Console de jeux vidéo Atari 2600

Numéro d'inventaire : 2019.58.1
Auteur(s) : Atari
Type de document : jeu, jouet
matériel didactique
Période de création : 4e quart 20e siècle
Date de création : 1981
Description : Ensemble comprenant la boite d'origine, la console de jeu, l'adaptateur de courant, une paire de joysticks et une paire de manettes type Pong (Paddle).
Notes : Initialement appelée Atari VCS (Video Computer System), plus connue sous le nom d'Atari 2600 (nom utilisé à partir de 1982 lors de la sortie de l'Atari 5200), cette console de jeux de salon de deuxième génération sera produite par Atari entre 1977 et 1992. Lancée le 14 octobre 1977 aux Etats-Unis (1 septembre 1981 en France), c'est la troisième console à cartouches, après la Channel F de Fairchild et la RCA Studio II (les autres consoles sont fournies avec des jeux intégrés et on ne pouvait pas en ajouter d'autres). Console la plus populaire de sa génération : entre 25 et 40 millions vendues. En France : commercialisée du 1 septembre 1981 à 1991. Deuxième console de salon à sortir en France (après la Videopac de Philips, 1979). Plusieurs modèles : - Modèle original : sorti en 1977 aux Etats-Unis avec le jeu Combat. 6 boutons et finition imitant le bois. - Modèle « S » : remplace le modèle précédent en 1980, moins lourde, moins encombrante, 4 boutons au lieu de 6. Toujours finition imitant le bois. Inclus : jeu Combat, deux contrôleurs type Pong (Paddle). Sortie française 1er septembre 1981. - Modèle « S » version 2 : prend pour la première fois l'appellation Atari 2600 (sort en même temps que la 5200 en 1982). Mêmes caractéristiques que la précédente mais sans finition bois et pouvait ne pas inclure le jeu Combat et les contrôleurs type Pong. - Modèle Atari 2600 Jr : sortie en 1985, apparence plus proche de la console 7800 qui sort en 1986. - Atari 2700 (jamais commercialisée), Atari 2800 (version japonaise de l'Atari 2600, octobre 1983). Cette console est un modèle S. La boîte d'origine indique qu'elle est fournie avec deux paires de télécommandes (la paire de joysticks et la paire de Paddle type Pong), le transformateur de courant et la cartouche du jeu Combat.
Qualités pédagogiques des jeux vidéo : ? Apprentissage par l'action : le jeu vidéo est un média qui a besoin de l'action du joueur pour exister. Il utilise la pédagogie active du « faire », la compréhension passe par l'action. Le joueur doit développer des stratégies pour gagner, il doit savoir analyser une situation. Cela participe à la construction de l'apprentissage. ? Place donnée à l'erreur : Dans un monde virtuel ou il suffit de recommencer sa partie pour effacer ses erreurs, la pédagogie essai/erreur est renouvelable à l'infini. L'erreur n'a plus de conséquence (jugement, mauvaise note) mais fait partie intégrante du processus vidéoludique. Le joueur accepte de perdre pour comprendre. ? Capacité à motiver l'élève : des décennies de crises économiques ont remis en cause la motivation à apprendre qui était bien présente avant la seconde guerre mondiale (trouver un emploi, grimper l'échelle des catégories sociales). Le jeu vidéo, par sa nature, a besoin de la motivation du jouer pour exister, il va donc tout faire pour la susciter. ? Média grand public : véritable succès populaire, le jeu vidéo est un média grand public qui a trouvé sa place au sein de toutes les catégories sociales. ? Concrétisation de l'abstrait : Le jeu vidéo est une action vécue. Il propose un vécu virtuel de l'abstrait, les actions ont des conséquences sur l'évolution de la partie.

Mots-clés : Jeux et jouets (ou représentation de...)
Jeux de langage et de salon (anagrammes, charades, scrabble, jeux des 7 familles, etc.)
Lieu(x) de création : États-Unis
Historique : L'Institut national de recherche pédagogique (INRP) implanté à l'Ecole normale supérieure de Lyon (remplacé par l'IFE), a porté un grand intérêt à la place des technologies dans le contexte éducatif. Entre 1990 et 2002, c'est au sein du département TECNE (TEChnologies Nouvelles et Education) que se sont déroulées la plupart des recherches sur les technologies.
Voir aussi : https://theconversation.com/la-nouvelle-jeunesse-des-consoles-et-jeux-video-retro-218845?utm_medium=email&utm_campaign=La%20lettre%20de%20The%20Conversation%20France%20du%2021%20dcembre%202023%20-%202834128721&utm_content=La%20lettre%20de%20The%20Conversation%20France%20du%2021%20dcembre%202023%20-%202834128721+CID_e37b51bdb9e3b5eb53175848e5127fe5&utm_source=campaign_monitor_fr&utm_term=La%20nouvelle%20jeunesse%20des%20consoles%20et%20jeux%20vido%20rtro
Objets associés : 2019.58.2
2019.58.3
2019.58.4