

Un jeu sérieux pour l'école « Stop la violence »

Axe 3 – Renforcer la cohésion sociale, favoriser l'inclusion sociale et lutter contre les discriminations

Sous-mesure 322 – Lutter contre le décrochage et l'abandon scolaire précoce

ORGANISME

Tralalere SAS (société privée)

DURÉE

Du 1^{er} juin 2013 au 30 juin 2014

Soit 13 mois

BUDGET

Total prévisionnel :

226 610.87€

Cofinancement FSE :

101 974.89€

45%

CONTACT

Mme Siboni Leslie,
chargée de mission

leslie@tralalere.net

01 49 29 42 29

PARTENARIATS

Observatoire européen de lutte contre la violence à l'école.



CONTEXTE

Constat/diagnostic : la violence constitue un facteur du décrochage scolaire.

Absentéisme, décrochage scolaire et actes de violence ou de dégradations sont des situations devenues courantes et les chiffres ne cessent d'être alarmants, révélateurs d'un mal-être inquiétant pour l'avenir professionnel de ces jeunes en difficulté.

À travers cette solution ludique, nous souhaitons favoriser la responsabilisation des témoins pour les faire réagir favorablement lors d'actes de violence et leur faire comprendre qu'une simple moquerie ou farce peut engendrer des situations très complexes, gênantes voire dramatiques pour certains élèves.

Cet outil permettra également aux équipes éducatives de s'emparer de ce problème devant lequel ils sont souvent démunis, faute, en partie, du manque de supports adéquats.

PUBLIC CONCERNÉ

Les violences apparaissent principalement au collège/lycée, pendant l'adolescence. Pour traiter le problème à son origine, le serious game "Stop la violence" s'adresse aux collégiens (12-15 ans). Le projet s'adresse principalement aux témoins de la violence, mais également aux jeunes victimes et acteurs. Un panel de collégiens va expérimenter le jeu.

Le projet s'adresse aussi aux enseignants et plus largement aux équipes éducatives qui seront sensibilisés et formés à l'utilisation du jeu.

OBJECTIFS

Créer un jeu sérieux pour sensibiliser les jeunes et les équipes éducatives, avec un média utilisant les codes de communication des jeunes (apporter une solution ludique pour aborder un problème de fond).

Accompagner les équipes à l'utilisation et l'exploitation pédagogique de ce jeu. Communiquer et diffuser l'outil.

RÉSULTATS ATTENDUS

Ni l'Observatoire européen de la violence à l'école, ni l'entreprise Tralalere ne croient en la disparition totale de la violence à l'école et au décrochage scolaire, mais une prise en main du problème à sa base nous permettra d'impacter à fortiori sur l'absentéisme, la multiplication des actes de violence et sur les difficultés d'orientations des élèves.

PRODUCTION

Production d'un jeu vidéo

Et d'un guide pédagogique pour l'exploitation dans les établissements scolaires..