

Pôle de compétences académique EDUCATION AUX MEDIAS ET A L'INFORMATION

Banque de ressources



PRESENTATION DE LA RESSOURCE

Intitulé : **Le jeu - 2025 Exmachina**

Adresse URL : <http://www.2025exmachina.net/jeu>

Origine de la ressource : « Le programme de Serious Game 2025 ex machina est une production **Tralalere** réalisée avec le soutien de la Commission européenne et de la Délégation aux Usages de l'Internet, avec la participation du Centre National de la Cinématographie, dans le cadre du programme **Internet Sans Crainte / Safer Internet Program**. Il est diffusé par **Curiosphère.tv**. » (France Télévision). L'épisode 1 du jeu, sur les réseaux sociaux, est parrainé par la **CNIL**. »



PRINCIPAUX ELEMENTS DE CONTENU

Ce site propose quatre *serious games*. Chaque épisode correspond à l'histoire d'un personnage, à un usage des réseaux, et propose des missions spécifiques permettant de se poser les bonnes questions sur les différents usages d'internet. Chacun de ces jeux a donc pour but d'amener le joueur à adopter une attitude réflexive sur ses comportements devant :

- **Les réseaux sociaux/** objectif : savoir contrôler son image sur les réseaux sociaux.
- **Internet mobile/** objectif : reprendre la chronique d'une internaute afin de ne nuire à personne.
- **Les jeux vidéo/** objectif : apprendre à gérer son temps et son comportement de joueur.
- **Chat/blog/forum/** objectif : apprendre à utiliser ces outils pour ne pas en être victime ou nuire à autrui.

Le grand intérêt réside dans le fait qu'à la fin du jeu choisi, un « rapport de mission » est communiqué. Celui-ci fait un bilan de l'utilisation soit des réseaux sociaux, soit de l'internet mobile, soit des jeux vidéo ou des chat/blog/forum par le joueur. Ce rapport de mission donne ainsi des conseils plus ou moins personnalisés en fonction des résultats obtenus.

PISTES D UTILISATIONS POSSIBLES AVEC LES ELEVES

- Classe de 5^{ème} : éducation civique. PARTIE I- chapitre 2/ Les identités multiples de la personne.
- Classe de 4^{ème} : éducation civique. PARTIE I- chapitre 2/ L'usage des libertés et les exigences sociales.
- Les jeux sont conseillés jusqu'à 16 ans et paraissent de fait moins adaptés pour des lycéens.

Jusqu'ici, l'utilisation de ces jeux pouvait s'envisager en particulier avec les 5^{èmes} et 4^{èmes} dans le cadre des programmes d'éducation-civique. Le projet d'Education Morale et Civique qui se substitue à cette dernière devient le cadre de ces travaux à travers « la responsabilisation à l'usage du numérique » (Cycle 3) et « l'usage d'Internet dans la vie sociale » (Cycle 4).

Proposition de séance

- Demander à chaque élève de la classe de regarder le scénario d'un jeu choisi par l'enseignant à la maison afin de ne pas perdre un temps précieux en cours.
- En classe/ Temps imparti : 55 minutes. Un élève par poste se connecte sur le site et fait directement le jeu après avoir passé l'introduction. Une rapide mise au point en commun avec l'enseignant permet néanmoins de répondre à d'éventuelles questions de compréhension et/ou de manipulation suite au travail préparatoire à la maison.
- Cela suppose un matériel conséquent, mais il peut être facile de faire plusieurs groupes. Celui sur 2025 *exmachina* travaille en autonomie¹.
- Avant de commencer le jeu, chaque élève doit répondre à un questionnaire (sorte d'évaluation diagnostique).
- Après avoir terminé le jeu (entre 20 et 25 minutes), chaque élève termine le questionnaire remis par l'enseignant à l'aide de son « rapport de mission ». Un bilan peut être fait avec les élèves lors d'une deuxième séance où sont rappelées les règles de droit. Pour les 4^{èmes} un débat mené autour des libertés et de leurs limites sur internet paraît souhaitable. Il peut aussi être intéressant de voir qu'après le jeu la vision des élèves sur le sujet peut avoir évolué.

D'autres scénarios sont présentés à l'adresse suivante :

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

1. Pour voir l'organisation de la classe et les documents remis aux élèves, se rendre à l'adresse suivante : http://prezi.com/igyjr-iwczui/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share