

Technologie : Collège Jean Moulin, Saint Gaultier

Utilisation du jeu 2025 EX-MACHINA

<http://www.2025exmachina.net/>

Espace pédagogique : <http://www.2025exmachina.net/espace-pedagogique/presentation>



Mots clés : éducation aux Tice, validation, items, B²i, socle , médiation...

Contribution à la construction des compétences:

- C1 domaine: écrire (Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données)
- C4 (B²i : items C.2.2 C.2.3 et C.2.6),
- C6 (Connaître les comportements favorables à sa santé et sa sécurité / Distinguer la sphère publique et la sphère privée)
- C7 (L'esprit d'initiative est développé par la mise en œuvre d'activités différentes dans et hors de la classe... projets collectifs. Ainsi l'élève apprend à travailler en équipe, communiquer, trouver des solutions, c'est-à-dire à passer de la réflexion à l'action.)

Niveau : 3ème

D'après l'espace pédagogique du site :

« En termes de sécurité et de comportement responsable sur Internet, les jeunes ont clairement plus de facilités à énumérer les règles de bon usage qu'à les mettre en pratique (ce qui est également vrai pour les adultes). S'il est indispensable de rappeler ces règles, de connaître les lois qui régissent les pratiques sur la toile, là n'est peut-être pas l'essentiel. Franchir le pas, changer de comportement, adopter individuellement une attitude un peu plus réflexive devant l'écran, se mobiliser collectivement pour qu'Internet devienne un univers plus sûr : ce sont ces comportements que ce Serious Game cherche à provoquer chez les jeunes utilisateurs d'Internet. Le principe est ici celui de l'immersion. Le ressort : celui du jeu. L'univers, celui du thriller high-tech.

2025 est un support pédagogique pluridisciplinaire qui permet de travailler la *compétence C4* notamment les domaines 2 (adopter une attitude responsable), 4 (s'informer, se documenter) et 5 (communiquer, échanger). Par le biais d'une narration multimédia riche, 2025 exmachina aborde l'ensemble des usages des adolescents sur Internet en posant les questions :

- De la responsabilité et de l'impact de leurs actions sur le web
- De la dimension temporelle du web
- Du rapport entre vie privée et vie publique
- Du devenir des réseaux et de la responsabilité collective face à ses évolutions

Liste des épisodes et problématiques abordées

	Personnage & Thème	Domaines du B2i abordés	Problématiques abordées
1	Fred Réseaux sociaux	Domaine 2 : Adopter une attitude responsable Domaine 5 : Communiquer, échanger	<ul style="list-style-type: none">• Protection des données personnelles• Rémanence des traces informatiques• Publication : photo, tag, etc• Gestion de son identité en ligne• Chasse aux amis : popularité• Confidentialité : bien utiliser les options de vie privée• Utilisation des informations personnelles par les plateformes qui vivent de la vente de ces données : teen-marketing• Adhésion à des groupes et communautés (esprit critique) Outil associé : clip de sensibilisation sur la gestion de son identité en ligne et le droit à l'oubli réalisé avec la CNIL
2	Anaïs Internet mobile	Domaine 5 : Communiquer, échanger	<ul style="list-style-type: none">• Prise de vue et diffusion instantanée via Internet• Vol de données via Bluetooth, notamment des carnets d'adresse• Géolocalisation• Harcèlement• Teen marketing, SMS surtaxé, etc• Langage texto• Téléphone mobile et socialisation• Code des bons usages (par exemple à l'école)
3	Hugo Jeux vidéos en ligne	Domaine 2 : Adopter une attitude responsable	<ul style="list-style-type: none">• Gestion du temps, pratiques excessives• Choix des jeux - PEGI / PEGI online• Communication en ligne : protection des données / rencontres/ messages « dérangeants »• Jeux vidéo et argent• Code de bonne conduite
4	Morgane Chat, blog, forum	Domaine 2 : Adopter une attitude responsable Domaine 4 : S'informer, se documenter Domaine 5 : Communiquer, échanger	<ul style="list-style-type: none">• Utilisation raisonnée de la webcam Chat – niveaux de langage, decontextualisation de la conversation, rencontres• Forum - anonymat, pseudo, groupes d'influence, véracité de l'information, rencontres• Véracité de l'information : différence site scientifique, grand public, araque commerciale, blog (subjectif)• Blog : commentaire, l'image que je donne de moi

Déroulement de la séquence: La classe est divisée en trois groupes, trois activités, trois heures

Séance 1: 15 mn + 45 mn (reproduite pour chacun des groupes)

- Présentation du site et de ses concepteurs (enseignants, juristes, IPR-IA, psychiatre, CLEMI, CNIL....) ainsi que des soutiens (Commission Européenne, Secrétariat d'État chargé de la prospective et du développement économie numérique)
- Présentation du jeu et de ses enjeux par le professeur
- Mise en activité en autonomie

Conditions de la séance : choix de l'épisode: Fred et le chat démoniaque

Groupes de 6 à 8 élèves en autonomie sur le TBI. La salle, partagée en deux par une cloison vitrée permet le contrôle visuel du professeur qui travaille avec les deux autres groupes de la classe sur les autres activités.

Durée de la séance en autonomie: 45 mn environ par groupe

Séance 2: classe entière

Retour d'expérience:

- Compte rendu rapide par groupe sur la réussite de la mission: 5mn
 - Questionnement avec la technique de restitution dite « plénière en îlot » (chacun groupe ne peut poser qu'une seule question à chacun des autres groupes qui dispose d'un temps imposé pour préparer la réponse et la formuler).
- Le thème du questionnement est choisi par l'enseignant (évolution de vos pratiques sur les réseaux sociaux).

Préparation question: 5mn

Préparation réponses: 5 à 10 mn

Réponses par groupe: 15mn maxi (3 à 5 mn par groupe)

- Travail de groupe: rédiger les deux points argumentés qui vous paraissent incontournables dans la pratique des réseaux sociaux; que ne doit-on surtout pas ignorer lorsqu'on les utilise?
- Mise en commun et affichage dans la salle des règles de vigilance vis-à-vis des réseaux sociaux

Apport du TBI :

- Le TBI permet d'introduire la composante « travail en groupe » et « prise de décision collective » ou chacun va être amené à négocier ses prises de position avec les autres.
- Il permet de travailler en groupe de plus de deux élèves (comme c'est le cas sur un poste) et ainsi faciliter les échanges, le débat par l'interactivité.
- Il permet la médiation car il facilite la circulation d'information.

Remarques :

- il est possible sur la séance 1 de choisir de mettre désigner un animateur dans le groupe (en fonction du degré d'autonomie du public)
- Cette démarche est applicable sur les autres épisode du jeu
- Autre démarche possible : diviser la classe en quatre groupe traitant chacun un épisode. Nécessité d'adapter le questionnement à chaque épisode.