

Retour d'expérience sur la séance 6

Rôle de l'enseignant lors de l'activité 2025 Ex Machina:

- Il est important que l'enseignant reste en retrait afin que les résultats du jeu correspondent aux résultats des échanges entre pairs même si les élèves sollicitent parfois notre avis lorsque les positions sont partagées. C'est pourquoi dans ce cas, j'ai fait le choix de laisser le maître du jeu trancher.
- régulation de la parole (il a été parfois nécessaire de mettre fin aux échanges qui se prolongeaient afin de poursuivre le déroulement du jeu : par exemple sur le fait d'accepter ou non ses parents comme amis) et passer au vote pour prendre la décision.
- relance du débat à la fin : durant le jeu une élève seulement souhaitait accepter rejoindre un groupe d'expression et avait fait remarquer que le fait de refuser faisait baisser la barre d'activité. Revenir sur cet élément a permis d'aborder la question de la construction de l'identité numérique (point qui sera retravaillé lors d'une séance ultérieure).

Globalement les élèves ont trouvé l'activité intéressante et que finalement ce n'était pas si simple de gérer son activité sociale lorsque l'on prend en compte les deux paramètres : activité et prudence.

Les premiers jeux sur Learning apps : j'ai créé ces deux jeux pour susciter l'attention des élèves car cela reprend le principe du jeu « Logo quizz » auquel de nombreux adolescents jouent sur leurs téléphones. J'ai choisi de prendre des logos qu'ils connaissent bien (instagram, snapchat, periscop, facebook ...) et des logos de médias sociaux qu'ils connaissent moins (line, wechat, telegram, reddit ...) parce que bien souvent ils pensent tout savoir sur les réseaux sociaux et mieux les connaître que les adultes. Effectivement, le fait de ne pas les connaître tous a éveillé leur curiosité.

M.-F. Niel