

Proposition pédagogique de parcours @miclik 1/2

Aide à l'utilisation de classe du Serious Game

Le présent document est une proposition pédagogique de parcours avec @miclik. Complémentaire à la documentation pédagogique du jeu, elle se veut un guide premier pour la conduite de l'enseignant avec sa classe. Elle peut être utilisée avec la projection des diapos associées :



1 Préambule

1.1. Préambule aux réseaux sociaux

Modalité : en groupe classe sans les ordinateurs. Possibilité de projection de la diapo 1. Poser une question ouverte pour faire émerger une réflexion première par les élèves : Qu'est-ce qu'un réseau social ? Qui y a déjà eu accès ? Quels avantages et risques y voyez-vous?... Indiquer aux élèves la contrainte d'âge habituelle (13 ans).
Notions en jeu : communication, droits et devoirs, respect...

Points intéressants à aborder :

- Faire émerger une définition par les élèves. S'appuyer sur ceux déjà utilisateurs (poser les fondements d'une définition commune)
- Faire émerger des questions ouvertes qui auront réponse par l'utilisation du jeu / débat.

1.2 Préambule au jeu @miclik

Modalité : en groupe classe en projection, puis avec les ordinateurs. Diapo 2.
Présentation possible : « Nous allons utiliser un jeu sérieux qui s'appelle @miclik. Le jeu sérieux est un logiciel qui permettra, tout en jouant, de réfléchir sur un domaine particulier. Nous incarnerons un personnage, et réfléchirons tout au long du jeu à utiliser de manière réfléchie @miclik, pour parvenir au grade de commandore du bon utilisateur des réseaux sociaux ! Un robot vous aidera à mieux comprendre vos actions, prenez le temps de bien lire ses commentaires. A vous de naviguer pour explorer @miclik! »

Modalité : mettre les élèves en binôme par ordinateur

« Inscrivez-vous à l'aide d'un utilisateur. Vous inverserez par la suite »

Point technique :

- En cas de mails de classe non existants pour les élèves, indiquer « pas d'adresse mail » pour entrer rapidement dans l'activité.
- Ne pas agrandir la fenêtre de jeu. (aurait pour effet de décaler l'interactivité des images)

2 @miclik

3 Point intermédiaire

3.1 Phase d'ajustement

Modalité : Groupe classe

Objectif : aider les élèves qui éprouvent des difficultés de navigation par l'entraide de ceux qui arrivent à se diriger. (veiller à ne pas faire émerger les réponses aux items)

Rappel important : Ce n'est pas le premier qui termine qui a davantage de points. Il faut réfléchir pour espérer obtenir le grade de commandore des réseaux sociaux !

3.2 Premiers retours réflexifs

Selon l'avancée des élèves, un exemple permettra de préciser la réflexion à apporter sur les items. Prendre l'exemple de Maxime. Avez-vous accepté Maxime comme ami ? Pourquoi ? (Intérêt de regarder la photo, accorder sa confiance aux informations...)

Modalité : mettre les élèves en binôme par ordinateur

« Je vous laisse continuer à devenir Commandore des réseaux sociaux ! »

4 @miclik Fin du jeu

Mise en place possible :

Selon l'avancée de classe (ou avec les groupes qui ont déjà terminé), possibilité de mettre un mur d'idées au tableau. Utilisation de post-it pour que chaque élève indique ses réflexions. Exemple : *je ne connais pas Maxime, je ne le mets pas comme ami. / J'ai rencontré un individu un peu bizarre après avoir accepté le rendez-vous.*



Proposition pédagogique de parcours @miclik 2/2

5 Retour réflexif

Modalité : Groupe classe. Projection à l'aide des diapos, jeu et liens internet.
Utiliser la documentation pédagogique pour le détail de chaque mission.
Objectif : Mettre en place un débat de classe reprenant les éléments inhérents aux réseaux sociaux. Encourager l'interaction entre élèves, et partage d'expériences. (possibilité de les mettre en petits groupes réflexifs avant le groupe classe entier)

PUBLICATIONS (mission 3)

Diapo 7
Doc. Page 11-12



JEUX (mission 6)

Diapo 8
Doc. page 20



PARAMETRAGE

(mission 0-5)
Inscription & profil _ Diapo 4
Doc. page 18



AMIS (mission 1-4)

Diapo 5
Doc. Page 7-16



PHOTOS (mission 2)

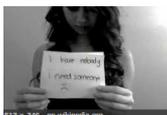
Diapo 6
Doc. page 9



Des supports de cas réels



Histoire « *Amandine du 38* »
Harcelée pour avoir mis en ligne des vidéos de rap « naïves ».
Cf sur moteur de recherche



Histoire « *Amanda Todd* ». Harcelée suite à une photo malheureuse, elle se donne la mort après avoir alerté sur un réseau social.



Vidéo harcèlement sur le réseau ASK
<https://www.youtube.com/watch?v=XMMYQj6qZBA>

Diapo 8

Témoignages

Fake Mort de J.Dujardin ou Ramzi par un forum
15-18. La rumeur se répand très vite. **Jean Dujardin annoncé mort : une mauvaise blague de potaches**

Le Parisien | 18 Fév. 2011, 09h42

Vrais ou faux amis ?
Une étude sur le réseau Facebook en 2012 indique une moyenne de 177 amis.
A-t-on autant d'amis dans la vie réelle ?
Quels sont les dangers liés ?



Des documents liés pour compléter les notions

Qu'est-ce qu'un ami sur un réseau social?



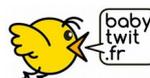
<http://www.jeunes.cnil.fr/parents-pr-ofs/fiches-pedagogiques/>



Poster de 10 conseils de la cnil
http://www.jeunes.cnil.fr/fileadmin/docu-ments/Jeunes/Poster_BAT_def.pdf



Vidéos Vinz & Lou.
Vinetlou.net



Babytwit
Micro-blogging pour les élèves
<https://babytwit.fr>



Charte du bon usage d'internet
<http://www.ac-grenoble.fr/mission1-ice38/spip.php?rubrique139>

Diapo 8

6 @miclik - 2ème utilisation

Modalité : mettre les élèves en binôme par ordinateur
Le réaliser sur une séance entière ou étalé sur le temps.
Inverser l'utilisateur inscrit.

7 Synthèse

Modalité : Par groupe ou individuel
Objectif : Mettre en synthèse les éléments propres aux réseaux sociaux
Déroulement : Faire réaliser une affiche (libre office draw), article de journal d'école, enregistrement audio (audacity)...résumant les droits et limites liés aux réseaux sociaux.

