

Thème
Enseigner l'UE en EMC : la citoyenneté européenne

L'intitulé du sujet	La citoyenneté européenne
Quelle classe visée	3eme de l'EA, Term STAV et Générale
L'intérêt de la question, les difficultés de cet enseignement, pourquoi nous avons réfléchi à proposer une aide	- comprendre en quoi consiste la citoyenneté européenne, en bénéficier, en être actrice-acteur - en 3^{ème}, le travail part de la pratique qu'ont les élèves des jeux vidéo et vise à expliciter ce que fait/ne fait pas la directive PEGI En Terminale, à partir d'une approche des pratiques, on propose aux élèves de réfléchir à l'actualisation de PEGI mise en place depuis 2003. L'exercice prend en compte des questions qui ont émergé (addiction, sédentarité, troubles cognitifs, violence...) et propose de leur faire jouer le rôle de députés européens. Au-delà des jeux vidéo, cet exercice permet aussi de comprendre : - que les partis politiques structurent la pensée sur un sujet, dans un cadre idéologique (ceci s'illustre dans la consigne donnée par le chef de groupe) - que les décisions au Parlement européen reposent sur la construction d'alliances pour obtenir une majorité simple, et donc il faut trouver des compromis entre partis. Ils émergent lors de discussions internes à chaque groupe comme de négociations entre groupes - qu'il faut exprimer sa position de façon efficace et concise pour emporter l'adhésion (au Parlement européen les temps de parole en séance sont strictement minutés)
Notions et mots-clés	Citoyenneté, droits et devoirs, Parlement européen, délibération, majorité simple
Capacités visées	Comprendre comment une directive européenne se met en pratique (3eme) Comprendre comment s'élabore une décision au Parlement européen Faire des recherches et les restituer à l'oral et à l'écrit Développer son esprit critique - Débattre

La séance	2h en 3ème ; 2,5h en Terminale
Positionnement dans la séquence	3 ^{ème} : « les règles du jeu démocratique » Term : « la délibération dans les institutions » étude de cas : la directive PEGI sur les jeux vidéo
Une situation de travail (mission ?)	Étude de cas 3 ^{ème} : comment l'UE protège-t-elle les utilisateurs de jeux vidéo ? Etude de cas Term : comment l'UE protège-t-elle les utilisateurs de jeux vidéo ? Peut-on améliorer cette protection ?
Les documents de travail	Le programme d'EMC Ressources d'accompagnement Le site PEGI L'action du Parlement européen sur le jeu en ligne Les ressources de chaque fiche classe

Les consignes de travail	Travailler en salle informatique ou sur les ordinateurs portables fournis par la région (pour les élèves de Terminale, le dossier documentaire sera déposé sur l'ENT) <u>En 3ème</u> : le travail consiste en une appropriation du contenu de PEGI, sa mise en œuvre dans la vie pratique (y compris dans la connaissance des aides d'urgence), qui repose aussi sur une analyse des connaissances et pratiques individuelles des élèves. La proposition de travailler en pluridisciplinarité et/ou avec l'infirmier-e et la vie scolaire, vise aussi à mettre les élèves en confiance sur la capacité de leur établissement à leur proposer un lieu d'écoute bienveillante et, le cas échéant, de protection. <u>En Term</u> : le travail propose de comprendre les nouvelles perceptions de l'usage des jeux vidéo et d'en évaluer les modifications réglementaires souhaitables. Les élèves jouant le rôle de députés ils doivent comprendre ce qui architecture la position des différents groupes et partis politiques sur ce sujet, défendre cette position (y compris si elle ne recoupe les idées personnelles de l'élève, c'est un jeu de rôle) et envisager des compromis pour la faire prévaloir en tout ou partie. La capacité d'écoute et d'argumentation (à l'oral comme à l'écrit) seront encouragées et valorisées. L'enseignant-e veillera à la qualité de l'argumentation et la loyauté des débats.
--------------------------	---

**L'information sur les jeux vidéo et la protection des consommateurs dans l'UE, l'exemple
de la directive PEGI, (Pan European Game Information)**

Séance en classe de 3^{ème} de l'EA



Réserver une salle info

Objectif de la séance (2h) : Comprendre les institutions européennes à travers l'exemple de la mise en place du droit à la sécurité pour les citoyens européens

Activité 1 : Questionner les apprenantes et apprenants sur leurs connaissances des dangers de l'utilisation des jeux vidéo

Noter ou faire noter au tableau les différents éléments

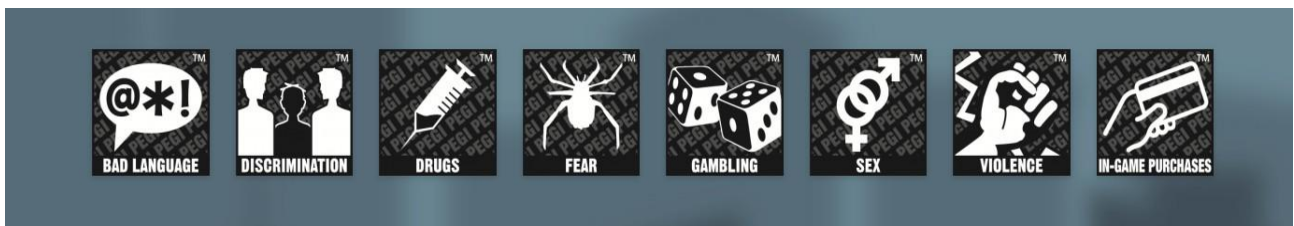
Activité 2 : Confronter les connaissances a priori avec le document 1 et pour cela demander de présenter la classification PEGI du jeu qu'elles ou qu'ils pratiquent ou aimeraient pratiquer ou connaissent, dans ces deux niveaux d'informations (âge et contenus)

Document 1. Le système PEGI de classification

Utilisée dans 38 pays européens, la classification par âge confirme que le jeu est approprié à l'âge du joueur. Cette classification se base sur le caractère adapté d'un jeu à une classe d'âge, et non sur le niveau de difficulté. <https://pegi.info/fr>



Label d'âge



Descripteur de contenus



Exemple

Questions sur le blasphème : de quoi parle-t-on ? Est-il considéré différemment par l'UE et par la France (liberté d'expression)

Document 2 ([rechercher sur le site pegi.info](https://pegi.info)) : demander de présenter la classification PEGI du jeu qu'elles ou qu'ils pratiquent ou aimeraient pratiquer ou connaissent, dans ces deux niveaux d'informations (âge et contenus).

https://pegi.info/fr/search-pegid?id=111125	https://pegi.info/fr/search-pegid?id=110580
	

Quels sont les éléments qui ne leur étaient pas connus ? Ou qui demandent un éclaircissement.

Question : peut-on acheter un jeu classifié - 18 ans quand on a un âge inférieur ?

Réponse :

Question : vais-je devenir un tueur en série, un tueur de masse ou un meurtrier routier en jouant à des jeux violents ?

Réponse :

Pour aller plus loin : sur les descripteurs de contenus d'après-vous, manque-t-il des descripteurs ?

Réponses possibles : propagande, incitation commerciale...

Activité 3 : les jeux en ligne, comment le Parlement européen veut protéger les joueurs.

Source : Article du Parlement européen sur la sécurité en ligne « [Cinq façon dont le Parlement européen les joueurs de jeux vidéo en ligne](#) »

Comment le Parlement souhaite -t-il améliorer l'environnement des joueurs en ligne ?

Retrouver les 5 points.

Dégager l'idée de chaque point.

Activité 4 : Rappel du numéro d'urgence



Questions :

Connaissez-vous ce numéro ? (il est en principe connu des élèves depuis l'école primaire).

Qui peut appeler ce numéro ? (Parents : affiche de gauche ; Enfants : affiche de droite)

Quelles sont les organisations qui sont à l'origine de ce numéro ? (UE ; État : ministères ; Association : e-enfance)

À quoi correspondent les différents éléments des deux affiches ?

Dans quels cas appeler ? Donner des exemples. (Violences numériques,

Pour aller plus loin et approfondir l'activité 4 : faire le même travail sur le site <https://e-enfance.org/>

Pour aller plus loin et approfondir la séance :

Pour aller plus loin :

Autres financements européens dans le cadre de la protection de l'enfance ; ESDD ;

Semaine santé, lien avec l'infirmière

**L'information sur les jeux vidéo et la protection des consommateurs dans l'UE,
l'exemple de la directive PEGI
(Pan european game information)**



Objectif de la séance (2h30) : Comprendre les processus de délibération et prise de décision au Parlement européen, à travers l'exemple de la discussion d'une actualisation de la directive PEGI

Réserver une salle info

Activité 1 (5mn) : Questionner les apprenantes et apprenants sur leurs connaissances des dangers de l'utilisation des jeux vidéo

Noter ou faire noter au tableau les différents éléments.

Activité 2 (15 mn) : Confronter les connaissances a priori avec le document 1 et pour cela demander de présenter la classification PEGI du jeu qu'elles ou qu'ils pratiquent ou aimeraient pratiquer ou connaissent, dans ces deux niveaux d'informations (âge et contenus)

Document 1. Le système PEGI de classification

Utilisée dans 35 pays européens, le Canada et Israël, depuis 2003, la classification par âge confirme que le jeu est approprié à l'âge du joueur. Cette classification se base sur le caractère adapté d'un jeu à une classe d'âge, et non sur le niveau de difficulté.



Labels d'âge



Descripteurs de contenus

Document 2 : par groupe de 2-3 élèves, effectuer une recherche (sites infra) pour connaître la classification PEGI d'un jeu qu'elles ou qu'ils pratiquent ou aimeraient pratiquer ou connaissent, dans ces deux niveaux d'informations (âge et contenus).

- [Site PEGI](https://www.pegi.info)
- [Site du ministère de l'intérieur](https://www.interieur.gouv.fr)

Présenter et expliquer cette classification

Quels sont les éléments qui ne leur étaient pas connus ? Ou qui demandent un éclaircissement.

Question : Peut-on acheter un jeu classifié - 18 ans quand on a un âge inférieur ?

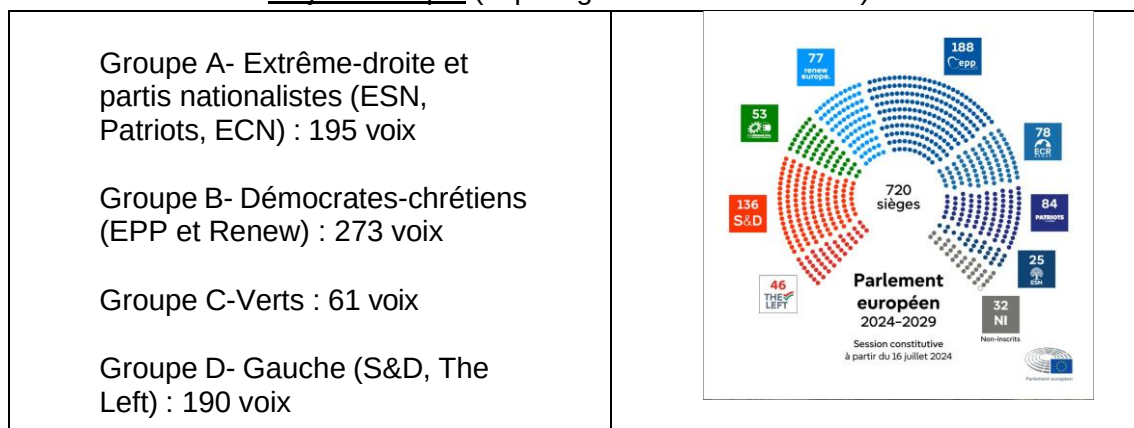
Réponse :

Activité 3 (2h) : comment le Parlement européen peut-il améliorer la protection des joueuses et joueurs en ligne ?

Mission : « vous êtes des députés européens et vous débattrez de la modification de la directive PEGI, chaque groupe défendra une position et tentera de convaincre les autres avant de voter ».

Organisation (5 mn) :

Diviser la classe en 4 groupes égaux¹représentant une tendance politique au Parlement européen, les groupes seront nommés par des lettres, ils disposent du nombre de voix réel des groupes concernés au Parlement européen + ¼ des voix des non-inscrits, l'objectif est d'atteindre la majorité simple (le plus grand nombre de voix) :



Appropriation de la documentation (45 mn) : Chaque groupe trouve sur l'ENT le dossier documentaire complet et la consigne de son chef de groupe,

Dossier documentaire :

Articles The Conversation :

- [«Concentration, patience, stratégie... ces compétences que les jeux vidéos permettent de développer »](#)
- « [Les jeux vidéo rendent-ils violents au point de tuer](#) »
- « [Comment les jeux vidéo en ligne transforment ma vie sociale des adolescents](#) »
- « [Jeux vidéo : A quels risques s'exposent vraiment les plus jeunes ?](#) »
- « [Petite histoire des jeux video en famille, entre inquiétude et transmission culturelle](#) »

Article Le Monde

« [Jeux vidéo : et si l'attaque d'Emmanuel Macron se trompait de cible](#) ».

Article medecinesciences.org

«[Jeux vidéo et santé mentale](#) »

Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives

[Les écrans et les jeux vidéos](#)

¹ Vous devrez prévoir de diviser la classe en « groupes politiques » pour travailler une argumentation, puis de mixer ces groupes pour la phase de discussion pour aboutir à une majorité simple.

Europarl- Site du Parlement européen

[Cinq façons pour le Parlement européen de protéger les joueurs en ligne.](#)

Pedagojeux- Le jeu vidéo expliqué aux parents

[La signalétique PEGI](#)

Radio France – Podcast

- [Aux Pégases 2026, le jeu vidéo "Clair Obscur" de nouveau récompensé, les studios indépendants célébrés](#)
- [Les jeux vidéo rendent-ils violent](#)

Consignes des chefs de groupe :

Groupe A : « les jeux vidéo sont la cause de la violence des jeunes, il faut les interdire aux moins de 15 ans ; le contrôle de l'âge par la famille et les commerçants, y compris les plateformes de jeu en ligne, doit être renforcé.

Groupe B : « il faut encourager le secteur économique des jeux vidéo : les start-up européennes produisent des jeux vidéo de qualité ; les jeux vidéo sont un support d'apprentissage (il vaut mieux un bon jeu qu'un cours d'histoire). »

Groupe C : « les travaux scientifiques montrent que les jeux vidéo sont une source de retard de développement cognitif ou d'isolement des plus jeunes surtout dans les familles les plus pauvres, et de sédentarité pour tous ; le bilan carbone du secteur est mauvais. »

Groupe D : « les familles peuvent se saisir de l'opportunité des jeux pour créer du lien avec les enfants et encadrer la pratique pour protéger les plus jeunes dans leur développement cognitif ; les jeux étant aussi un moyen d'enrichir ses expériences et ses apprentissages. »

Chaque groupe s'approprie le dossier documentaire en y recherchant les arguments pour défendre la position de son chef de groupe (il est possible d'enrichir l'argumentaire en ajoutant 1 à 2 document-s (après validation par l'enseignant) et formule une proposition de modification de PEGI en s'aidant des positions ci-dessous :

1. Interdiction des jeux vidéo avant l'âge de x (justifier le choix d'âge)
2. Modification de l'affichage actuel : changement des couleurs des pavés (par ex. choisir le rouge pour les pavés d'âge 3 et 7)
3. Ajout de nouveaux dangers : obésité, sédentarité, retard de développement, isolement... (bonus possible : concevoir les pictogrammes)
4. On ne touche à rien
5. On supprime PEGI qui est une entrave au développement d'un secteur économique

Exposé des choix par groupe (15 mn) :

Comme au Parlement européen, chaque groupe désigne un rapporteur qui expose l'argumentaire et la proposition de vote en 2 mn maximum devant la classe.

Ressource pédagogique pour les profs. – EMC – La citoyenneté européenne

Discussion inter- groupes (15 mn) :

Vous constituez des groupes mixtes dans lesquels se trouvent au moins un représentant de chaque groupe initial, ils discutent pendant 10 mn, pour trouver un compromis et une alliance.

On passe au vote

Rédaction du communiqué de presse de chaque groupe présentant son argumentaire et le résultat du vote **(20 mn)**.



Financé par
l'Union européenne



Ce document non commercialisable, non modifiable est mis à votre disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution 4.0 International.