

# IDENTITE NUMERIQUE

## **SEANCE 5**

26. 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  
Fiche recherche des traces individuelles par élèves
- **Matériel informatique** : Répertoire « Identité Numérique » avec Tutoriel Freemind  
Site : <http://www.2025exmachina.net/jeu>  
Ecouteurs
- **Durée** : 1 H 30

## **LES OBJECTIFS :**

### **Objectifs généraux :**

Développer l'esprit critique sur les traces laissées sur internet

### **Objectifs spécifiques :**

Utilisation des différents moteurs de recherche

Utilisation des fonctions du traitement de texte (copier-coller)

Elaborer une sitographie

## **LE DEROULEMENT**

<b>Intervention documentaliste</b>	<b>Modalité</b>
Rappelle des étapes de la séance précédente. Se connecter individuellement au Serious Game « 2025 Ex Machina ». Choix d'un scénario : <a href="http://www.2025exmachina.net/jeu">http://www.2025exmachina.net/jeu</a> . Distribution fiche sur le serious game	5 mn
Sauf problème technique : Serious game	30 mn
Si problème technique : individuellement, chaque élève effectue des recherches sur 4 élèves du groupe à partir de 4 moteurs de recherches (opéra, google, exalead, yahoo). Les élèves vont chercher sur le Répertoire U classes/2V/ «travail »	20 mn
Restitution à la personne de ses traces laissées et effectuer une sitographie	10 mn
Individuellement sur sa carte heuristique, alimentation de la branche « Traces sur le web » et plus spécifiquement « les traces intentionnelles »	20 mn
Auto-évaluation (Compétences info-doc-B2i)	5 mn

## IDENTITE NUMERIQUE

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

6		
---	--	--

NOM :  
PRENOM :  
GROUPE :

## IDENTITE NUMERIQUE

J'estime qu'à la fin de ce cours je suis capable de :

Connaître les critères de tri du moteur  
de recherche utilisé

Oui

Pas Encore

Elaborer une bibliographie incluant  
des documents d'origine numérique

Oui

Pas Encore

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 :

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

Prochaine séance

1. Vous restituerez votre observation auprès de vos camarades. (Exposé oral)
2. Vous complétez votre freeMind avec ce que vous a appris du serious game

## Sitographie

Insérer le lien par un copier-coller de l'adresse directement dans la case  
Enregistrer votre travail sur répertoire U :classes/2V/nom/prenom.doc

<b>NOM ELEVE</b>	<b>GOOGLE</b>	<b>EXALEAD</b>	<b>OPERA</b>	<b>YAHOO</b>
Images				
Vidéos				
Commentaires				
Pages perso (compte)				
Loisirs				
Scolarité				
Autres				