

ACTIVITE 2 A LA MAISON

PARCOURS CITOYEN / INTERNET ET LES JEUX VIDÉO

L'espace pédagogique / VU PAR Le Serious Game

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 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.

JEU épisode 3 / Hugo Jeux vidéos en ligne

COMPÉTENCES Domaine 2 : Adopter une attitude responsable

Problématiques abordées /

- 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

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

consigne : Tester le à la maison

Cliquer sur "LE JEU" (en haut),

jouer sans sauvegarder, ne pas s'inscrire. Choisir le jeu épisode 3

Passer l'intro, aller directement a 2010

bon jeux.... sérieux !

Prenez des notes sur les erreurs commises, affichées sur la droite (encadré).

Un bilan sera fait **EN CLASSE** La structuration se fait à partir des fiches de connaissances et/ou à partir des travaux des élèves.

En résumé : synthèse

- Un **réseau social** est un ensemble de **personnes réunies par un lien social**.
Un **média social** est un **site Internet** ou une **application** permettant à des personnes d'**échanger des informations** en s'organisant par des liens sociaux.
- Les médias sociaux nous permettent de partager **toutes sortes d'informations** (médias, commentaires, événements...) et nous permettent de développer notre **réseau de connaissances**.
- La **vie privée** peut être atteinte lorsque l'on publie des informations "**sensibles**". Il revient à chaque utilisateur d'être responsable en réfléchissant à ce qu'il publie.