



Un **jeu sérieux** (de l'anglais **serious game** : *serious*, « sérieux » et *game*, « jeu ») est (...) un logiciel qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique (...) ou d'entraînement avec des ressorts ludiques. La vocation d'un serious game est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.¹



@miclik est un jeu sérieux interactif destiné à aider les enfants de 9 à 12 ans à utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux et à en percevoir les risques et les limites.

Comme dans un jeu de rôle classique, l'enfant doit accomplir des missions qui mettent en pratique les différents aspects d'un réseau social. Les enfants peuvent y jouer en autonomie et terminer le jeu. **Cependant, une alternance entre les phases de jeu et les phases d'échanges avec un adulte permettra d'en optimiser les enseignements.**

Le jeu vise des objectifs relatifs au développement :

- ◆ de l'interaction ;
- ◆ du raisonnement ;
- ◆ d'une attitude de responsabilité vis-à-vis de ces outils interactifs ;
- ◆ de l'estime de soi, du respect de l'intégrité des personnes y compris de la leur, de la connaissance des risques liés à l'usage d'internet, de l'interdiction absolue des atteintes à la personne d'autrui ;
- ◆ de l'importance de la règle de droit dans l'organisation sociale (la société dans laquelle les enfants vivent, dont l'internet) ;

@miclick a pour ambition première de proposer aux enfants de manière ludique un apprentissage des savoir-être et des savoir-vivre dans l'univers virtuel dans lequel ils vont devoir évoluer.

Dans cette perspective, le jeu reprend certains principes inspirés des jeux de rôles et des jeux vidéo dans le but d'optimiser auprès des enfants l'aspect ludique des objectifs à atteindre.

1 http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_s%C3%A9rieux (consulté le 12/09/2012).



Une succession de missions est à réaliser pour naviguer sur un réseau social en toute sécurité. Celles-ci ne s'effectuent pas forcément en continu et la plupart sont divisées en 3 modules.

- ◆ Les enfants incarnent un personnage imaginaire : un avatar dont ils créent le profil.
- ◆ Ils sont introduits dans un univers graphique qui contextualise visuellement les missions à effectuer.
- ◆ A chaque action, les enfants sont confrontés à un choix de propositions. Un robot intervient alors et leur signifie le degré de pertinence de la réponse qu'ils ont choisie. Simultanément, des points leur sont accordés, les faisant accéder à des 'grades' supérieurs.

rang	icone	points
Pilote Novice		< 200
Apprenti Pilote		201 - 350
Aspirant Pilote		351 - 700
Enseigne		701 - 1000
Copilote		1001 - 1350
Pilote		1351 - 1700
 Commodore		> 1700

- ◆ Ces gains permettent d'accroître la motivation des enfants.
- ◆ Les enfants peuvent jouer autant de fois qu'ils le veulent et ainsi modifier leur score de réussite.



Les missions sont motivées par un scénario préalable : dans un futur lointain, les élèves de l'école intergalactique apprennent à devenir des pilotes de l'espace. Ces futurs pilotes ont l'habitude de communiquer entre eux au moyen d'un réseau social numérique : @miclik . Le jeu commence avec l'arrivée d'un nouvel élève dans cette école.





le jeu en lui-même



inscription

Le premier écran amène l'enfant devant une représentation de l'école intergalactique. Il doit s'inscrire au jeu :



- ◆ Cliquer sur « **s'inscrire** » lors de la première connexion.



connexion



- ◆ choisir un identifiant,
- ◆ choisir un mot de passe (attention à ne pas l'oublier, bien qu'on puisse le retrouver à l'aide de l'adresse e-mail donnée),
- ◆ indiquer une adresse de courrier électronique,
choisir un avatar fille ou garçon.



- ◆ Saisir son identifiant et son mot de passe pour se connecter.
- ◆ Le jeu démarre alors dans la chambre du joueur.
- ◆ Le jeu démarre alors dans la chambre du joueur.





introduction

Le joueur arrive dans le hall de l'école où une succession d'images va montrer sa solitude au milieu de ses camarades qui parlent du réseau social.



La dernière image le montre dans sa chambre. On y observe des zones cliquables. Seules celles en caractères gras ont de l'importance pour la suite du jeu :



- ◆ Une **photo de classe** avec les prénoms des enfants qui s'affichent au survol de la souris.
- ◆ Un bateau en origami dont on découvre la notice de fabrication lorsque l'on clique dessus.
- ◆ Un tableau de la Joconde qui reprend le visage de l'avatar du joueur.
- ◆ Une affiche de Théo Sparrow, l'apprenti pilote.
- ◆ L'interrupteur qui permet de basculer en mode jour/nuit.
- ◆ L'affiche des grades de l'école intergalactique.
- ◆ Le hublot qui permet de voir à l'extérieur.
- ◆ Le gramophone permet d'écouter la bande originale du jeu.
- ◆ Le signe '**arobase**' présent sur l'écran de l'ordinateur permet d'accéder au réseau @miclik.
- ◆ La **poignée de la porte** permet de sortir du jeu.



les risques pour les élèves ;

Les commentaires du robot sont succincts, il est indispensable que l'enseignant les complète en suscitant des échanges. La mise en place de débats va permettre de prendre conscience et de mettre en mots explicitement les enjeux et les risques inhérents aux réseaux sociaux.



Il est important que les enfants connaissent la démarche à suivre, tant sur le plan individuel que vis-à-vis des autres. Il faut les inciter à faire appel à un adulte chaque fois que la situation les dépasse (harcèlement d'un camarade ou d'un enfant par un camarade)

Dans le tunnel intergalactique, en cliquant sur l'avatar, l'élève a accès aux différents espaces.



Chaque mission aborde un cas pratique qui permet à l'enfant de se confronter aux propositions diverses des réseaux sociaux et met en avant les écueils à éviter. Le robot est là pour guider l'élève dans ses choix.

*Pour chacune des missions, des commentaires expliquent le contexte et les interactions possibles. Parmi les propositions faites au joueur, celle qui est attendue est en **gras et soulignée** (dans le tableau récapitulatif joint).*

Les commentaires en rouge précisent des éléments de contexte, propres à chaque mission, indispensables à connaître pour interpeller les enfants sur les enjeux réels de la dite mission.



les missions

[Courriel 1](#) – [Photo 1](#) – [Notification](#) – [Retrouver des amis](#) – [Jeu 1](#) – [Jeu 2](#) – [Jeu 3](#)



Planète mails indésirables

[Photo 2](#)

[Retrouver des amis 2](#)

[Jeu 4](#) – [Jeu 5](#) – [Jeu 6](#)

[Éditer son profil](#)

[Courriel 2](#)

[Photo 3](#)

[Notification 2](#)

[Courriel 3](#)

[Natellu](#)





mission 0

Inscription :

1^{ère} étape : Un identifiant, un mot de passe et une adresse mail sont demandés, ainsi que le choix d'un avatar (garçon ou fille).

Pour valider la compétence 2 du B2i , il serait intéressant que les élèves disposent d'une adresse mail conforme à la norme de l'éducation nationale (cf tutoriel en lien avec www.education.laposte.net).

*2^{ème} étape : Il est possible de renseigner nom, prénom, âge, ville, nom de l'animal préféré, nom des frères et sœurs. Seuls **les nom, prénom, âge** sont indispensables pour la poursuite du jeu.*

Les éléments indiqués à cette étape auront des conséquences dans le jeu par la suite (mission 6). Le joueur sera alors invité à modifier son profil pour en supprimer les informations non nécessaires (mission 5).



mission 1

L' environnement de chambre d'enfant apparaît avec quelques éléments actifs mais non productifs pour le jeu (cf introduction). Pour continuer, il faut cliquer sur l'arobase d'@miclik sur l'écran de l'ordinateur.

Le tunnel intergalactique apparaît avec sur la gauche de l'écran, une liste d'icônes dont certaines en surbrillance sont les seules actives (courriel et photos pour la mission 1).

Ensuite le joueur est incité à répondre à des messages qui lui proposent d'accepter de devenir l'ami d'autres personnes. Il doit s'assurer de l'authenticité de l'identité de ces personnes.

Risques possibles : Être pris dans un réseau de communication incontrôlable, potentiellement dangereux.

Cette phase incite à la vigilance quant aux demandes d'amis. Il faut notamment s'assurer que la personne fait réellement partie de son environnement proche avant de lui accorder sa confiance. Il s'agit de faire prendre conscience aux enfants que la même prudence est de mise dans la vie virtuelle que dans la vie réelle.

Propositions	Situation	Réponses et démarches proposées aux élèves	Paroles du robot
1 Maxime me demande comme ami	Salut c'est Maxime ! Tu me reconnais	Je reconnais ou vérifie la photo 1. j'accepte	1. « Attention, tu es dans cette classe depuis très peu de temps. Tu as peut-être une bonne mémoire mais tu aurais



	?	<p>2. j'ignore cette invitation</p> <p>3. plus tard + vérification sur la photo de classe et cliquer sur Maxime pour l'accepter</p>	<p>dû vérifier la présence de cet ami sur la photo de classe ! » (0)</p> <p>2. « C'est un choix prudent ! Toutefois, tu risques d'avoir peu d'amis si tu adoptes toujours cette attitude sur @miclik. » (30)</p> <p>3. <u>« Bravo pour ta prudence. Tu as un nouvel ami sur @miclik. »</u> (100)</p>
2 Eléa me demande comme ami	<p>Salut, c'est Eléa !</p> <p>Alors, tu m'acceptes comme amie ?</p>	<p>Je connais le nom mais pas la photo</p> <p>1. j'accepte</p> <p>2. j'ignore cette invitation</p> <p>3. je vais voir sur son mur avant de décider (ouverture d'une page avec le mur d'Eléa qui n'apporte pas les éléments permettant la vérification)</p> <p>4. je lui pose une question</p> <p>1. Fais-tu partie de l'école ?</p> <p>2. Comment se connaît-on ?</p> <p>Sur le mur d'Eléa se trouve la photo de classe</p> <p>Affichage du message « Je suis entre Louis et Ewen sur la photo de classe. ». Cliquer sur Eléa pour l'accepter</p>	<p>1. « Tu as pris beaucoup de risques ! Es-tu sûr(e) que cette Eléa soit vraiment celle de ta classe ? » (0)</p> <p>2. « Ok tu n'as pas pris de risque ! Cependant, c'est peut-être ta camarade de classe qui par prudence a choisi de ne pas publier sa photo. » (30)</p> <p>3. <u>S'il accepte</u> « Tu as été très imprudent(e). Aucune information ne te permettait de vérifier la véritable identité d'Eléa ! » (30)</p> <p><u>S'il refuse :</u> « Bravo ! Tu as su observer que les informations sont insuffisantes ! » (60)</p> <p>4. 1) « Ta question n'est pas assez précise. N'importe qui peut te répondre oui sans pour autant te connaître ! » (40)</p> <p>2) <u>« Tu as adopté la bonne attitude en prenant la précaution de t'assurer que cette Eléa était bien ta camarade de classe ! »</u> (100)</p>
3 Kevin me demande comme ami	<p>Salut, c'est Kevin !</p> <p>Alors, tu m'acceptes comme ami ?</p>	<p>Je ne connais ni la photo ni le nom</p> <p>1. j'accepte</p> <p>2. j'ignore cette invitation</p> <p>3. je vais voir son mur avant de décider</p> <p>Oh, oh ! Le mur ne donne pas d'informations</p> <p>4. je lui pose une question</p> <p>1. Fais-tu partie de l'école ?</p> <p>2. Comment se connaît-on ?</p> <p>affichage du message</p>	<p>1. « Tu as pris énormément de risques ! Es-tu certain(e) que ce soit une personne bienveillante et digne de confiance ? Comme tu n'as rien vérifié, tu ne connais ni l'âge, ni le sexe, ni les intentions de cette personne.» (0)</p> <p>2. « Ok tu n'as pas pris de risque ! » (30)</p> <p>4. 1) « Ta question n'est pas assez précise. N'importe qui peut te répondre oui sans pour autant te connaître ! » (40)</p> <p>2) <u>S'il accepte alors :</u> « Tu n'es pas prudent. Tu n'en sais pas davantage sur cette personne ! Attention, le but du jeu n'est pas de faire la course aux amis ! » (40)</p>



« Nous étions dans le même vaisseau intergalactique. »

S'il refuse alors : « Tu es prudent et tu as compris qu'il pouvait être dangereux d'accepter des inconnus comme amis. »
(100)

[Retour](#)



mission 2

Le joueur se voit proposer des photos personnelles (photos de son avatar, de son avatar dans un groupe, de l'avatar d'une autre personne) : il doit décider de les publier ou non sur son mur, avec ou sans réserve.

D'une part, cette mission permet de sensibiliser les enfants quant à la nécessité de se protéger (diffusion malveillante, détournement de sa propre image, utilisation de l'image du joueur). D'autre part, elle aborde aussi la nécessité de respect de la vie privée et du droit à l'image des autres. (Certains personnages dans le jeu vont réagir en cas de mauvais choix du joueur.)

Risques possibles : Détournement de photos à des fins malveillantes.

Cette activité dans le jeu incite le joueur à n'autoriser l'accès à ses photos qu'à des personnes proches et dignes de confiance. Une photo publiée sur internet – et notamment sur un réseau social – peut être réutilisée sans limite de temps et sans contrôle possible.

Proposition et situation	Réponses et démarches proposées aux élèves	Paroles du robot
	<i>Attention par défaut le profil est « public » pour la diffusion des photos !</i>	
1	<p>Je choisis une photo de moi seul et précise le degré de confidentialité : menu déroulant</p> <ol style="list-style-type: none">1. tout le monde (0)2. mes amis et leurs amis (20)3. mes amis (100)	<p>Pour 1) et 5) (0)</p> <p>« Attention, que tu autorises tout le monde, ou que tu ignores : tout le monde pourra la voir. »</p> <p>Pour 2)</p> <p>« Attention, tu ne connais pas tous les amis de tes amis ! » (20)</p>



	<p>4. moi uniquement (30)</p> <p>5. + Bouton ignorer (0)</p> <p>6. [case à cocher] J'ai prévenu les personnes présentes sur la photo.</p> <p>(Attention : si tu ne modifies pas de paramètres, tout le monde pourra la voir)</p>	<p>Pour le 3)</p> <p>« <u>Bravo ! Tes amis vont être heureux de pouvoir consulter tes photos. Tu les as publiées en toute sécurité !</u> » (100)</p> <p>Pour 4)</p> <p>« Tu peux déjà regarder tes photos sur ton ordinateur : quel est l'intérêt de les placer sur ton mur si tu ne les partages avec personne ? » (30)</p> <p>Pour 6) cochée :</p> <p>« Es-tu sûr d'être d'accord avec toi-même ? »</p> <p><i>Pour 3),4), la photo apparaît intacte sur son mur.</i></p> <p><i>Pour 1),2),5) la photo est modifiée (bonnet d'âne...) apparaît sur tous les écrans TV accompagnée d'un commentaire : « Je me suis bien amusé avec ta photo ! »</i></p>
2	<p>Je mets une photo de moi avec d'autres et précise le degré de privacité : menu déroulant</p> <p><u>Si la case « prévenir » est cochée :</u></p> <p>1. tout le monde (0)</p> <p>2. mes amis et leurs amis (20)</p> <p>3. mes amis (100)</p> <p>4. moi uniquement (0)</p> <p>5. + Bouton ignorer (0)</p> <p>6. [case à cocher] J'ai prévenu les personnes présentes sur la photo.</p>	<p><u>Si case non cochée alors :</u> (0)</p> <ul style="list-style-type: none"> réception d'un mail de Céline : <p>« Je ne suis pas d'accord ! Je ne mets pas de photo de moi sur mon mur : ce n'est pas pour que d'autres le fassent à ma place ! Retire-la tout de suite ! »</p> <p><i>Pour 1, 2, 3, 4, 5, 6 : la photo apparaît sur son mur</i></p> <p>6) n'a pas été coché :</p> <p><u>1) La photo est retirée alors « Tu as bien fait de prendre en compte la remarque de Céline. La prochaine fois, avant de publier la photo d'une amie, n'oublie pas de lui demander son avis et son autorisation. »</u> (80)</p> <p><u>2) La photo n'est pas retirée :</u> « Attention ! tu n'as pas le droit de publier une photo sans l'autorisation des personnes qui s'y trouvent. En plus du manque de respect de la personne et du droit à l'image, tu risques de perdre une amie ! » (0)</p>

3	<p>Je mets une photo de quelqu'un d'autre. menu déroulant</p> <p>Si la case « prévenir » est cochée :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. tout le monde (0) 2. mes amis et leurs amis (40) 3. mes amis (100) 4. moi uniquement (30) 5. + Bouton ignorer (0) 6. [case à cocher] J'ai prévenu la personne présente sur la photo. 	<p>Si case non cochée alors : (0)</p> <ul style="list-style-type: none"> réception d'un mail de Viktor : « Pourquoi as-tu publié cette photo ? C'est pas sympa de ta part.... t'aurais dû me demander mon avis T'as vu ma tête ? Je suis dégoûté car je reçois des commentaires pourris ... je n'en peux plus de ces insultes.... J'ai plus envie d'aller à l'école ! » <p>F) n'a pas été coché :</p> <p>1) <u>La photo est retirée</u> « Ce n'est pas suffisant. Tu as bien fait de retirer la photo, mais réfléchis à ce que tu peux faire d'autre pour aider Viktor.» (60)</p> <p>2) <u>La photo n'est pas retirée</u> : « Attention ! tu n'as pas le droit de publier une photo sans l'autorisation des personnes qui s'y trouvent. Tu vois que Viktor va très mal. Les conséquences peuvent être dramatiques. » (0)</p> <p>3) <u>La photo est retirée + excuses</u> : « Prudence. Tu as réparé ton erreur mais elle ne sera pas sans conséquences pour Viktor qui va maintenant avoir besoin de ton aide » (80)</p>
---	---	---

[Retour](#)



mission 3

Des publications sur le mur du joueur s'affichent avec des propositions :

Etape A : Un choix doit être fait entre « j'aime, je commente ou je partage »

Cette phase avertit sur les risques de cliquer sur « j'aime » lorsqu'un ami leur envoie une invitation à aimer un article, une page, une photo.

Deux propositions sur les cinq n'engagent pas les élèves. (le mouton ... les Rock'n bleurp)

La proposition de participer à un concours (Natellu) et le fait divers à propos des chats de la planète Zorg sont des notifications qui engagent les élèves au travers de leurs choix.

Risques possibles : Etre harcelé par des annonces publicitaires intempestives (Natellu).

Les enfants sont des cibles privilégiées pour les publicitaires. Cette activité a pour but de leur montrer que leur écran peut être envahi par des contenus dont ils ne peuvent plus sortir : les fenêtres prennent le dessus sur le contenu de la page, et les enfants peuvent




être influencés par les messages publicitaires.


Etape B : Une notification invite à aller voir la photo d'une manifestation sportive. Un élève (Ewen) est identifié, le joueur peut le taguer (taguer : identifier une personne sur une photo en indiquant son nom à tous ceux qui la voient). Un choix doit être fait entre :

1. Je le nomme.
 - a) je l'ai reconnu, j'en suis sûr
 - b) je sais qui c'est, on dirait Ewen.
2. Je ne le fais jamais
3. Je lui demande si je peux l'identifier

Risques possibles : Porter atteinte à l'intégrité d'une personne, nommer quelqu'un qui ne souhaite pas l'être, avec l'éventualité de faire une erreur d'identification.

Cette activité a pour but d'attirer l'attention des enfants sur le droit à l'image et le respect de la vie privée. Sur internet, cette thématique est particulièrement importante du fait des impressions d'anonymat, d'innocuité et d'impunité ressentis derrière un écran. En taguant quelqu'un, on l'expose à un danger potentiel (agression physique et/ou sexuelle, harcèlement). Il est indispensable de faire prendre conscience de la différence entre la vie réelle et la vie numérique. Pour cela, il est nécessaire de le mettre en mots.

Proposition et situation	Réponses et démarches proposées aux élèves	Paroles du robot
A	<p>Publications sur @miclik</p> <p>Mur de Louis </p> <p>« Vous connaissez l'histoire du mouton qui court jusqu'à perdre la laine ? »</p> <ol style="list-style-type: none">1. J'aime2. Je commente3. Je partage	<ol style="list-style-type: none">1. C'est enregistré.2. MDR !3. Nul ! j'oi pô compris...

	<p>Mur de Camille </p> <p>« Je suis allé en week end sur la planète Zorg. Là-bas, ils sont super intelligents : ils coupent une patte à tous les chats pour les empêcher de s'enfuir ! »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. J'aime 2. Je commente 3. Je partage <p>Le nouveau titre des rock'n'bleurp. J'adore !</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. J'aime 2. Je commente 3. Je partage 	<p>Pour 1)</p> <p>« As-tu bien compris le sens du propos ? Tu aimes vraiment l'idée de mutiler les animaux ? Tu es en train d'approuver quelque chose qui est interdit par le règlement de l'école intergalactique !</p> <p>Pour 2 et 3)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bonne idée : il fallait y penser. (0) b. <u>Quelle horreur ! Martyriser les animaux est indigne d'un zorguien ! Je te rappelle que c'est interdit !</u> (100) c. Cela paraît cruel mais il fallait trouver une solution. (0) <p>2a & 2c : même réponse que 1</p> <p>2b : <u>C'est bien d'avoir réagi face à cette cruauté. En plus, c'est interdit par le règlement de l'école intergalactique !</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) C'est enregistré. 2) D'accord avec toi : il est mortel ce titre ! Trop nul ! Ma mère adore... Bof ! je préférerais celui d'avant. 3) Il est mortel ce titre ! Trop nul ! Ma mère adore... Bof ! je préférerais celui d'avant.
B	<p>Planète notification :</p> <p>Arthur a publié sur son mur : «Ce week-end notre équipe a gagné le tournoi de lancer d'étoiles organisé par l'Union Stellaire des</p>	<p>Pour 1)</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Ce n'est pas interdit, mais trouves-tu

	<p>Équipes Partenaires. Cliquez ici pour voir la photo »</p> <p>Je tague Corentin sur une photo du mur d'Arthur</p> <p>(Planète Photo : Photo de groupe avec Ewen cliquable)</p> <p>Sur la photo de la manifestation, je reconnais Corentin</p> <ol style="list-style-type: none"> Je le nomme. <ol style="list-style-type: none"> <i>je l'ai reconnu, j'en suis sûr</i> <i>je sais qui c'est, on dirait Corentin.</i> Je ne le fais jamais Je lui demande si je peux l'identifier 	<p>correct d'identifier quelqu'un sans lui en parler ? (10)</p> <p>b) Avant de taguer, tu aurais dû t'assurer que c'était bien lui et qu'il était d'accord. (0)</p> <p>Pour 2)</p> <p>Tu as raison, ce n'est pas à toi de taguer les autres sans leur permission, ils peuvent le faire eux-mêmes. (80)</p> <p>Pour 3)</p> <p><u>Bravo ! Tu es respectueux de la vie privée des autres. Ils feront probablement la même chose avec toi.</u> (100)</p>
--	--	---

<p>2</p>	<p>Pages internet</p> <table border="1" data-bbox="363 1310 874 1982"> <tr> <td>Natellu</td> <td>① J'aime</td> </tr> <tr> <td>Pourquoi c'est bon ?</td> <td>② Jeu concours</td> </tr> <tr> <td>Ils ont dit</td> <td>Recettes</td> </tr> </table>	Natellu	① J'aime	Pourquoi c'est bon ?	② Jeu concours	Ils ont dit	Recettes	<p>① Si le joueur clique sur « j'aime » alors (0) et envoi de pop-up + TV pour y retourner (possibilité de fermer les pop-up (la croix) et de revenir sur la pub pour <u>corriger son action</u> (80) : j'aime est devenu je n'aime plus pour cliquer dessus)</p> <p>② Si le joueur clique sur « jeu concours » alors</p> <p>Proposition :</p> <p>« Donne ton adresse mail pour participer au tirage au sort et tenter de gagner ton poids en Natellu. »</p> <ol style="list-style-type: none"> Si envoi du mail alors pop-up (0) Attention possibilité de se désinscrire en retournant dans l'espace jeu concours. (80)
Natellu	① J'aime							
Pourquoi c'est bon ?	② Jeu concours							
Ils ont dit	Recettes							



Si il a mal fait :

<Tu as vu ? Tu as été ennuyé par de la publicité. Cette fois-ci tu as eu la possibilité d'annuler ton action mais ce ne sera pas toujours possible. >><

Si le joueur décide de sortir sans faire d'action :

« Bravo ! Tu as visité le site internet sans donner ton adresse mail ou cliquer sur j'aime : tu as bien fait car tu aurais pu recevoir des courriers ou des publicités indésirables. » » (100)

Écran TV

La page Natellu est la seule zone cliquable de l'écran.

Si **au bout de 4 pop-up** le joueur n'est pas revenu corriger son action, le robot vient l'alerter :

« Tu as l'air ennuyé avec ces fenêtres. Rappelle-toi ce qui a pu provoquer ce problème. »

Les domaines « Pourquoi c'est bon ? », « Ils ont dit », « les recettes » n'ont pas d'incidence.



mission 4

Étape 1 : Le joueur est invité à rechercher des amis pour trouver sur le réseau des copains d'école et étoffer son carnet d'adresses. Il doit faire un choix entre :

- 1) Autoriser @miclik à chercher dans ton carnet d'adresses..*
- 2) Faire une recherche dans @miclik pour retrouver tes amis inscrits.*

Risques possibles : il est dans la logique d'un réseau social de chercher à y retrouver ses amis de l'école. Par contre, donner accès à l'intégralité de son carnet d'adresses est très dangereux.

Les réseaux sociaux utilisent les carnets d'adresses pour spammer l'ensemble des contacts avec des invitations à les rejoindre. Le spam (aussi appelé « indésirable » ou « pourriel ») est une pratique néfaste courante sur internet qui consiste à récupérer des adresses e-mail à des fins publicitaires, commerciales et de malversations diverses.

Étape 2 : Un « ami » a publié un commentaire désagréable sur le mur du joueur. Cinq propositions lui sont faites :

- 1) Je lui réponds sur mon mur.*
- 2) Je le supprime de mes amis.*
- 3) Je supprime la publication et je lui envoie un message.*
- 4) J'interdis toute publication sur mon mur.*
- 5) Je ne fais rien.*
- 6) J'en parle à un adulte.*

Risques possibles : En ne réagissant pas, les propos désagréables risquent de se poursuivre et de s'amplifier. Mais répondre publiquement risque d'entraîner une surenchère.

Il est important de ne pas accepter des propos insultants ou déplacés sur son mur. Cependant, il est préférable de s'adresser directement à la personne concernée. Répondre publiquement (sur le mur) présente un risque de mise en avant inutile (effet boule de neige). Des désaccords ou des insultes sur le réseau social risquent de se transposer dans la vie réelle avec des conséquences dommageables. Le recours à un adulte doit être encouragé pour régler ce genre de problème.

Proposition et situation	Réponses et démarches proposées aux élèves	Paroles du robot
<p>1</p>	<p>Tu peux rechercher des amis sur @miclik. Pour les retrouver, choisis ta méthode :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Autoriser @miclik à chercher dans ton carnet d'adresses. 2. Faire une recherche dans @miclik pour retrouver tes amis inscrits. 	<p>«Tu as pris énormément de risques ! Ce n'est pas prudent de communiquer toutes tes adresses à un réseau social. »(0)</p> <p>« Bravo pour ta prudence, ce n'est pas prudent de communiquer toutes tes adresses à un réseau social. »(100)</p>
	<p>« Je suis ami avec Dillan, et il a publié quelque chose de désagréable sur mon mur.</p> <p>Planète « notification »</p> <p>Dillan a publié sur ton mur. (sur page 1c) :</p> <p>« Il paraît que tu t'es fait virer de ton ancienne école ? »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Je lui réponds sur mon mur 2. Je le supprime de mes amis 3. Je supprime la publication et je lui envoie un message 4. J'interdis toute publication sur mon mur 5. Je ne fais rien 6. J'en parle à un adulte 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attention, en répondant tu risques d'inciter Dillan à continuer à publier des propos désagréables sur toi.(10) 2. Dillan n'aurait jamais dû écrire ça. Mais es-tu sûr de vouloir le supprimer définitivement ? (10) 3. Tu as bien fait, quand il y a un problème, il vaut mieux le régler en privé. (60) 4. Tu as le droit de faire ça, mais tu n'auras plus beaucoup d'échanges avec tes amis. Choisis-mieux tes amis à l'avenir. (40) 5. Tu ne devrais laisser personne t'insulter ou mentir sur ton compte sur @miclik : le respect est un droit pour tous. (0) 6. <u>Tu as bien fait, quand il y a un problème grave, il faut prévenir un adulte qui saura comment intervenir.</u> (100)

[Retour](#)





mission 5

Étape 1 : Le joueur est invité à gérer les paramètres de son profil. Il peut compléter des informations personnelles fournies au moment de l'inscription.

Risques possibles : Donner des informations facultatives susceptibles d'être utilisées de façon malveillante.

De nombreuses sociétés commerciales cherchent à récupérer des informations personnelles sur les réseaux sociaux. Les centres d'intérêt, la géolocalisation, sont pour elles des sources précieuses de renseignements, qu'elles revendent ensuite à d'autres entreprises. Il convient d'en informer spécifiquement les élèves.

Étape 2 : J'accepte ou non d'être reconnu sur des photos.

Risques possibles : l'utilisation de l'identification du joueur sur une photo à des fins non contrôlées.

Une photo publiée sur internet – et notamment sur un réseau social – peut être réutilisée sans limite de temps et sans contrôle possible. L'identification d'une personne sur une photo peut permettre à des individus malveillants de la reconnaître et de savoir précisément qui elle est. Parce qu'il s'agit d'enfants, le risque d'agression physique et/ou sexuelle et de harcèlement est plus important.

Étape 3 : j'accepte d'être localisé géographiquement.

Risques possibles : faire de mauvaises rencontres près de chez soi.

Accepter la géolocalisation permet d'être trouvé très facilement, avec une marge d'erreur de quelques mètres. Il est indispensable de travailler avec les enfants sur ce risque réel. Sans diaboliser internet dans son ensemble, il existe des risques d'y rencontrer des personnes malveillantes voire dangereuses. Plus d'informations sur le site [Action innocence](#)

Étape 4 : citer le nom d'un frère ou d'une sœur

Risques possibles : ne pas respecter la vie privée de sa famille

Le joueur doit comprendre que la décision de s'inscrire sur un réseau social lui est propre, et qu'il ne doit pas y impliquer d'autres personnes sans leur consentement.



Proposition et situation	Réponses et démarches proposées aux élèves	Paroles du robot
Après les 6 jeux, le joueur est invité à modifier son profil	<p>Je donne des informations sur moi.</p> <p>1. Je complète mes données initiales</p> <p>En ajoutant des données anodines</p> <p>En ajoutant des données sensibles</p> <p>En ne changeant rien</p> <p>Famille (Prénom) Attention, tu as mis ...</p>	<p><u>bravo, tu n'as pas modifié les données nécessaires ; tu ne peux pas être ennuyé...</u></p> <p>Tant que le profil n'est pas parfait, le joueur revient sur la page de modification.</p>
<p>Les premiers spams apparaissent:</p> <p>a/ Bravo ! Tu as été sélectionné pour gagner ton poids en Natellu.</p> <p>b/ [spam] Vous avez gagné un téléphone portable intelligent.</p>	<p>En cliquant sur l'un d'entre eux, il a le choix entre 3 possibilités :</p> <p>1) retour</p> <p>2) indésirable</p> <p>3) conserver</p>	<p>1) Le joueur revient sur le mail , tant qu'il n'aura pas cliqué sur indésirable.</p> <p><u>2) Bravo ! Tu as signalé ce courrier électronique comme étant indésirable : tu ne recevras plus ces publicités. A l'avenir, évite de laisser ton adresse sur des sites commerciaux : tu ne recevras que des messages de tes amis. (100)</u></p> <p>3) Le joueur revient sur le mail, tant qu'il n'aura pas cliqué sur indésirable.</p>
<p>2 De nouveaux spams arrivent ...</p> <p>a/ C'est votre jour de chance !</p> <p>b/ Tentez votre chance à la loterie</p>	<p>En cliquant sur l'un d'entre eux, il a le choix entre 3 possibilités :</p> <p>1) retour</p> <p>2) indésirable</p> <p>3) conserver</p>	<p>1) Le joueur revient sur le mail, tant qu'il n'aura pas cliqué sur indésirable.</p> <p><u>2) Bravo ! Tu as signalé ce courrier électronique comme étant indésirable : tu ne recevras plus ces publicités. A l'avenir, évite de laisser ton adresse sur des sites commerciaux : tu ne recevras que des messages de tes amis. (100)</u></p> <p>3) Le joueur revient sur le mail, tant qu'il n'aura pas cliqué sur indésirable.</p>


[Retour](#)






mission 6

Je joue à des jeux : Être vigilant quant aux sollicitations que l'on trouve sur le mur, concernant les applications des jeux proposées. Le fait de cliquer dessus expose à l'envoi de spams, de pop-ups, et de virus qui peuvent au mieux perturber le bon fonctionnement de l'ordinateur et au pire mettre l'enfant sérieusement en danger.

Jeux	Réponses et démarches proposées aux élèves	Paroles du robot
Radis Crush 	<p><u>Risques possibles</u> : Donner des informations personnelles ainsi que celles d'amis, sans que ceux-ci soient informés.</p> <p>Pour accéder à ce jeu, l'accès est autorisé au compte @miclik et à celui de ses amis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Accepter 2. Refuser 	<p>1) Attention : les informations de ton compte et de celui de tes amis contiennent des données privées qui pourront être utilisées. (0)</p> <p>2) Tu as bien fait : tu as protégé tes données personnelles et celles de tes amis. (100)</p>

Lapin Gore 	<p><u>Risques possibles</u> : Exposition de l'enfant à des contenus inadaptés à son âge.</p> <p>interdit - 16 ans : Cliquer signifie que la personne a plus de 16 ans.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Accepter 2. Refuser 	<p>1) Que fais-tu ? Tu n'as que (âge du joueur) ans ! Si ce jeu est interdit aux moins de 16 ans, il y a une raison. Certains jeux doivent être réservés à des plus grands pour protéger les enfants (0)</p> <p>2) Bravo ! Certains jeux doivent être réservés à des plus grands pour protéger les enfants. (100)</p>
	<p>Lorsque des restrictions d'âge sont apposées à un jeu, c'est que le contenu n'est pas approprié pour les plus jeunes. Pour plus d'informations, voir les recommandations du Pan European Game Information (lien en français).</p>	



Haricot Jump



Bandeau de pub en relation avec les hobbies de la mission 5

3 pubs en lien avec son hobby dans le profil.

1. Accepter : la modification du profil sera proposée plus tard dans le jeu.

« Des publicités sur le thème du hobby sont apparues sur ton écran. Tu as sans doute donné trop d'informations dans ton profil... »

1. (0)
2. [a\) Si hobby complété dans le profil \(50\)](#)
[b\) Si hobby non précisé dans le profil \(50\)](#)

Castle Monster



Risques possibles : Dépense incontrôlée d'argent de la famille.

Après avoir joué, le joueur reçoit un e-mail lui proposant de gagner une tablette tactile par tirage au sort. Il doit accepter qu'une somme de 5€ soit ajoutée à la facture d'abonnement à internet de ses parents.

- a) Accepter
- b) refuser

a) Tu es sûr que tes parents sont d'accord ? Tu aurais dû leur demander la permission d'abord. (0)

b) [Tu as bien fait : payer sur internet avec le compte de tes parents est rigoureusement interdit.](#) (100)

De nombreux jeux sur internet ou sur appareils mobiles (téléphone ou tablettes) procèdent de cette façon pour se rémunérer. Il faut attirer l'attention des enfants sur le fait que les demandes d'argent sont parfois pernicieuses et peu lisibles, bien que les offres soient alléchantes. Les sommes collectées paraissent dérisoires, mais cumulées elles finissent par représenter beaucoup d'argent. De plus, ce n'est pas l'argent de poche de l'enfant qui est dépensé, mais celui de tiers.

Faverolle racer



Risques possibles : Rencontre réelle avec des personnes malintentionnées.

Après avoir joué, le joueur reçoit un e-mail lui indiquant qu'il a obtenu un des meilleurs scores de l'année, et lui donne rendez-vous dans la vie réelle.

« Woaw ! Tu fais partie des meilleurs joueurs ! Tu as été sélectionné pour tester Faverolle Racer 2 qui sort le mois prochain. Rendez-vous samedi à 17 h derrière la mairie. »

1. Accepter
2. Refuser

1) Tu prends beaucoup de risques en acceptant un rendez-vous dans la vie réelle ! Tu ne sais pas qui t'invite. Parles-en avant à un adulte. (0)

2) [Tu as fait preuve de prudence, c'est bien. Les personnes dans la vie réelle ne sont pas toujours ce qu'elles prétendent être sur internet.](#) (100)

Attention, danger ! L'enfant ne connaît rien des autres joueurs ni des organisateurs :



quelles sont leurs intentions ? Si l'enfant reçoit de telles propositions, il faut qu'il en réfère immédiatement et impérativement à un adulte.

**Happy
Birds**



Ce jeu n'a aucune incidence sur le résultat. Il est uniquement ludique.

[Retour](#)

DSDEN 45 - novembre 2014

