver les ressources et les possibilités nécessaires pour participer pleinement à la vie économique, sociale et culturelle et bénéficier d'un niveau de vie considéré comme normal dans la société dans laquelle elles vivent.

**Inégalité:** La notion d'inégalité se réfère à la manière dont les ressources sont réparties dans l'ensemble de la société. Elle donne une idée des différences de revenu moyen, des écarts entre riches et pauvres ainsi que de la

mesure dans laquelle les pays partagent ou redistribuent les revenus qu'ils produisent.

**Pauvreté absolue/grande pauvreté:** Ces termes désignent une situation dans laquelle des personnes ne disposent pas des biens de première nécessité indispensables à leur survie, comme de l'eau potable, de la nourriture, un logement, des médicaments ou des vêtements.

**Pauvreté relative:** La pauvreté relative désigne une situation dans laquelle certaines personnes ont un mode de vie et un revenu nettement en-dessous du niveau général de vie dans le pays ou la région où elles vivent.

**Risque de pauvreté:** Au sein de l'UE, on considère que les personnes dont les revenus sont inférieurs à 60% du revenu médian sont exposées au risque de pauvreté. Certains facteurs peuvent encore accroître ce risque, comme le chômage, le manque de qualification, la taille et le type de la famille, le handicap, les problèmes de santé, l'appartenance à une minorité ethnique ou le fait de vivre dans un quartier très défavorisé.

**Société de l'information:** Ce terme désigne notre société actuelle, dans laquelle la création, la distribution et le traitement de l'information constituent les principales activités économiques et culturelles.



9

# Ressources et informations complémentaires

Vous trouverez dans cette section une série de ressources et d'informations complémentaires pour aller plus loin dans la pédagogie de l'apprentissage par le jeu et étudier plus en profondeur le thème de la pauvreté.

### 9.1.

## Jeux pédagogiques sur la pauvreté et sur d'autres sujets sociaux sensibles

Voici quelques suggestions de jeux éducatifs en ligne touchant à des questions de pauvreté et adaptés à un public de jeunes à partir de 11 ans.

Titre du jeu	Conçu/édité par	Accessibilité	Sujets	Langues disponibles	Infos pour les enseignants
<b>Food Force</b>	Deepend & Playerthree for United Nations World Food Programme	Téléchargeable gratuitement sur <a href="http://www.download-free-games.com/freeware_games/food_force.htm">http://www.download-free-games.com/freeware_games/food_force.htm</a>	Aide humanitaire, organisation logistique de l'envoi de nourriture	Anglais	Schémas de cours: <a href="http://www.food-force.com">http://www.food-force.com</a>
<b>3rd World Farmer</b>	3rd World Farmer Team	En ligne sur <a href="http://www.3rdworldfarmer.com/">http://www.3rdworldfarmer.com/</a>	Gestion d'une ferme en Afrique – les choix difficiles dus à la pauvreté et à la guerre	Anglais Espagnol Allemand	Description du jeu: <a href="http://www.gamesforchange.org/main/gameprof/663">http://www.gamesforchange.org/main/gameprof/663</a>
<b>Ayiti: The Cost of Life</b>	Global Kids & Gamelab for Unicef	En ligne sur <a href="http://ayiti.newzcrew.org/ayitiunicef/">http://ayiti.newzcrew.org/ayitiunicef/</a>	La pauvreté en Haïti	Anglais	Schémas de cours: <a href="http://www.unicef.org/voy/explore/rights/explore_3142.html">http://www.unicef.org/voy/explore/rights/explore_3142.html</a> Jeu de simulation se déroulant dans un pays en développement (Haïti): le joueur doit s'occuper d'une famille autochtone. Le jeu traite de la coopération au développement.
<b>Darfur is Dying</b>		En ligne sur <a href="http://www.darfurisdying.com/">http://www.darfurisdying.com/</a>	Droits humains et crise humanitaire au Soudan – génocide et camps de réfugiés	Anglais Espagnol Chinois Arabe	Informations sur la crise au Soudan: <a href="http://www.darfurisdying.com/background.html">http://www.darfurisdying.com/background.html</a>

Titre du jeu	Conçu/édité par	Accessibilité	Sujets	Langues disponibles	Infos pour les enseignants
<b>Race Against Global Poverty</b>	UK Department for International Development	En ligne sur <a href="http://raceagainstglobalpoverty.direct.gov.uk/">http://raceagainstglobalpoverty.direct.gov.uk/</a>	Le monde en développement et la pauvreté dans le monde	Anglais	<a href="http://www.dfid.gov.uk/">http://www.dfid.gov.uk/</a>

Les jeux éducatifs suivants traitent d'autres enjeux de société souvent considérés comme sensibles et difficiles à aborder à l'école.

Titre du jeu	Conçu/édité par	Accessibilité	Sujets	Langues disponibles	Infos pour les enseignants
<b>Global conflicts series</b>	Serious Games Interactive	Pas disponible gratuitement, mais peut être acheté à : <a href="http://www.globalconflicts.eu/">http://www.globalconflicts.eu/</a>	Conflits mondiaux (p. ex. le conflit palestinien), avec un accent sur diff. thèmes: démocratie, droits humains, mondialisation, terrorisme, climat et pauvreté	Anglais Danois	Manuel: <a href="http://www.globalconflicts.eu/teachermaterial">http://www.globalconflicts.eu/teachermaterial</a>
<b>Nobelprize</b>	Serious Games	Disponible sur <a href="http://nobelprize.org/educational/peace/conflictmap/">http://nobelprize.org/educational/peace/conflictmap/</a>	Conflits mondiaux et paix	Anglais	
<b>Through the Wild Web Woods</b>	Conseil de l'Europe	En ligne sur <a href="http://www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php">http://www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php</a>	Internet et la sécurité des jeunes enfants	Disponible en 14 langues	Manuel de la culture d'internet: <a href="http://www.coe.int/t/dghl/standardetting/internetliteracy/hbk_en.asp">http://www.coe.int/t/dghl/standardetting/internetliteracy/hbk_en.asp</a>
<b>Re-mission</b>	HopeLab	Téléchargeable à <a href="http://www.re-mission.net/site/game/index.php">http://www.re-mission.net/site/game/index.php</a>	Cancer	Anglais	Description du jeu: <a href="http://www.re-mission.net/site/game/index.php">http://www.re-mission.net/site/game/index.php</a>
<b>Copenhagen Challenge</b>	ZMQ Software Systems	En ligne sur <a href="http://www.copenhagenchallenge.org/Play_Online.htm">http://www.copenhagenchallenge.org/Play_Online.htm</a>	Changements climatiques	Anglais Hindi	Description du jeu: <a href="http://www.copenhagenchallenge.org/Index.htm">http://www.copenhagenchallenge.org/Index.htm</a>

Pour une liste plus exhaustive de jeux éducatifs qui peuvent vous aider à aborder en classe un large éventail d'enjeux de société, vous pouvez consulter le site internet Games for Change (<http://www.gamesforchange.org>), qui présente neuf catégories de jeux numériques: pauvreté, droits humains, santé publique, politique publique, conflits mondiaux, environnement, actualité, politique et économie.

## 9.2.

### Rapports, études et sites internet sur l'utilisation des jeux numériques dans des processus d'apprentissage

#### International

- European Schoolnet (2009). Games in Schools. Rapport final:  
[http://games.eun.org/upload/gisfull\\_report\\_en.pdf](http://games.eun.org/upload/gisfull_report_en.pdf).  
Rapport de synthèse :  
[http://games.eun.org/upload/gissynthesis\\_report\\_en.pdf](http://games.eun.org/upload/gissynthesis_report_en.pdf)
- Futurelab (2007). Teaching with Games. Rapport final:  
[http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project\\_reports/teaching\\_with\\_games/TWG\\_report.pdf](http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/teaching_with_games/TWG_report.pdf)
- ISSA Press Release (2007). Digital games May Offer Health Benefits, Experts Suggest.  
<http://www.issaonline.com/pressroom/downloads/exertainment.pdf>
- BECTA (2006). Computer Games in Education: Report  
<http://partners.becta.org.uk/index.php?section=rh&rid=13595>
- BECTA (2006). The Becta Review: Evidence on the Progress of ICT in Education  
<http://publications.becta.org.uk/download.cfm?resID=25948>
- Teem (2002). Report on the Educational Use of Digital games  
[http://www.teem.org.uk/publications/teem\\_gamesi](http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesi)

## **Belge, Région wallonne et Communauté française**

- Atd Quart-Monde :  
*<http://www.atd-quartmonde.be>*
- Centre National de Coopération au Développement :  
*<http://www.cncd.be>*
- Cyberclasse wallonie :  
*<http://cyberclasse.wallonie.be>*
- Entraide et Fraternité :  
*<http://www.entraide.be/spip.php>*
- Media Animation :  
*<http://www.media-animation.be>*
- Réseau Wallon de lutte contre la Pauvreté :  
*<http://www.rwlp.be>*
- Service de lutte contre la pauvreté, la précarité et l'exclusion sociale :  
*<http://www.luttepauvrete.be>*

## 9.3.

## Réseau européen anti-pauvreté (EAPN)

EAPN est un réseau constitué de 25 réseaux nationaux rassemblant les associations et groupes actifs dans la lutte contre la pauvreté dans chaque Etat membre de l'Union européenne et en Norvège et d'organisations européennes dont l'activité principale est liée à la lutte contre la pauvreté et l'exclusion sociale.

**EAPN Secrétariat et contact:**

Square de Meeûs 18

B-1050 Brussels, Belgique

**Tel:** +32.2.226.58.50

**Fax:** +32.2.226.58.69

**E-mail:** team@eapn.eu

**Website:** <http://www.eapn.org>

Pour plus de détails sur l'action et les coordonnées des membres d'EAPN dans votre pays ou ailleurs en Europe, vous pouvez consulter le site d'EAPN:

Quelques-unes des publications de l'EAPN qui ont été consultées pour ce guide:

- Réseau européen anti-pauvreté (2009). La pauvreté et les inégalités dans l'UE. Explicatif #1. Bruxelles: EAPN Social Inclusion Working Group  
*[http://www.eapn.org/images/docs/poverty%20explainer\\_web\\_fr.pdf](http://www.eapn.org/images/docs/poverty%20explainer_web_fr.pdf)*
- Réseau européen anti-pauvreté (2009). Petits pas – Grands changements. Construire la participation des personnes en situation de pauvreté  
*[http://www.eapn.org/images/stories/docs/small%20steps%20-web%20version\\_en.pdf](http://www.eapn.org/images/stories/docs/small%20steps%20-web%20version_en.pdf)*

- Réseau européen anti-pauvreté (2006). Les voix de la pauvreté: l'emploi et le chômage dans l'Union européenne  
*[http://www.eapn.org/images/docs/voices%20from%20the%20poverty%20oline\\_fr.pdf](http://www.eapn.org/images/docs/voices%20from%20the%20poverty%20oline_fr.pdf)*
- Réseau européen anti-pauvreté (2005). L'Europe que nous voulons  
Le point de vue des acteurs de la lutte contre la pauvreté et l'exclusion sociale sur l'avenir de l'Union européenne



## 9.4.

## Autres références bibliographiques sur les jeux numériques

- Administration générale de l'Enseignement de la Communauté française, Enseignement.be : ressources TICE – fiches pratiques Internet – Jeux vidéo  
*<http://www.enseignement.be/index.php?page=26026&navi%3D2901>*
- Byron, T. (2008). Safer Children in a Digital World: The Report of the Byron Review. London: Department for Children, Schools and Families, and the Department for Culture, Media and Sport  
*<http://publications.dcsf.gov.uk/eOrderingDownload/DCSF-00334-2008.pdf>*
- Réseau européen anti-pauvreté (2009). Pauvreté et inégalité dans l'UE. Explicatif #1. Brussels: EAPN Social Inclusion Working Group.  
*<http://www.eapn.eu>*
- Commission européenne (2010). Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des Régions. Un Agenda numérique pour l'Europe  
*[http://ec.europa.eu/information\\_society/digital-agenda/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/digital-agenda/index_en.htm)*
- Commission européenne (2010). Communication de la Commission. Europe 2020. Une stratégie pour une croissance intelligent, durable et inclusive.  
*[http://ec.europa.eu/eu2020/index\\_fr.htm](http://ec.europa.eu/eu2020/index_fr.htm)*
- Institut wallon pour la santé mentale . Les usages problématiques d'Internet et des jeux vidéo : synthèse, regard critique et recommandations.  
*[http://www.iwsm.be/pdf\\_dir/UPTIC.pdf](http://www.iwsm.be/pdf_dir/UPTIC.pdf)*

- Parlement européen (2009). Résolution du 12 mars 2009 sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo.  
*<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServLexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:087E:0122:0126:FR:PDF>*
- Parlement européen (2006). Recommandation du Parlement européen et du Conseil du 18 décembre 2006 sur les compétences-clés et la formation tout au long de la vie. Disponible sur  
*<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServLexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:fr:PDF>*
- Felicia, P. (2009). Digital Games in schools: A handbook for teachers. Bruxelles: European Schoolnet.  
*[http://games.eun.org/upload/GIS\\_HANDBOOK\\_EN.PDF](http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF)*
- Kebritchi, M., Hirumi, A. and Bai, H. (2008). The Effects of Modern Math Computer Games on Learners' Math Achievement and Math Course Motivation in a Public High School Setting  
*[http://www.dimensionm.com/docs/UCFResearch\\_Brief\\_June\\_202008.pdf](http://www.dimensionm.com/docs/UCFResearch_Brief_June_202008.pdf)*
- Network of European Foundations (2010). L'Europe et moi. Un kit pédagogique. Bruxelles: Network of European Foundations  
*[http://www.springday2010.net/ww/en/pub/spring2010/resources/europe\\_and\\_me.htm](http://www.springday2010.net/ww/en/pub/spring2010/resources/europe_and_me.htm)*
- Sandford, R., and Williamson, B. (2004). Racing Academy: A Futurelab prototype research report  
*[http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project\\_reports/Racing\\_Academy\\_research\\_report.pdf](http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Racing_Academy_research_report.pdf)*
- Wastiau, P., Kearney, C., & Van den Berghe W. (2009). How are digital games used in schools. Complete results of the study. Final report. Bruxelles: European Schoolnet  
*[http://games.eun.org/upload/gis-full\\_report\\_en.pdf](http://games.eun.org/upload/gis-full_report_en.pdf)*

## 9.5.

### Autres références bibliographiques sur la pauvreté en Belgique

Vous trouverez ci-dessous des références intéressantes de publications et de sites internet pour celui qui veut approfondir la thématique de la pauvreté en Belgique. Nous nous limitons aux ouvrages et aux sites généraux.

#### **Publications**

Lutte contre la pauvreté. Evolutions et perspectives. Une contribution au débat et à l'action politiques, Service de lutte contre la pauvreté, la précarité et l'exclusion sociale, décembre 2007.

- Plan d'action national Inclusion sociale 2006-2008, SPF Intégration Sociale
- Christian Kesteloot, Christian Vandermotten et Bertrand Ippersiel, Analyse dynamique des quartiers en difficulté dans les régions urbaines belges, SPF Intégration Sociale, avril 2007.
- Fondation Roi Baudouin (2010). La participation des enfants et des jeunes en situation de pauvreté. Leçons tirées des pratiques.  
*<http://www.kbs-frb.be/publication.aspx?id=269370&LangType=2060>*
- Fondation Roi Baudouin. In the pocket. Un dossier pour aider les enseignants à aborder des thèmes sensibles comme l'argent, la consommation, le crédit..., janvier 2011.

### Sites internet

- *www.luttepauvrete.be* est le site du Service de lutte contre la pauvreté, la précarité et l'exclusion sociale. La rubrique 'Faits & chiffres' contient les références d'importantes sources d'information au niveau européen, belge et fédéré, comme Eurostat, le SPF Economie (Division Statistiques) etc. Vous trouverez aussi de nombreuses données dans la rubrique 'Foire aux questions'.
- *www.mi-is.be*, le site internet du SPF Intégration sociale.
- *www.observatbru.be*: l'Observatoire de la Santé et du Social Bruxelles-Capitale est un service d'étude des services du Collège réuni de la Commission communautaire commune. Collecte, analyse et diffuse des données et publie entre autres le Baromètre social. Rapport bruxellois sur l'état de la pauvreté. Avec aussi des liens vers d'autres sources d'information sur la pauvreté.



**Poverty Is Not a Game** (PING) est l'un des deux outils éducatifs mis au point par GriN et European Schoolnet. Le jeu proprement dit est complété par ce manuel pédagogique, qui a été réalisé avec le soutien de la Région wallonne et pour dissémination la Communauté française.

Ce manuel vise à accompagner les enseignants qui utilisent PING, un jeu vidéo de sensibilisation à la pauvreté qui s'adresse aux élèves de 14 à 18 ans. Il contient une introduction sur les possibilités d'exploitation pédagogique des jeux informatiques et un guide en 12 étapes sur les divers éléments (contexte, aspects techniques, objectifs pédagogiques) à prendre en compte pour utiliser ces jeux dans un cadre pédagogique. De plus, les enseignants y trouveront aussi des suggestions utiles d'activités et des informations en lien avec le jeu PING et le thème de la pauvreté. Le contenu du manuel a été conçu de manière souple afin qu'il puisse être utilisé dans différentes classes en Europe et qu'il puisse être adapté par l'enseignant en fonction du temps dont il dispose et de l'approche (thématique ou multidisciplinaire) qu'il choisit.

La Fondation Roi Baudouin et l'IBBT ont collaboré avec d'autres fondations européennes pour mettre au point ce jeu: la Robert Bosch Stiftung, la Fundação Calouste Gulbenkian, la Fondation Bernheim et le Réseau des Fondations européennes (NEF). European Schoolnet, qui regroupe les ministères de l'Education dans les 27 Etats membres, est aussi un partenaire actif du projet.

