

<http://lettres-lca.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article162>

Utiliser un serious game en cours de français.

- Collège - 3ème -



Date de mise en ligne : mercredi 30 octobre 2013

Copyright © Lettres & Langues et Cultures de l'Antiquité - Tous droits

réservés

« Jeu sérieux » : l'expression peut paraître oxymorique si l'on ne se souvient pas que le mot "ludus" en latin désigne aussi bien le jeu que l'école. Ce constat étymologique amène à réfléchir à l'intégration de ressources ludiques dans les pratiques professorales, comme les jeux vidéo. "2025exmachina.net", ressource ouverte du programme "Internet Sans Crainte", présente plusieurs intérêts :

- ▶ une immersion concrète dans l'univers de l'internet ;
- ▶ les mécanismes d'un jeu vidéo moderne ;
- ▶ un discours pédagogique intégré à la pratique ludique car l'élève-joueur doit être suffisamment responsable pour corriger les erreurs commises par son personnage entre 2010 et 2025 pour lui éviter une destinée incertaine.

Sommaire

- [Objectifs](#)
- [Dispositif](#)
- [Descriptif détaillé](#)
- [Limites et perspectives](#)
- [Annexes](#)

Depuis 2010 la commission générale de terminologie et de néologie propose la locution "jeu sérieux" pour désigner un "serious game", c'est-à-dire "une application informatique utilisant les techniques et les ressorts ludiques du jeu vidéo à des fins d'enseignement, de formation ou de perfectionnement professionnel, de communication ou d'information". L'article pourra user de l'équivalent anglais, plus communément admis.



Objectifs.

- rédiger un écrit argumenté à partir d'un nouveau sujet de réflexion en cours de français
- mettre en place une activité de prévention sur les usages d'internet fixe et mobile

- évaluer le B2i :
 - domaine 2 : adopter une attitude responsable
 - domaine 4 : s'informer, se documenter
 - domaine 5 : communiquer, échanger

- évaluer des items du pilier 4 du Socle Commun :
 - Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique
 - Protéger sa personne et ses données
 - Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement
 - Saisir et mettre en page un texte

Dispositif.

- Sites internet utilisés :
 - pour le serious game : 2025exmachina.net
 - pour les recherches liées au sujet de réflexion : [internet sans crainte](#) et la [C.N.I.L.](#)

- Documents papier :
 - Une fiche d'activité et une fiche-conseil (voir en annexes).

- Matériel :
 - Chaque élève de 3e utilise seul un ordinateur mis en réseau.
 - Un vidéoprojecteur et un tableau blanc interactif sont préconisés afin de diffuser les consignes et les résultats des élèves.

- Logiciels utilisés :
 - Un navigateur internet.
 - Un logiciel de traitement de texte libre et universel pour pouvoir mettre en page la rédaction ([LibreOffice](#)).

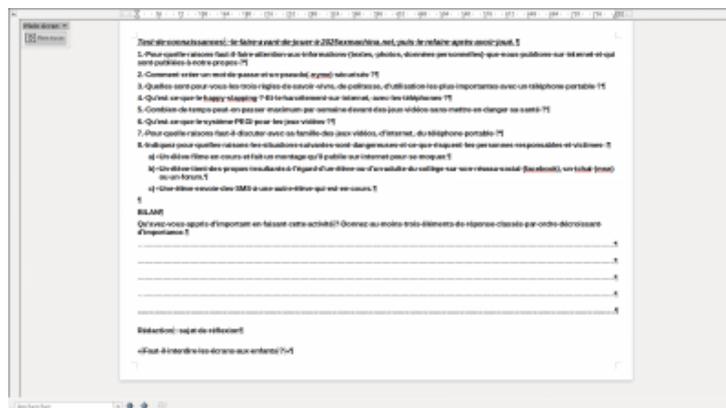
Descriptif détaillé.

Dans un premier temps, si le professeur veut s'assurer du caractère approprié de ce [serious game](#), il peut valider cette ressource en mettant en place une activité d'argumentation à l'oral en 3e à propos de l'addiction aux écrans, d'une **durée limitée à une trentaine de minutes**.

Une partie de la classe effectue cette activité à l'aide de 2025exmachina.net, utilisé avec un tableau blanc interactif, pour effectuer la mission « **Hugo et Tom à Zombi' city** » concernant les jeux vidéo en ligne ; une autre partie de la classe travaille uniquement à la mise en commun par écrit des arguments et exemples personnels : le "serious

game" enrichit le débat et permet de se concentrer sur les comportements à adopter.

Le professeur distribue un document (voir en annexes) à compléter à la maison et à rendre lors de l'atelier suivant : il propose un tableau de statistiques sur les outils multimédias utilisés par les élèves et un questionnaire préalable à l'activité avec le jeu sérieux.



2025 exmachina

1. Pour quelle raison fait-il plus de vidéos sur les médias sociaux, vidéos, documentaires, jeux vidéo, que vous publiez sur les réseaux sociaux ?

2. Comment votre vie a-t-elle changé grâce à YouTube ?

3. Quelles sont pour vous les trois règles de savoir-vivre, de politesse, d'usage les plus importantes avec un téléphone portable ?

4. Quel est le jeu vidéo préféré ? Et le jeu vidéo le plus intéressant, avec les téléphones ?

5. Combien de temps passez-vous en moyenne par semaine devant des jeux vidéo sans vouloir en changer au cours ?

6. Quel est le jeu vidéo préféré pour les jeux vidéo ?

7. Pour quelle raison fait-il du jeu vidéo avec sa famille ou ses amis, d'internet, du téléphone portable ?

8. Pourquoi pour quelle raison les téléphones et les jeux vidéo ont-ils changé votre vie et ce que vous en pensez ?

9. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

10. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

11. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

12. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

13. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

14. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

15. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

16. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

17. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

18. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

19. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

20. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

21. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

22. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

23. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

24. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

25. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

26. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

27. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

28. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

29. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

30. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

31. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

32. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

33. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

34. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

35. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

36. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

37. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

38. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

39. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

40. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

41. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

42. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

43. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

44. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

45. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

46. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

47. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

48. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

49. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

50. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

51. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

52. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

53. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

54. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

55. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

56. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

57. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

58. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

59. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

60. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

61. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

62. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

63. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

64. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

65. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

66. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

67. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

68. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

69. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

70. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

71. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

72. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

73. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

74. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

75. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

76. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

77. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

78. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

79. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

80. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

81. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

82. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

83. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

84. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

85. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

86. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

87. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

88. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

89. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

90. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

91. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

92. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

93. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

94. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

95. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

96. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

97. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

98. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

99. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

100. Que pensez-vous de la culture et du jeu vidéo sur Internet ?

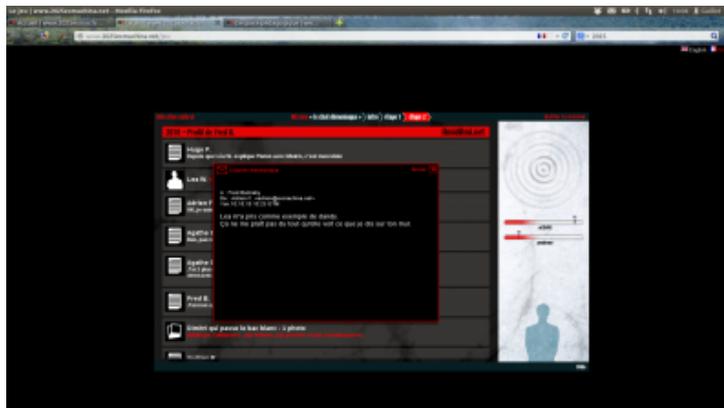
Dans un second temps, l'ensemble de la classe participe à un **atelier d'environ 1h30**. Des idées reçues en passant par les incidents liés aux outils multimédias dans le collège et dans le monde adolescent, le professeur oriente l'échange verbal. Pendant **dix minutes** les élèves partagent les idées mises en évidence lors de la précédente activité orale en groupe. Dès lors, le sujet de l'activité est clairement défini dans l'esprit des élèves afin d'éviter la dispersion.

Puis est proposée **pendant dix minutes la lecture accompagnée du document-conseil** (voir en annexes) créé à partir des informations contenues dans [l'espace pédagogique du jeu](#) et alimenté par le site [internetsanscrainte.fr](#) qui est le site officiel du programme national de sensibilisation aux enjeux et risques de l'Internet, Internet Sans Crainte, produit par [Tralalere](#). Il est demandé aux élèves de se concentrer sur la quatrième partie qui traite de l'identité numérique et des outils d'expression en ligne.



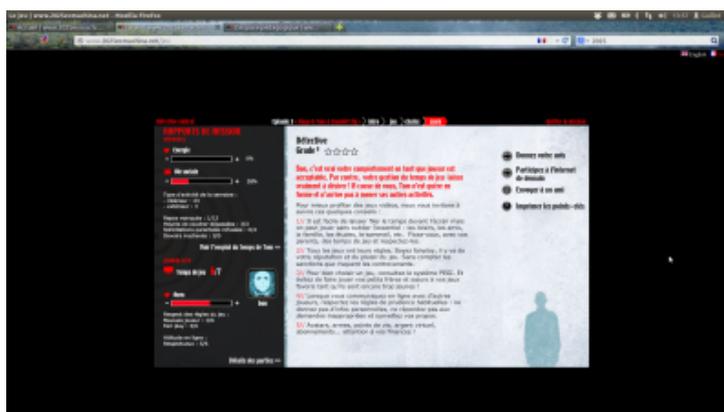
L'enseignant encadre la pratique du serious game : une **démonstration pendant quinze minutes** à l'aide du vidéoprojecteur et du tableau blanc interactif permet d'expliquer les consignes d'utilisation du [jeu sérieux](#). Afin de ne pas dévoiler l'épisode prévu pour l'exercice des élèves, la démonstration est effectuée à partir de l'épisode sur les réseaux sociaux « **Fred et le chat démoniaque** », parrainé par la CNIL.

Utiliser un serious game en cours de français.



Les élèves de 3e utilisent alors la classe mobile et la salle informatique pour que chacun soit devant un ordinateur. Ils doivent s'enregistrer et effectuer la mission de l'épisode « **Morgane, écran total** » sur les blogs, chats et forums. Ils disposent de **treinte minutes pour finir la mission** : certains y parviennent en moins de vingt minutes, mais quelques-uns se sont précipités dans leurs choix et l'interface du jeu leur rappelle les dangers rencontrés par le personnage à cause de ce manque de réflexion.

En effet, le jeu propose un bilan de l'activité de l'élève-joueur, ce qui permet une prise de conscience accrue des risques, corrélée par des conseils appropriés.



A l'issue du temps de jeu, la classe a une **vingtaine de minutes pour dresser un bilan** à l'aide du questionnaire B2i / socle commun (voir en annexes) distribué auparavant. Le professeur insiste sur les différences entre les réponses proposées avant l'atelier et celles rédigées désormais en connaissance de cause.

A la fin de l'atelier, le sujet de réflexion est explicité : « Faut-il interdire les écrans aux enfants ?, sujet inspiré par le titre du livre d'entretiens entre Serge Tisseron et Bernard Stiegler, réalisés par Thierry Steiner aux éditions Mordicus en 2009. Les élèves doivent préparer le brouillon de cet écrit à la maison, la méthode de travail ayant déjà fait l'objet d'un cours auparavant.

Lors du cours suivant, Les élèves utilisent la classe mobile et la salle informatique pour que chacun dispose d'un ordinateur. A l'aide d'un logiciel de traitement de texte, ils doivent mettre en page leur rédaction. Puis ils la transmettent au professeur en pièce jointe par courriel en utilisant leur compte laclasse.com, E.N.T. des collègues du Rhône.

Le professeur oriente les élèves en difficulté vers des sites internet permettant de réfléchir aux arguments et aux exemples pertinents pour ce sujet :

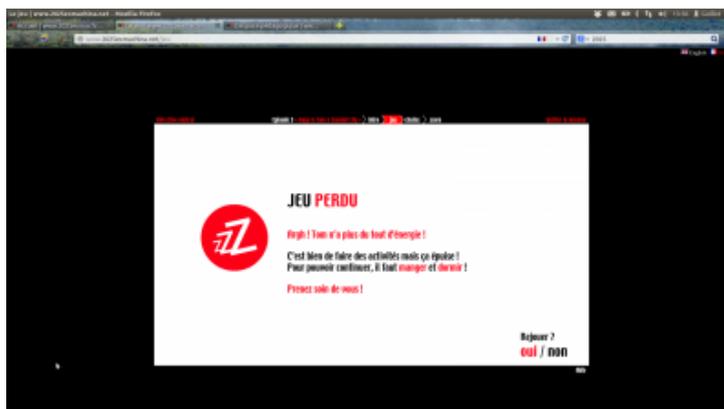
<http://www.internetsanscrainte.fr/> et <http://www.jeunes.cnil.fr/>

La correction s'effectue sous la forme d'un plan détaillé à partir des idées des élèves, et souligne les enjeux de l'identité numérique et d'un comportement responsable avec les écrans.

NB : Les fiches « document-conseil » et « questionnaire B2i / socle - sujet de réflexion » sont placées en annexes, ainsi que l'exemple d'un travail d'une élève.

Limites et perspectives.

- ▶ Les élèves ont apprécié l'apport du jeu sérieux, aussi bien l'immersion que la réflexion sur les comportements responsables. Des élèves peu intéressés par les travaux de rédaction, et particulièrement les sujets de réflexion, ont fait preuve d'intérêt, mais sans qu'il soit possible de déterminer si cela était lié au sujet ou à l'utilisation de 2025exmachina.net.



- ▶ Si les activités consacrées à l'identité numérique et à l'éducation à l'internet responsable ont suscité beaucoup de questions, de recherches et d'échanges pertinents, la qualité des travaux écrits souligne des difficultés à exprimer le lien entre les exemples et les arguments. Par exemple, un élève est capable de formuler concrètement le danger représenté par des propos insultants sur internet, mais il n'arrive pas toujours à faire le lien avec des notions comme le harcèlement, la diffamation ou l'identité virtuelle.
 - ▶ En définitive, le serious game offre des perspectives positives : par sa forme, mais plus encore par son contenu, il est adapté au public actuel d'élèves parce qu'ils savent prendre en main cet outil très rapidement, et qu'ils adhèrent à la réflexion accompagnant la pratique du joueur.
 - ▶ Néanmoins, le professeur de français sort un peu frustré de cette expérience dans la mesure où il n'existe pas de jeu sérieux équivalent pour l'enseignement purement littéraire. Si les éditeurs commerciaux ont déjà dans leurs catalogues des titres comme *Les Misérables : le destin de Cosette* (2012), *Le testament de Sherlock Holmes* (2012, déconseillé aux moins de 16 ans) ou *Cap Sur l'île au Trésor* (2006), ces jeux ne sont qu'inspirés des univers des récits, et surtout ne poursuivent pas un objectif pédagogique. Donc leur mise en oeuvre dans des séquences pédagogiques serait extrêmement complexe, aussi bien d'un point de vue technique que d'un point de vue didactique.
-

En conclusion, les constats assez alarmants issus des statistiques conduisent à réfléchir à une sensibilisation accrue : les ateliers de sensibilisation prévus par le C.E.S.C. (Comité d'Éducation à la Santé et à la Citoyenneté) peuvent ainsi être conduits par le référent numérique dans toutes les classes du collège à partir de ce serious game.

Annexes.

`<dl class='spip_document_306 spip_documents spip_documents_left' style='float:left;'> `



questionnaire d'accompagnement Le sujet de réflexion est amené par un ensemble de questions et de constats.
``



document conseil conseils fournis par Internet sans crainte `<dl class='spip_document_305 spip_documents spip_documents_right' style='float:right;'> `



sujet de réflexion traité par une élève Exemple d'un travail produit par une élève de 3e en 2013.