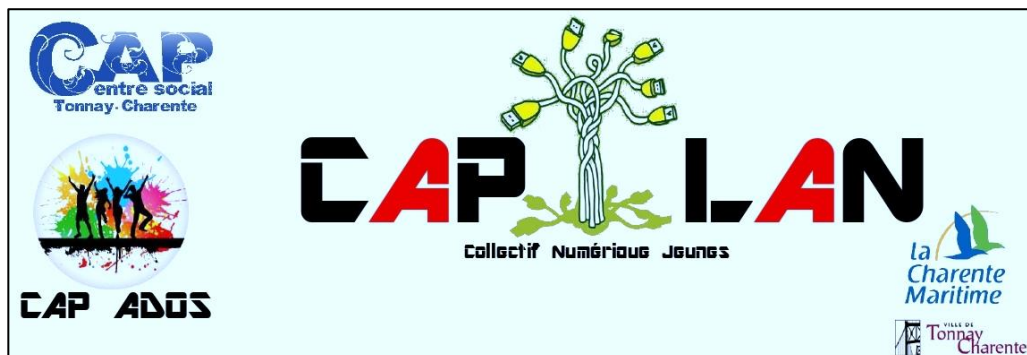




Tonnay – Charente
Janvier 2020

DOCUMENT DE PRESENTATION



1

PROJET LAN (Local Area Network)

Avant - propos : Qu'est-ce qu'une LAN Party ?

Une LAN Party (Local Area Network) est un tournoi de jeux vidéo en réseau local. Ce genre d'événement existe depuis le début des années 2000 et se développe partout dans le monde jusqu'à être considéré aujourd'hui comme une pratique sportive à part entière (sport électronique ou e-sport).

Le projet LAN ressort de différents constats :

- Le jeu vidéo est un loisir pratiqué par une majorité des jeunes aujourd'hui et ce, à travers divers supports (téléphone, ordinateur, console de jeu, tablette...).
- Ce loisir peut faire partie intégrante du quotidien des jeunes (en moyenne 20 h / semaine).
- La pratique du jeu vidéo compétitif professionnel apporte beaucoup aux joueurs (lien social, sentiment d'appartenance à un groupe, apprentissage de la logique, dépassement de soi...).
- Une mauvaise consommation des écrans peut entraîner des symptômes d'addiction (problématiques comportementales et de santé).
- Bien que des mesures de prévention existent déjà autour du jeu vidéo (PEGI - Classification des jeux par âge - conférences, actions territoriales...), celles-ci sont rarement prises en compte par les consommateurs et leur entourage.
- Les parents peuvent avoir des difficultés à appréhender l'outil numérique, dont les jeux vidéo. Cela peut entraîner des conflits ou des incompréhensions autour de l'utilisation de ces jeux.

Nom du projet	COLLECTIF NUMERIQUE JEUNES	
Le projet consiste en quoi ?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Créer un évènement local autour des jeux vidéo avec des jeunes ➤ Mener des actions de prévention et d'information autour de la pratique numérique (jeux, utilisation des écrans, consommation téléphone...) 	
Echéance du projet	Janvier 2020 – Juin 2021	
Durée de la mise en œuvre du projet	18 mois	
Public ciblé	13 / 17 ans	Adolescents connus des actions jeunesse Adolescents accompagnés dans le cadre de la prévention Nouveaux jeunes mobilisés autour du projet
	Parents	Des jeunes concernés par le projet
Effectif prévisionnel	12 jeunes	
Objectifs en lien avec la mise en œuvre du projet	<ul style="list-style-type: none"> • Accompagner les jeunes dans une dynamique de projet collectif / participatif • Travailler avec les jeunes et les familles sur les notions d'engagement et de responsabilisation • Définir collectivement les différentes étapes de la mise en œuvre d'un projet : Quoi, pourquoi, qui, quand, où, comment, avec quels moyens... • Apprendre aux jeunes à faire des recherches, les argumenter, les présenter, les défendre, s'organiser et se répartir les tâches dans les différentes étapes • Rechercher des fonds pour la mise en œuvre du projet (subventions, actions d'autofinancement) • S'investir dans la définition et la mise en œuvre d'actions d'autofinancement • Mettre en œuvre des actions de communication et de valorisation du projet défini • Investir les parents des jeunes concernés par le projet dans la mise en œuvre de celui – ci • Travailler sur la prévention en matière des risques d'addictions et comportement par rapport à l'usage des jeux vidéo 	

<p>En quoi ce projet se rapporte-t-il aux objectifs du projet social du CAP ?</p>	<p>Développer une pratique « d'aller vers » les habitants du territoire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rompre l'isolement • Animer le territoire • Aller à la rencontre de nouveaux publics <p>Accompagner les jeunes de 15 - 20 ans sur le territoire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permettre aux jeunes du territoire de rencontrer des adultes disponibles • Faire le lien entre prévention / animation • Impliquer des jeunes dans la mise en œuvre d'un projet
<p>Objectifs généraux du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Valoriser les savoirs et savoir - faire des jeunes - Faire évoluer la vision du jeu vidéo en tant que média, art et profession - Promouvoir une passion / un loisir - Amener les parents et le public ciblé à réfléchir à la place et l'utilisation des écrans
<p>Objectifs opérationnels du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Accompagner des jeunes dans la mise en œuvre d'un nouveau projet - Réaliser avec le groupe, un événement ouvert à tous sur le territoire de Tonnay-Charente autour du jeu vidéo - Participation à des animations autour du jeu sur des événements déjà existants (tournois, sensibilisation auprès des familles et des jeunes) - Se déplacer sur des événements compétitifs afin d'approfondir leurs connaissances sur le milieu du jeu vidéo professionnel

<p>Cadre d'animation de la mise en œuvre du projet</p>	<p>Inscription du projet dans le cadre du secteur enfance / jeunesse.</p> <p>Projet mené par l'animateur Clément DECUBBER en collaboration avec l'éducatrice de prévention Claire GUILLAUD.</p> <p>Animateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accompagnement du groupe de jeunes dans la création du projet - Partage de savoirs autour des outils et de la culture du numérique - Communication autour du travail - Liens avec les familles <p>Educatrice de prévention :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rencontre avec le groupe et les familles - Sensibilisation autour de la notion de consommation et des risques possibles - Création de lien avec les partenaires et les actions du territoire <p>Durant toute la durée du projet, nous suivrons les recommandations d'utilisation des jeux et des supports utilisés (PEGI, Accord parental).</p>
<p>Partenariat Pressenti et à développer autour du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Département Charente-Maritime ➤ Atlantic LAN (Evènement du département) ➤ Association MO5 (Association de préservation du patrimoine numérique) ➤ Mairie de Tonnay – Charente ➤ Les Petits Débrouillards (Association d'éducation scientifique et technique) ➤ La Maison Départementale des Adolescents et des Jeunes Adultes (MDAJA) ➤ CSAPA (Centre de Soins et d'Accompagnement et de prévention en addictologie – Rochefort)

Calendrier
de la mise
en œuvre
du projet

Janvier 2020 :

Sensibilisation au collège autour des jeux vidéo et de la consommation des écrans + présentation du projet LAN (animation + prévention)

Constitution du groupe fin janvier 2020 (jeunes connus et intéressés par le projet et jeunes repérés par l'éducatrice de prévention)

Février 2020 :

Présentation du projet aux jeunes et aux familles + inscription finale des jeunes sur le projet

Février - Mars - Avril 2020 :

Temps de travail en groupe afin d'échanger sur la mise en place du festival / LAN + Premier déplacement en LAN pour découvrir et rencontrer des joueurs / organisateurs (Gamer's Assembly Poitiers)

Temps d'échanges sur la mise en place de l'événement LAN

Mise en place d'une ou plusieurs soirées (Débat / Forum) autour de la consommation des écrans en lien avec Educ'Pop Num, le CSAPA, et la prévention.

Mai - Juin 2020 :

Les temps de travail se composent en deux temps :

- Des temps d'entraînement sur un jeu dans le but de travailler les comportements de groupe et la notion de cyber-harcèlement dans les jeux vidéo
- Des temps d'échanges et de travail sur la mise en place de l'événement LAN

Rencontre avec des conférenciers sur le thème des écrans

Création d'un temps de partage des pratiques des jeux vidéo et Retro Gaming avec les familles

Septembre - Octobre 2020 :

Continuité des temps de travail

Nouvelles sensibilisation autour de la consommation des écrans et des jeux vidéo au collège et lycée avec la prévention en s'appuyant sur les jeunes

Novembre 2020 :

Mise en place de mini-tournois de jeux vidéo et d'actions prévention autour des écrans durant les deux semaines de Jeux à la Carte

Décembre 2020 :

Continuité des temps de travail

Janvier - Mars 2021 : Finalisation de la mise en place du Festival / LAN

Avril 2021 : Festival / LAN

Mai – Juin 2021 : Valorisation du projet / Bilan de projet / Perspectives et définition de la suite de cette opération

Critères d'évaluation du projet	<ul style="list-style-type: none">➤ Capacité à mobiliser un groupe de jeunes et leur famille sur la dynamique➤ Assiduité aux différentes étapes de la mise en œuvre du projet, qualité de l'investissement et responsabilités prises➤ Capacité à mobiliser et partager les savoirs et savoir-faire du public ciblé et des parents➤ Nombre d'actions de prévention et / ou d'information mises en œuvre➤ Nombre de parents / adolescents mobilisés par ces actions➤ Mise en place de l'évènement➤ Capacité à gérer le budget de l'action (recherches de financements, mise en place d'actions d'autofinancement, suivi budgétaire...)➤ Nombre de partenaires impliqués et qualité de l'implication➤ Nombre de rendez – vous découverte autour de manifestations similaires et de rencontres avec des professionnels➤ Fréquentation lors de la manifestation mise en place
---------------------------------	---