

Introduction : *Il s'agit d'utiliser des jeux sérieux en classe pour faire émerger les aspects juridiques, sociétaux, ... des nouvelles technologies puis d'en faire une présentation orale.*

• **Niveau :** TS – Enseignement de spécialité ISN, Secondes MPS ou Accompagnement Personnalisé

• **Les objectifs :**

Identifier les problématiques en relation avec le programme officiel de la spécialité ISN.

Il s'agit d'amener les élèves, lors d'une séance d'analyse de cas, à réfléchir sur des questions liées aux aspects culturels, socio-économiques, juridiques et politiques du numérique, puis de les amener à communiquer et à débattre, lors d'une séance de présentation/mutualisation.

Les élèves travaillent en groupe de 2 à 4, lors de deux séances de 1h30 à 2 h, en classe.

- *Lors de la première séance, les élèves doivent faire une activité proposée en ligne sur les sites <http://www.2025exmachina.net/jeu> et <http://www.isoloir.net/>, dégager la problématique (et dans le cas d'élèves ISN, identifier les mots clés en relation avec le programme officiel de la spécialité), faire une synthèse des choix possibles, des opinions, et s'informer sur les aspects juridiques, économiques, sociaux, sociétaux... Il leur est demandé ensuite de produire un document de synthèse conforme à un cahier des charges donné par l'enseignant (voir dans les exemples d'usage), document à présenter à la classe.*
- *Lors de la deuxième séance (une semaine plus tard), les élèves font des présentations orales, par groupe, et les auditeurs prennent des notes et posent des questions. Ils participent à l'évaluation de la présentation avec des critères définis.*

• **Compétences :**

Compétences transversales :

- *S'informer, extraire et exploiter des informations*
- *Analyser des situations pour identifier des problématiques*
- *Être autonome*
- *Faire preuve d'esprit critique*
- *Communiquer à l'écrit et à l'oral*

Compétences spécialité ISN :

- *Prendre conscience de la persistance de l'information sur les espaces numériques interconnectés.*
- *Comprendre les principes généraux permettant de se comporter de façon responsable par rapport au droit des personnes dans les espaces numériques.*
- *Prendre conscience de la non-rivalité des biens immatériels.*

B2I Lycée : Domaine 2 : Être responsable

Item (L.2.2r) : Faire preuve de discernement dans l'usage de l'internet

• **Contexte pédagogique :**

Il s'agit d'un travail avec un effectif d'une vingtaine d'élèves, en groupes de 2, chaque groupe travaillant sur un jeu différent (problématiques différentes), prévu sur deux séances de 1h30 à 2 h, dans une salle qui contient des ordinateurs (un pour deux élèves) une connexion internet ainsi qu'un logiciel de présentation. Dans la mesure du possible, les jeux sont répartis selon les affinités des élèves pour les thèmes évoqués. Pour la seconde séance, prévoir un ordinateur relié à un vidéoprojecteur.

• Les outils ou fonctionnalités utilisées :

- Logiciel de présentation
- Site <http://www.2025exmachina.net/jeu> pour le jeu « 2025 Ex-Machina », serious game d'éducation critique aux usages de l'internet, avec différents scénarios. « Chers NetDetectives, nous sommes en 2025. Fred, Anaïs, Hugo et Morgane voient leur vie chamboulée par des informations publiées sur Internet alors qu'ils étaient lycéens. Ils demandent votre secours... nous comptons sur vous! »
- Site <http://www.isoloir.net/> pour le jeu « l'Isoloir- citoyenneté et numérique », basé sur un mécanisme de vote évolutif permettant au « joueur-citoyen » de revoir ses positions au fil d'un parcours réflexif. Il est invité successivement à émettre :
 - Un vote d'opinion basé sur son vécu, ses convictions et ses aprioris.
 - Un vote informé, qui repose sur la consultation de documents proposés au sein du jeu.
 - Un vote motivé, qui prend en compte les arguments apportés par les autres joueurs.
 - Une proposition alternative, issue du cheminement de cette réflexion.

• Les apports :

Une grande motivation des élèves pour la totalité de l'activité (jeu + restitution).

Une meilleure appropriation des concepts.

Permet de faire travailler la création d'un support de présentation et l'oral (utile pour le projet ISN par exemple)

• Les freins :

L'interface du jeu peut paraître un peu dépassée par rapport aux vrais jeux que pratiquent les élèves, mais il faut bien garder à l'esprit qu'il s'agit d'un jeu sérieux.

Des difficultés pour certains élèves à passer au stade de l'analyse lors de la restitution, tendance à rester au stade de la description du jeu.

Nécessite une remédiation pour formuler toutes les problématiques et les relier aux contenus du programme d'ISN.

• Les pistes :

Prévoir un peu de temps pour la remédiation.

En cas de manque de temps, la partie « jeu » peut être donnée à faire à la maison, pour augmenter le temps de débat en classe.

On peut, côté professeur, s'informer sur les usages responsables du numérique sur le site

https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_10333640/fr/bienvenue-dans-l-espace-consacre-aux-usages-responsables (exemples d'usages en classe, conseils pratiques sous la forme de fiches actions)

On peut aussi s'informer auprès du CLEMI : <http://www.clemi.org/fr/>

• les exemples d'usages :

Sur le site académique de physique-chimie d'Aix-Marseille :

- [diaporama de présentation de l'activité](#)
- [synthèse des problématiques abordées](#)
- [grille d'évaluation de la présentation orale](#)