

IDENTITE NUMERIQUE

SEANCE 4

19. 03. 2014

En collaboration avec Mme Batel

LA DEMARCHE:

- **Effectif** : 12 élèves Groupe 2
- **Matériel** : Dossier Elève A3 « Identité numérique »
Fiche sur le Serious Game
- **Matériel informatique** : Répertoire « Identité Numérique » avec Tutoriel Freemind
Site : <http://www.2025exmachina.net/jeu>
Ecouteurs
- **Durée** : 1 H

LES OBJECTIFS :

Objectifs généraux :

Initiation au logiciel Freemind

Développer l'esprit critique sur les traces laissées sur internet

Objectifs spécifiques :

Etre capable de restituer à l'écrit une observation (en vue d'un oral, devant un groupe)

LE DEROULEMENT

Intervention documentaliste	Modalité
Rappelle des étapes de la séance précédente avec des questions guides : quel est le thème « Identité Numérique », les groupes et sous-groupes trouvés et à quoi cela nous sert ?	5 mn
Individuellement, terminer sa carte heuristique sur Freemind.	15 mn
Se connecter individuellement au Serious Game « 2025 Ex Machina ». Choix d'un scénario : http://www.2025exmachina.net/jeu . Distribution fiche sur le serious game	25 mn

IDENTITE NUMERIQUE

Séance	Les objectifs de la séance	Compétences/connaissances abordées
1	<ul style="list-style-type: none">• Etre capable de définir l'identité numérique et ses composantes• Etre capable d'utiliser plusieurs nouveaux outils numériques	
2	<ul style="list-style-type: none">• Etre capable d'organiser une liste de mots par thème et sous-thème• Être capable de reproduire une carte papier sur un outil numérique	
3	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de reproduire une carte papier sur un outil numérique	
4	<ul style="list-style-type: none">• Etre capable de retirer des informations pertinentes d'un site notamment sur le droit• Porter un avis critique sur une situation lié à l'usage du numérique	
5		
6		

Identité Numérique : SERIOUS GAME « 2025 Ex Machina »

1. Consultez le site suivant : <http://www.2025exmachina.net/jeu>.

2. Pendant le jeu, complétez le tableau ci-dessous

Scénario retenu :

Prénom du binôme :

<i>L'action de 2010</i>	<i>Les conséquences en 2025</i>	<i>La résolution des problèmes</i>

1. Vous restituerez votre observation auprès de vos camarades. (Exposé oral de 5 à 10mn).

2. Vous complétez votre Freemind avec ce que vous a appris du « Serious Game ».