PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Poverty Is Not a Game (PING) : un jeu sur la pauvreté

2010 - fiche modifiée le 10 mai 2011

Un jeu numérique qui invite les jeunes à décoder la pauvreté. Les joueurs se mettent dans la peau de Jim ou de Sophia, qui se retrouvent dans la rue et découvrent ce que c'est que d'être pauvre.

Support	Kit pédagogique
Âge du public	De 14 à 18 ans
Thèmes associés à cet outil	Vivre ensemble
Obtention	En centre de prêt
Participants	Inconnu
Prix	Gratuit

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

• **Jeu PING** (DVD fourni avec le manuel pédagogique)

• Manuel pédagogique à l'usage des enseignants

Concept :

PING est un 'jeu sérieux' qui vise le public des jeunes âgés de 14 à 18 ans. Il 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 d'un 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).

PING est **un jeu de simulation et de rôle** dans lequel les joueurs sont amenés à penser et à agir de manière empathique avec le personnage dont ils jouent le rôle. La possibilité de jouer le rôle d'un ou de deux personnages, Jim ou Sophia, permet aux joueurs de comprendre le concept de pauvreté de différents points de vue.

PING a vu le jour à l'initiative de la Fondation Roi Baudouin (Belgique) et de l'IBBT (Belgique), en collaboration avec le Réseau des Fondations européennes, la Robert Bosch Stiftung (Allemagne), la Fundação Calouste Gulbenkian (Portugal/GB) et la Fondation Bernheim (Belgique).

Ce jeu a également fait l'objet d'une collaboration intensive avec European Schoolnet (un réseau regroupant 31 ministères de l'enseignement en Europe) et le European Anti Poverty Network (un réseau d'organisations de lutte contre la pauvreté actives dans la plupart des États membres de l'UE) pour faire du recours aux jeux vidéo un sujet de discussion dans le contexte de l'enseignement.

Objectifs

• Fournir un matériel pédagogique, en termes d'activités et de contenu, en rapport avec le thème de la pauvreté.

• Familiariser les enseignants avec les ressources éducatives des jeux numériques.

• Inciter à l'utilisation des jeux informatiques à l'école et fournir aux enseignants un outil concret pour débattre du thème difficile de la pauvreté.

Conseils d'utilisation

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.

PING a été conçu pour être joué en 60 à 80 minutes environ. Prévoir un bloc de deux unités de cours pour pouvoir y jouer et discuter avec les élèves.

Bon à savoir

Le manuel et le jeu ont été diffusés, avec le soutien des autorités fédérées, dans toutes les écoles secondaires de Belgique.

(Mise à jour : juillet 2018)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Poverty is not a game / Ibbt vzw
Gaston Crommenlaan 8 (b 102)
9050 - Gent-Ledeberg
Belgique
+32 9 331 48 00

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
http://www.clps.be
Catalogue : http://www.clps.be/outils-pédagogiques

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@clpsverviers.be
https://www.clpsverviers.be/

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
http://www.clps-hw.be

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
http://www.clpsnamur.be
Catalogue : http://www.clps-namur.be/documentation/

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : http://anastasia.province.namur.be

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
http://www.clpsct.org
Catalogue : http://www.promotionsante.info/documentation.php

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Ce "jeu de piste" en ligne est basé sur différentes missions à accomplir dans un parcours linéaire. L'interactivité (possibilité pour le joueur de modifier le déroulement du jeu) est limitée, et le but peu perceptible. La lenteur (de la quête, des dialogues, de la progression dans le jeu) ne correspond plus à la réalité des jeux en ligne actuels (intuitivité, rapidité).

Ce type de support comporte deux biais majeurs : celui de la simplification du contenu et celui de la prépondérance de la forme sur le contenu.

La pauvreté, principalement envisagée ici du point de vue économique, conforte la représentation commune "pauvreté = manque d'argent", témoignant ainsi d'une vision paternaliste et capitaliste de la pauvreté. Cette caricature simpliste, éloignée de la réalité (difficulté d'accès aux services sociaux, violences, perte de repères, isolement, dépression …), induit par ailleurs une culpabilisation des victimes de la pauvreté. Ces caricatures et stéréotypes pourraient cependant être questionnés et déconstruits dans le processus d'animation, mais le manuel pédagogique ne le prévoit pas.

Pour aborder la complexité et la dimension multifactorielle de la pauvreté, le jeu – qui permet l'accrochage au thème - devra nécessairement s'inscrire dans un processus pédagogique plus large, à construire par l'enseignant. Le manuel pédagogique propose quelques pistes intéressantes à partir de la p. 35.

Les objectifs pédagogiques témoignent d'une intention généreuse et pertinente, mais peu réaliste et peu opérationnelle. Ainsi, le parcours de jeu (les missions), la scénarisation (storyboard des différentes histoires et les choix possibles), le minutage des séquences et les développements possibles pour un usage multidisciplinaire sont absents alors qu'ils auraient constitué une véritable plus-value pour les enseignants.

Ce type de support demande un "savoir-utiliser" des enseignants et des PC récents (moins de 5 ans).

Objectifs :

• Découvrir, par un jeu de parcours, les organismes sociaux susceptibles d'aider en cas de difficulté sociale et financière
• Confronter les différents points de vue des jeunes sur la pauvreté

Pour les enseignants :

• Utiliser les nouvelles technologies comme outil pédagogique à l'école
• Proposer une réflexion sur la pauvreté à l'école

Public cible :

14-18 ans

Réserve :

L'utilisation en milieu précarisé semble difficile, vu le peu de lien avec la réalité et les valeurs qui sous-tendent l'outil.
Risque de renforcement de la fracture numérique dans le cadre d'une utilisation à domicile.

Utilisation conseillée :

Les pistes pédagogiques sont proposées dans le guide d'accompagnement à partir de la page 35.
Déconstruire les stéréotypes et la vision simplifiée en invitant en classe une personne ressource de terrain.

Critères d'évaluation :

Cohérent ★☆☆☆
Attractif ★★☆☆
Interactif ★☆☆☆
Soutenant pour l'utilisateur ★★☆☆
Soutenant pour la prom. de la santé ★☆☆☆

Temps de préparation :

Points forts :

Intention généreuse des objectifs pédagogiques mais peu réaliste et peu opérationnelle

Points d'attention :

Vision paternaliste et capitaliste de la pauvreté. Prépondérance de la forme sur le contenu

Sujets abordés :

Vivre ensemble. Serious games

Date de l'avis : 16 mai 2011

Autour de l'outil

Foire aux jeux pédagogiques

Autour des outils - *publié le 30 mars 2011*

Rendez-vous ce 13 mai à La Marlagne (Wépion): conférence-débat, exposants de jeux pédagogiques pour adolescents, ateliers d'animation. PIPSa y sera!

Lire la suite