



<http://amiclik.ac-orleans-tours.fr>

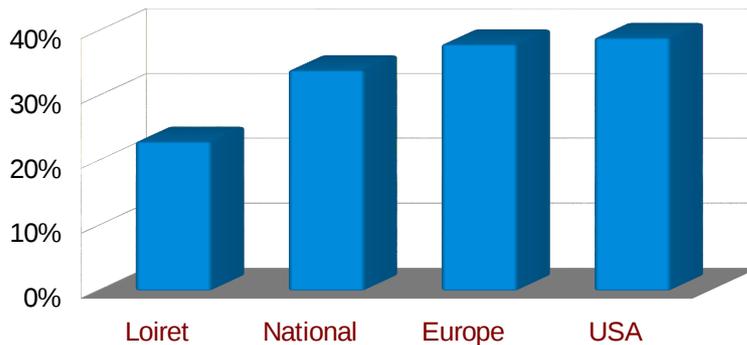
*Un jeu réalisé par une équipe de  
conseillers pédagogiques et numériques  
de la DSDEN du Loiret*

Direction de projet : **Dominique Pichard**  
Conception, coordination, développement : **Stéphane Bois**  
Conception, coordination, artwork, musique : **Benjamin Chatelin**  
Conception pédagogique :  
**Fabienne Bizouerne**  
**Françoise Girard**  
**Frédéric Lepé**  
**Patrick Nauroy**  
**Claudine Rappeneau**  
**Emmanuel Schellmanns**  
**Francis Vigouroux**  
Contact : [amiclik@ac-orleans-tours.fr](mailto:amiclik@ac-orleans-tours.fr)

## Objectif

La problématique de l'utilisation des réseaux sociaux par les enfants et, plus généralement, celle de leur positionnement par rapport à la culture numérique a évolué grandement ces dernières années. En effet, des pratiques de communication électronique jusque-là réservées à des adolescents sont actuellement pleinement présentes au sein de l'école élémentaire. Une étude réalisée au printemps 2012<sup>1</sup> par un IEN sur des élèves de cycle 3 montre que si 90 % des CM2 ont un accès à internet à leur domicile, plus de la moitié disposent d'une adresse mail personnelle et un tiers possèdent déjà un compte Facebook (quand bien même celui-ci est légalement interdit aux moins de 13 ans).

### Élèves de 9-12 ans possédant un compte Facebook



Cette tendance se trouve confirmée par d'autres études en Europe<sup>2</sup>, aux États-Unis<sup>3</sup>, ainsi que par une rapide enquête que nous avons pu mener sur un échantillon d'écoles du Loiret. Si ces recherches sont encore récentes et ne permettent qu'une analyse partielle, elles montrent toutes une évolution rapide de la présence des réseaux sociaux dans la vie des enfants de moins de 12 ans.

De plus, l'intégration de modules de jeux, chat, messagerie, album photos ou systèmes de blog aux réseaux sociaux augmente de façon significative les facteurs de risques pour les élèves comme le montre l'étude E.-U. Kids online, mettant l'accent sur les « *relations difficiles entre le design de l'interface des réseaux sociaux et l'émergence de conventions sociales d'utilisation, en termes d'amitié, gestion de la privauté et de l'intimité, conscience de la permanence de ce qui est mis en ligne, techniques de vérification de l'âge et possibilités de campagnes d'insultes, de harcèlement, de piratage (...)* ». Enfin, sur la tranche 9-16 ans, l'étude indique qu'un tiers des enfants français ont plus de 300 contacts dans leur réseau (la moyenne européenne étant de 29%).

Le cas des applications Facebook est à ce titre particulièrement éloquent, puisque l'inscription à un jeu ou un module suppose l'acceptation par le joueur que celles-ci reçoivent – et puissent utiliser en toute légalité – ce que le réseau social appelle « *Vos infos de base* », à savoir :

Comprend votre nom, la photo de votre profil, votre sexe, vos réseaux, votre identifiant d'utilisateur, votre liste d'amis et les autres informations que vous avez rendues publiques.

Cette situation crée une fracture d'un genre nouveau, celle entre la relation au numérique dans le milieu scolaire, souvent filtrée et protégée (par un proxy ou un ENT) et dans le milieu familial où le niveau de contrôle et d'éducation est très souvent plus faible, ce qui renforce le rôle essentiel de l'école dans l'éducation au numérique.

En effet, contrairement à une idée reçue, la plupart des *digital natives* – enfants et jeunes nés à l'ère numérique – ne maîtrisent que très peu l'aspect technique des objets qu'ils utilisent quotidiennement, qu'il s'agisse d'ordinateurs, de *smartphones* ou de tablettes, et encore moins les enjeux et les implications que peuvent avoir les contenus numériques auxquels ils ont accès et les dangers inhérents à leur utilisation.

1 Lionel Tordeux. IEN TUIC, Expert auprès de la DGESCO, <http://www.ludovia.com/2012/06/les-eleves-changent-lecole-doit-elle-changer/>

2 Voir l'étude E.-U. Kids online, <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/> [EN]

3 Étude IPSOS Media CT, <http://www.ipsos.fr/ipsos-mediact/actualites/2012-08-27-jeunes-digital-natives-digital-kids>

Il semble donc évident que les pratiques pédagogiques en classe doivent s'adapter à cette réalité nouvelle, et aux précautions et dangers qui y sont inhérents. Or, si des productions innovantes ont été réalisées vers les élèves du second degré (le remarquable *2025 ex machina*<sup>4</sup>, par exemple), force est de constater que les outils permettant une appropriation par les enseignants du 1<sup>er</sup> degré de cette problématique sont rares ou inexistantes, ou commencent à être obsolètes face à cette situation nouvelle (cas de *Vinz et Lou*, par exemple).

Le projet décrit dans ce document vise donc à créer un outil pédagogique performant et innovant permettant aux enseignants de s'approprier cette problématique et d'y sensibiliser leurs élèves, en apportant des éléments de compréhension des risques et des « bonnes pratiques ». À notre sens, le *jeu sérieux* est un type d'activité très pertinent à cet égard.

*«Si nous devons éduquer aux dangers de l'eau, nous n'en éloignerions pas les élèves jusqu'à 16 ans avant de les jeter dans la rivière. Pour les médias sociaux, je pense que nous devrions adopter la même démarche : accompagner»*

Une enseignante au BETT 2012

## Un jeu sérieux ?

Depuis le milieu des années 2000, ce concept s'est amplement développé dans la communauté éducative internationale. De quoi s'agit-il ?

*Un jeu sérieux (de l'anglais **serious game** : serious, « sérieux » et game, « jeu ») est (...) un logiciel qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique (...) ou d'entraînement avec des ressorts ludiques. La vocation d'un serious game est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.*<sup>5</sup>

Il existe – dans la perspective d'une utilisation pédagogique – deux types principaux de jeux sérieux : ceux qui ont été dévoyés de leur but initial, purement ludique, pour leur mise en situation permettant une approche utilisable en classe, et ceux développés uniquement dans le but d'une situation d'apprentissage.

Or il s'avère que ces derniers sont très peu conçus pour le 1<sup>er</sup> degré, et pratiquement inexistantes dans le domaine qui nous concerne. La raison principale de ce manque, dégagée par les chercheurs et concepteurs rencontrés lors de l'Université d'été Ludovia<sup>6</sup>, réside dans le coût de production élevé de ces jeux à dominante graphique impressionnante (effets 3D, moteurs d'animation professionnels, etc.), qui pour certains peut atteindre 300 000 €, ce qui limite grandement les possibilités de rentabilité à l'école élémentaire pour les prestataires qui les conçoivent.

Les échanges et conseils dont nous avons pu bénéficier lors de cet événement, ainsi que les contacts liés ultérieurement avec des experts dans ce domaine, nous ont donc encouragés à envisager l'autoproduction d'un jeu sérieux sur le thème de la *sensibilisation à un usage responsable des réseaux sociaux* afin de répondre aux nouvelles attentes énoncées précédemment.

## @miclik

@miclik est un jeu sérieux interactif destiné à aider les enfants de 9 à 12 ans à **utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux** et à en percevoir les risques et les limites.

Comme dans un jeu de rôle classique, l'enfant doit accomplir des missions qui mettent en pratique les différents aspects d'un réseau social. Les enfants peuvent y jouer en autonomie et terminer le jeu.

Cependant, une **alternance entre les phases de jeu et les phases d'échanges avec un adulte** permettra d'en optimiser les enseignements.

Le jeu vise des objectifs relatifs au développement :

- de l'interaction ;
- du raisonnement ;
- d'une attitude de responsabilité vis-à-vis de ces outils interactifs ;

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

5 [http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_s%C3%A9rieux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_s%C3%A9rieux) (consulté le 13/10/2014).

6 <http://www.ludovia.org/2012/>

- de l'estime de soi, du respect de l'intégrité des personnes y compris de la leur, de la connaissance des risques liés à l'usage d'internet, de l'interdiction absolue des atteintes à la personne d'autrui ;
- de l'importance de la règle de droit dans l'organisation sociale (la société dans laquelle les enfants vivent, dont l'internet) ;



@miclick a pour ambition première de proposer aux enfants de manière ludique un apprentissage des savoir-être et des savoir-vivre dans l'univers virtuel dans lequel ils vont devoir évoluer.

Dans cette perspective, le jeu reprend certains principes inspirés des jeux de rôles et des jeux vidéo dans le but d'optimiser auprès des enfants l'aspect ludique des objectifs à atteindre.

Une **succession de missions** est à réaliser pour naviguer sur un réseau social en toute sécurité. Celles-ci ne s'effectuent pas forcément en continu et la plupart sont divisées en 3 modules.

Les enfants incarnent un personnage imaginaire : un avatar dont ils créent le profil.

Ils sont introduits dans un univers graphique qui contextualise visuellement les missions à effectuer. A chaque action, les enfants sont confrontés à un **choix de propositions**. Un robot intervient alors et leur signifie le degré de pertinence de la réponse qu'ils ont choisie. Simultanément, des points leur sont accordés, les faisant accéder à des "grades" supérieurs. Ces gains permettent d'accroître la motivation des enfants.

Les enfants peuvent **jouer autant de fois qu'ils le veulent** et ainsi modifier leur score de réussite.

## Les missions

### Mission 1 : gérer les amis

Cette phase incite à la vigilance quant aux demandes d'amis. Il faut notamment s'assurer que la personne fait réellement partie de son environnement proche avant de lui accorder sa confiance. Il s'agit de faire prendre conscience aux enfants que la même prudence est de mise dans la vie virtuelle que dans la vie réelle.



Mission 1 : ajouter des amis

### Mission 2 : Publier des photos

Cette activité dans le jeu incite le joueur à n'autoriser l'accès à ses photos qu'à des personnes proches et dignes de confiance. Une photo publiée sur internet – et notamment sur un réseau social – peut être réutilisée sans limite de temps et sans contrôle possible.



Mission 2 : publier des photos

### Mission 3 : Publier, commenter

Les enfants sont des cibles privilégiées pour les publicitaires. Cette activité a pour but de leur montrer que leur écran peut être envahi par des contenus dont ils ne peuvent plus sortir : les fenêtres prennent le dessus sur le contenu de la page, et les enfants peuvent être influencés par les messages publicitaires.



Mission 3 : Publier, commenter

## Mission 4 : Interagir

Il est important de ne pas accepter des propos insultants ou déplacés sur son mur. Cependant, il est préférable de s'adresser directement à la personne concernée. Répondre publiquement (sur le mur) présente un risque de mise en avant inutile (effet boule de neige). Des désaccords ou des insultes sur le réseau social risquent de se transposer dans la vie réelle avec des conséquences dommageables. Le recours à un adulte doit être encouragé pour régler ce genre de problème.



Mission 4 : interagir

## Mission 5 : Gérer son profil

De nombreuses sociétés commerciales cherchent à récupérer des informations personnelles sur les réseaux sociaux. Les centres d'intérêt, la géolocalisation, sont pour elles des sources précieuses de renseignements, qu'elles revendent ensuite à d'autres entreprises. Il convient d'en informer spécifiquement les élèves.



Mission 5 : Gérer son profil

## Mission 6 : jouer en toute sécurité

Être vigilant quant aux sollicitations que l'on trouve sur le mur, concernant les applications des jeux proposées. Le fait de cliquer dessus expose à l'envoi de spams, de pop-ups, et de virus qui peuvent au mieux perturber le bon fonctionnement de l'ordinateur et au pire mettre l'enfant sérieusement en danger.



Mission : jouer en toute sécurité