

# 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

| Intervention documentaliste  | Modalité |
|--|----------|
| Rappelle des étapes de la séance précédente.<br>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> .<br>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).<br>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<br>(compte) |               |                |              |              |
| Loisirs                 |               |                |              |              |
| Scolarité               |               |                |              |              |
| Autres                  |               |                |              |              |