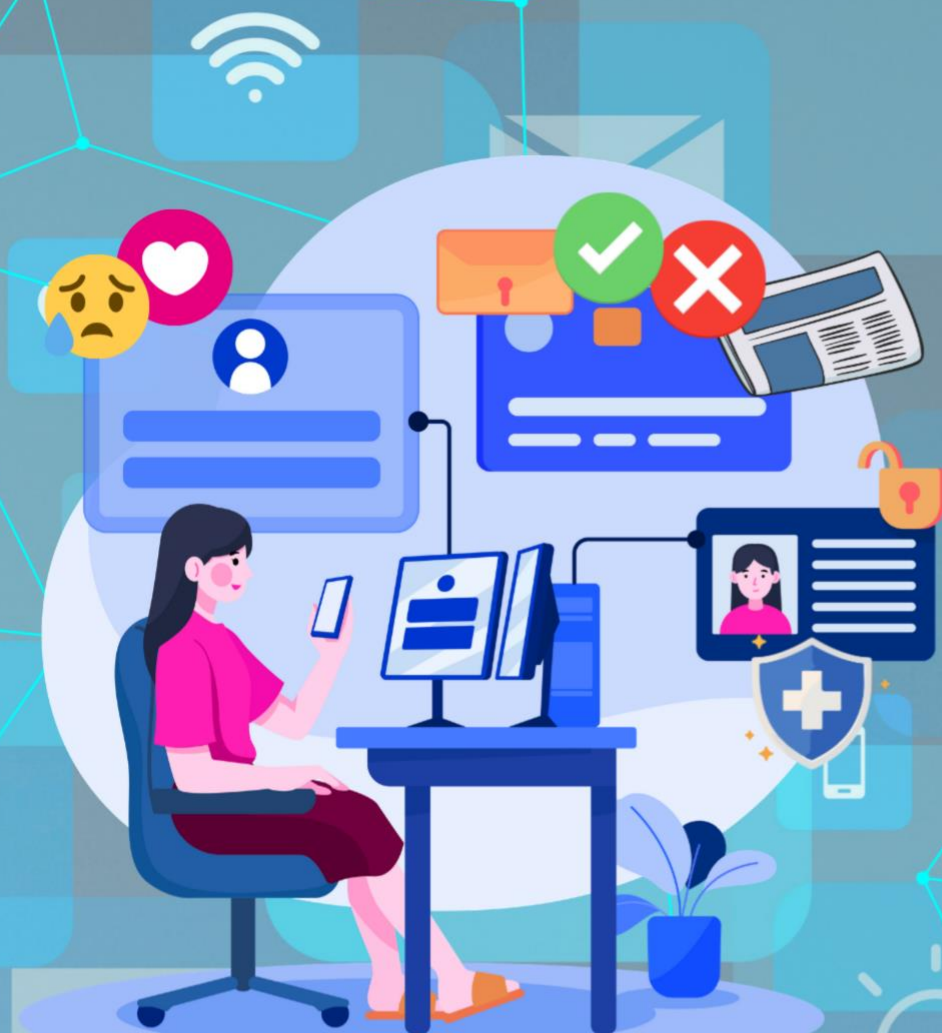


GAME-BASED DIGITAL CITIZENSHIP



Guide du formateur sur l'utilisation du jeu vidéo DigiCity



Ce guide fait partie des ressources du **projet DigiCity**.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site du projet : <https://projectdigncity.eu/>

Leader du projet



Omladinski savez udruženja 'OPENS' (Serbie)

Organisations participantes



Digitalna Inteligencia (Slovaquie)



YuzuPulse (France)



Logopsycom (Belgique)

Table des matières

I. INTRODUCTION	5
II. CONCEPTUALISATION.....	7
Les compétences de citoyenneté numérique dans le cadre pédagogique DigiCity	7
Apprentissage ludique et expérientiel à DigiCity.....	8
Le rôle de l'éducateur pendant le jeu	10
III. AVANT LE JEU : DISCUSSION.....	12
Structure de la session	12
Contexte narratif du jeu DigiCity	13
Les compétences de citoyenneté numérique dans le jeu DigiCity	13
À quoi s'attendre de ce jeu vidéo ?.....	14
Derniers conseils avant de jouer à DigiCity	15
La signification derrière le terme « White Warriors »	16
IV. AVANT LE JEU : PRÉPARATION	18
Où peut-on jouer à DigiCity ?	18
L'accent mis sur l'inclusion	18
Logistique et lancement du jeu.....	19
Problèmes potentiels et gestion des risques	20
Règles de sécurité et éthique	20
V. APERÇU TECHNIQUE.....	21
Contexte et structure.....	21
Interface et configuration du jeu	22

Choix de la langue	24
Lancer le jeu	25
Progression des joueurs.....	27
Messages contenant un lien	27
Utilisation des outils ImgInspect : Recherche inversée et PhotoScan.....	30
Utilisation de l'outil NewsAgg	33
Fin de la partie	34
Difficultés couramment observées lors des tests	36
VI. PENDANT LE JEU : ANIMATION.....	38
Principe of minimal intervention.....	38
Travailler avec différents types d'élèves	39
Assistance technique pendant le jeu	41
VII. APRÈS LE JEU.....	42
L'importance de la réflexion et du débriefing.....	42
Le rôle de l'éducateur	43
Réflexion entre pairs et dialogue en groupe.....	45
Modèle de débriefing en trois phases	45
Moment de réflexion personnelle : assimilation de l'expérience.....	48
De DigiCity à la vie réelle : les compétences fondamentales en matière de citoyenneté numérique.....	49
Les dilemmes éthiques dans les jeux DigiCity	56
VIII. CONCLUSION	60
BIBLIOGRAPHIE	62

I. INTRODUCTION

Le projet **DigiCity** est une initiative européenne qui **vise à renforcer la citoyenneté numérique** chez les jeunes en Europe **grâce à une expérience d'apprentissage interactive sous forme de jeu**. Il met l'accent sur le développement de compétences clés telles que l'esprit critique, la sécurité en ligne, l'éducation aux médias et à l'information, ainsi que **le comportement numérique responsable** dans des environnements en ligne de plus en plus complexes. Le projet privilégie l'apprentissage par l'expérience, où **le gameplay est associé à une réflexion guidée** afin de favoriser le transfert des connaissances et des compétences vers des pratiques numériques concrètes.

Le jeu vidéo DigiCity a été créé comme un **outil d'apprentissage pratique** qui aide les éducateurs à **aborder la citoyenneté numérique** de manière structurée et captivante. Plutôt que de présenter les enjeux connexes uniquement sous un angle théorique, le **jeu place les apprenants dans un environnement numérique simulé** où ils doivent analyser des situations, interpréter des contenus en ligne et prendre des décisions ayant des conséquences sociales et éthiques. De cette manière, le projet favorise le **développement de la pensée critique, de l'empathie, de la responsabilité et d'une participation éclairée au sein des communautés numériques**.

Parallèlement au jeu vidéo, **un escape game a également été développé**, reprenant le même scénario. Néanmoins, ce **guide** vise à aider les éducateurs à animer l'**expérience du jeu vidéo**, y compris la préparation et la réflexion, et **ne couvre pas l'escape game**, car celui-ci s'appuie sur sa propre documentation, qui offre déjà des conseils clairs et suffisants pour sa mise en œuvre, même pour les animateurs novices.

Ce guide est conçu pour aider les enseignants, les formateurs, les animateurs de jeunesse et autres éducateurs à utiliser le jeu DigiCity de manière pertinente et en toute confiance. Son objectif n'est pas seulement d'expliquer le fonctionnement du jeu, mais aussi de **soutenir le processus pédagogique qui l'entoure**. Le guide **combine donc un cadre conceptuel, une préparation pratique, des conseils techniques, des recommandations d'animation et des méthodes de réflexion structurées**. Une attention particulière est accordée aux phases de discussion et de débriefing, car ce sont les moments où l'**expérience d'apprentissage est reliée à la vie réelle** et transformée en compréhension pratique.

Le guide peut être utilisé de manière flexible en fonction des besoins de l'éducateur, de l'âge des participants et du temps disponible. Certains animateurs peuvent choisir de suivre l'intégralité du processus de préparation, de jeu et de réflexion, tandis que d'autres **peuvent adapter certaines parties à leur propre contexte éducatif**. Ce qui reste essentiel, c'est l'objectif global : aider les apprenants à devenir plus conscients, critiques et responsables dans les environnements numériques qu'ils fréquentent déjà au quotidien.

II. CONCEPTUALISATION

Les compétences de citoyenneté numérique dans le cadre pédagogique DigiCity

Les technologies numériques influencent de plus en plus la manière dont les individus communiquent, accèdent à l'information et participent à la vie sociale et civique. Par conséquent, le développement des **compétences en matière de citoyenneté numérique** est devenu un objectif majeur de l'éducation moderne. Les apprenants doivent non seulement savoir utiliser les outils numériques, mais aussi comprendre comment évoluer dans les environnements numériques de **manière responsable, sûre et constructive**.

La citoyenneté numérique désigne la capacité à évoluer dans les espaces numériques avec conscience, responsabilité et respect d'autrui. Elle englobe un ensemble de connaissances, de compétences, d'attitudes et de valeurs qui permettent aux individus de naviguer dans les environnements numériques de manière critique et éthique.

Les cadres éducatifs décrivent généralement la citoyenneté numérique à travers plusieurs compétences interdépendantes, notamment :

- Comportement responsable et éthique en ligne,
- Communication et collaboration numériques,
- Évaluation critique des informations en ligne,
- Sensibilisation aux droits et responsabilités numériques,
- Sécurité et bien-être numériques,
- Participation active aux communautés numériques.

Dans le cadre du projet DigiCity, la citoyenneté numérique est abordée à travers un **apprentissage expérientiel et basé sur des scénarios**. Plutôt que de se concentrer principalement sur des explications théoriques, les apprenants sont placés dans un environnement numérique simulé où ils sont confrontés à des situations similaires à celles rencontrées dans de véritables communautés en ligne.

Le jeu DigiCity met particulièrement l'accent sur le développement d'une **capacité de prise de décision responsable et critique au sein des communautés numériques**. Au cours du jeu, les participants doivent analyser différentes situations, évaluer les informations, interagir avec d'autres acteurs et réfléchir à la manière dont leurs choix influencent tant les individus que la communauté dans son ensemble.

Grâce à ces interactions, les apprenants acquièrent plusieurs compétences clés, telles que :

- Reconnaître les comportements responsables et irresponsables dans les environnements numériques
- Analyser les situations numériques sous différents angles
- Prendre des décisions éclairées et éthiques en ligne
- Comprendre les conséquences des actions numériques
- Contribuer de manière constructive aux communautés numériques

En encourageant les joueurs à réfléchir à leurs actions et à leurs décisions, DigiCity aide les apprenants à développer non seulement la capacité de **naviguer en toute sécurité dans les environnements numériques**, mais aussi celle d'**agir en citoyens numériques responsables**.

Apprentissage ludique et expérientiel à DigiCity

La conception pédagogique de DigiCity repose sur les principes de l'**apprentissage par le jeu**, une approche qui intègre des objectifs d'apprentissage à des environnements ludiques interactifs. L'apprentissage

par le jeu permet aux participants d'explorer des thèmes complexes par le biais d'une participation active, de l'expérimentation et de la réflexion.

Les jeux offrent un environnement d'apprentissage particulièrement efficace, car ils permettent aux apprenants de **vivre des situations, de prendre des décisions et d'observer les conséquences de leurs actions**. Cette approche est particulièrement utile pour des thèmes tels que la citoyenneté numérique, où les apprenants doivent développer leur jugement, leur esprit critique et leur conscience éthique plutôt que de se contenter de mémoriser des informations.

Dans DigiCity, les joueurs entrent dans une communauté numérique simulée où ils sont confrontés à des défis liés à la communication en ligne, au partage d'informations et à la participation communautaire. À travers le jeu, les apprenants explorent activement des situations qui reflètent des interactions numériques réelles.

Le processus d'apprentissage au sein du jeu suit la logique de l'**apprentissage par l'expérience**, en particulier le modèle proposé par David Kolb. Selon ce modèle, un apprentissage efficace se produit à travers un cycle continu composé de quatre étapes interconnectées :

- **Expérience concrète** : les apprenants participent à une activité ou se trouvent dans une situation.
- **Réflexion** : les apprenants réfléchissent à ce qui s'est passé et à la manière dont ils ont réagi.
- **Conceptualisation abstraite** : les apprenants relient leurs expériences à des concepts ou principes plus généraux.
- **Expérimentation active** : les apprenants mettent en pratique leurs nouvelles connaissances dans des situations futures.

La structure de jeu de DigiCity s'inscrit naturellement dans ce cycle. Les joueurs sont d'abord confrontés à des scénarios numériques au sein de l'environnement du jeu (expérience), puis ils réfléchissent aux conséquences de leurs décisions. À travers des discussions et une réflexion guidée, ils

commencent à relier leurs expériences à des concepts plus larges de citoyenneté numérique. Enfin, ils mettent en pratique leurs connaissances dans de nouvelles situations au sein du jeu.

Ce processus itératif permet aux apprenants d'affiner progressivement leur compréhension et de développer des compétences pratiques en matière de citoyenneté numérique. En combinant **un gameplay interactif avec la réflexion et la discussion**, DigiCity transforme l'éducation à la citoyenneté numérique en une expérience d'apprentissage engageante et enrichissante.

Le rôle de l'éducateur pendant le jeu

Bien que DigiCity soit conçu comme un outil d'apprentissage interactif sous forme de jeu, la présence d'un animateur joue un rôle essentiel dans l'accompagnement du processus d'apprentissage. L'animateur aide les participants à interpréter leurs expériences, encourage la réflexion et établit un lien entre les situations de jeu et les contextes numériques de la vie réelle.

Lors d'une session DigiCity, l'animateur agit principalement en tant que **guide et médiateur de l'apprentissage** plutôt qu'en tant que formateur traditionnel. Son rôle consiste à accompagner les participants dans leur exploration de l'environnement du jeu et à les aider à réfléchir aux décisions qu'ils prennent. Ce rôle peut être appréhendé à travers 3 étapes clés de l'activité :

- **Avant le début du jeu, l'animateur présente le but de l'activité et explique brièvement les objectifs pédagogiques.** Cela aide les participants à comprendre que le jeu n'est pas seulement une expérience interactive, mais aussi un outil permettant d'explorer des situations numériques de la vie réelle.
- **Pendant le déroulement du jeu,** l'animateur observe la manière dont les participants abordent les défis, interagissent entre eux et réagissent aux différents scénarios. Plutôt que de diriger le jeu, **l'animateur encourage les joueurs à réfléchir de manière critique à leurs choix et à envisager d'autres points de vue.**

- **À la fin de la session, l'animateur aide les participants à assimiler leur expérience par la réflexion.** La réflexion est une composante essentielle du processus d'apprentissage. Après avoir franchi certaines étapes du jeu ou à la fin de la session, l'animateur anime des discussions de groupe au cours desquelles les participants analysent leurs décisions et explorent les conséquences de différentes actions. Ces discussions aident les apprenants à reconnaître des schémas de comportement numérique et à faire le lien entre leurs expériences dans le jeu et les interactions numériques du monde réel.

Grâce à ce processus, l'animateur contribue à transformer le jeu en une expérience pédagogique enrichissante, en veillant à ce que le jeu DigiCity ne soit pas seulement une activité captivante, mais aussi un outil efficace pour développer les compétences en matière de citoyenneté numérique.

III. AVANT LE JEU : DISCUSSION

Avant de commencer le jeu, il est utile de **présenter brièvement les compétences en matière de citoyenneté numérique que les élèves mettront en pratique** au cours de l'activité. Cette étape aide les participants à comprendre que le **jeu n'est pas seulement un divertissement, mais aussi une expérience d'apprentissage en lien avec leur vie numérique réelle**. L'objectif n'est pas de faire la leçon aux élèves sur le comportement à adopter en ligne, mais de **les sensibiliser et d'éveiller leur curiosité** quant aux choix qu'ils font dans leur vie numérique.

Structure de la session

Au début de la séance, l'animateur doit préciser la structure de l'activité. En général, la séance comprend trois phases : une brève introduction, le jeu proprement dit, puis une réflexion en groupe. La phase de réflexion est particulièrement importante, car elle aide les élèves à faire le lien entre les expériences vécues dans le jeu et les comportements numériques dans la vie réelle.

En expliquant clairement à la fois les objectifs d'apprentissage et la structure de l'activité, les enseignants aident les élèves à aborder le jeu avec curiosité et engagement. Lorsque les participants comprennent que le jeu reflète de véritables défis numériques, ils sont plus enclins à participer activement et à transposer les enseignements tirés de la session dans leur comportement quotidien en ligne.

Contexte narratif du jeu DigiCity

L'histoire se déroule en 2056, dans un monde façonné par une **hyperconnectivité** extrême. Quinn et ses amis se font poser un implant cybernétique de pointe qui amplifie considérablement leur présence en ligne. Au début, ils apprécient de pouvoir accéder instantanément à un large éventail de fonctionnalités et de possibilités numériques. Cependant, ils commencent bientôt à subir les **conséquences accablantes de l'hyperconnectivité, telles que la surcharge d'informations, le cyberharcèlement et l'érosion de la vie privée.**

Le jeu vidéo **DigiCity** est une **expérience d'enquête interactive** dans laquelle le joueur incarne l'un des amis de Quinn. **Quinn a commencé à publier des messages étranges** sur les réseaux sociaux, qui semblent inhabituels et ne lui ressemblent pas, comme si quelqu'un d'autre les écrivait. La plupart de ses amis en concluent que Quinn a « perdu la tête » ou traverse de graves difficultés. **Le joueur**, cependant, lui fait toujours confiance et **décide de découvrir la vérité.** Il devient vite évident que **le compte de Quinn a été piraté et utilisé dans le cadre d'une campagne de diffamation** qui pourrait compromettre son stage dans une entreprise prestigieuse et **porter gravement atteinte à sa vie privée.**

Le récit est conçu pour mettre en lumière la manipulation en ligne, les contenus mensongers et la rapidité avec laquelle une réputation peut être ruinée sur les réseaux sociaux.

Les compétences de citoyenneté numérique dans le jeu DigiCity

Le jeu s'appuie sur une enquête narrative pour permettre aux élèves d'explorer des situations concrètes liées à la citoyenneté numérique : **comment se protéger, faire preuve d'esprit critique et adopter un comportement responsable en ligne.**

DigiCity met l'accent sur plusieurs aspects fondamentaux de la citoyenneté numérique, notamment :

- Éducation aux médias et à l'information
- Reconnaître les manipulations en ligne
- Comportement éthique en ligne
- Sensibilisation à la vie privée et à la sécurité
- Identité numérique et réputation
- Participation responsable aux communautés en ligne
- Conséquences concrètes des actions en ligne

Plus précisément, à mesure que les élèves avancent dans l'histoire, qu'ils comparent les messages, recherchent des indices et repèrent les contradictions entre les différentes publications, ils **exercent leur esprit critique et vérifient les informations**. Lorsqu'ils réfléchissent à la rapidité avec laquelle le groupe juge Quinn, et à la difficulté de rétablir la confiance après la diffusion de publications préjudiciables, ils **explorent la notion de réputation en ligne et celle d'« empreinte numérique »**. Lorsqu'ils choisissent comment s'adresser aux autres amis et comment défendre Quinn en utilisant des arguments calmes et des preuves plutôt que des insultes, ils **s'exercent à une communication en ligne respectueuse et à l'empathie**.

Ces domaines reflètent les compétences clés reconnues comme essentielles pour une participation active dans les sociétés numériques d'aujourd'hui.

À quoi s'attendre de ce jeu vidéo ?

L'animateur doit également expliquer aux élèves ce qu'ils peuvent attendre du jeu lui-même. Définir clairement les attentes contribue à instaurer un climat de sécurité psychologique et prépare les participants à l'expérience d'apprentissage.

Les apprenants doivent comprendre que **DigiCity** est conçu comme un **jeu interactif basé sur le scénario, un roman visuel**, plutôt qu'un jeu vidéo traditionnel où les joueurs contrôlent un personnage dans un environnement 3D.

Dans DigiCity, les apprenants contrôlent une interface informatique holographique, dans laquelle ils **cliquent sur des messages et des publications, analysent des indices dans les outils de vérification** et recherchent des preuves pour comprendre ce qui est arrivé au compte de Quinn sur les réseaux sociaux. Expliquez-leur qu'ils **incarneront un ami qui tente d'aider Quinn** et de protéger sa réputation, et qu'ils doivent prêter attention à chaque message et à chaque information qu'ils voient. Faites-leur savoir qu'il n'y a pas de commandes « spéciales » : ils devront principalement lire, réfléchir et cliquer.

L'objectif principal n'est pas de « gagner des points », mais de résoudre le mystère entourant les publications étranges de Quinn et de convaincre chaque ami de ce qui se passe réellement. Les apprenants tentent de « prouver » que le contenu est faux et sont encouragés à comparer différentes informations, à identifier les incohérences et à **reconnaître les signes typiques de manipulation**.

Derniers conseils avant de jouer à DigiCity

Avant de commencer le jeu DigiCity, nous vous recommandons de préciser : « DigiCity est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou décédées, ou avec des événements réels, est purement fortuite ».

L'histoire met en scène un **groupe fictif appelé les White Warriors**, qui n'est pas un mouvement réel ; il est utilisé uniquement à des fins pédagogiques **pour illustrer des techniques de manipulation et de désinformation**, ainsi que l'utilisation abusive de l'identité numérique. Cependant, le nom **White Warriors rappelle intentionnellement la rhétorique souvent utilisée par de véritables groupes extrémistes**, ce qui aide les participants à mieux comprendre le conflit central du jeu et, idéalement, des problèmes similaires pouvant survenir dans la vie réelle.

Cette brève explication peut suffire, mais si les participants posent des questions, le texte supplémentaire ci-dessous peut vous aider à répondre à toute question inattendue à ce sujet :

Les White Warriors sont un groupe extrémiste fictif créé spécialement pour le jeu vidéo DigiCity. Dans l'histoire, ils **représentent un mouvement en ligne moderne et radicalisé qui utilise les réseaux sociaux, l'anonymat et les outils numériques pour diffuser des idéologies haineuses et recruter des jeunes.**

Le groupe fonctionne de manière similaire à de nombreuses communautés extrémistes en ligne réelles. Il utilise des contenus manipulateurs, des symboles visuels, des communications cryptées et des images retouchées pour donner l'impression d'une grande force et d'un large soutien. Dans l'histoire, ce **mouvement présente faussement Quinn comme l'une de ses partisans.** Des pirates informatiques manipulent son profil, **publient des messages modifiés** et **créent l'illusion** qu'elle est liée aux White Warriors.

Le groupe sert exclusivement d'élément pédagogique qui aide les joueurs à comprendre les risques associés à la désinformation, aux cyberattaques et à la réputation en ligne.

La signification derrière le terme « White Warriors »

Le nom « White Warriors » **a été délibérément choisi pour rappeler les schémas** que l'on retrouve souvent dans la rhétorique extrémiste réelle. Bien que le groupe lui-même soit fictif, **il s'inspire de motifs qui apparaissent fréquemment dans des contextes réels.**

« White » – référence à la supériorité et à la « pureté »

Dans de nombreux mouvements extrémistes, le mot « blanc » renvoie symboliquement à des notions de supériorité raciale, de « pureté » ou d'exclusion de certains groupes. Il peut sembler neutre ou innocent à première vue, mais dans la pratique, il est souvent associé à la discrimination, à la haine et à la division de la société, ainsi qu'à diverses idéologies extrémistes, notamment les théories de la suprématie blanche.

Les groupes qui recourent à une rhétorique similaire ont souvent tendance à :

- Créer un sentiment de « **nous contre eux** »,
- Se présenter comme les « **défenseurs des valeurs traditionnelles ou de la société** »,
- Utiliser des images associées à la pureté, à la lumière ou à la « **purification** ».

« Warriors » – référence aux « combattants » d'une idéologie

Le terme « guerriers » désigne des personnes censées être prêtes à « se battre » pour leurs convictions. Dans la pratique, cela implique généralement :

- **Encourager les conflits**,
- **Recourir à une rhétorique agressive** (et éventuellement à des actions),
- **Mobiliser les jeunes** qui sont peut-être en quête d'identité ou d'un sentiment d'appartenance,
- Utiliser **un langage qui présente les membres comme des héros ou des défenseurs** face à une menace présumée.

Une telle terminologie peut rendre le groupe plus attrayant aux yeux du public, en particulier auprès des jeunes qui pourraient percevoir ses membres comme des « **combattants courageux** », même si l'**idéologie sous-jacente est souvent manipulatrice et néfaste**.

IV. AVANT LE JEU : PRÉPARATION

Ce chapitre fournit des conseils pratiques aux enseignants avant de commencer le jeu DigiCity. L'objectif est d'éviter les problèmes techniques et de créer un environnement dans lequel chaque élève peut se concentrer pleinement sur la résolution de l'énigme.

Où peut-on jouer à DigiCity ?

Bien que DigiCity soit un jeu sur navigateur, **nous recommandons d'utiliser un ordinateur classique**. Le jeu comporte beaucoup de texte, de communication et de détails dans les images ; sur un grand écran, **les élèves peuvent repérer des liens** qui pourraient leur échapper sur une tablette. De plus, l'utilisation d'une souris et d'un clavier facilite les manipulations dans les jeux en ligne.

Dans une salle informatique, en tant qu'enseignant, vous avez une meilleure vue d'ensemble de ce que font les élèves et disposez ainsi d'**un meilleur contrôle sur la classe**. Les tablettes, voire les smartphones personnels, peuvent être source de distraction, et les connecter tous en même temps risquerait de surcharger le réseau Wi-Fi de l'école.

L'accent mis sur l'inclusion

Il ne suffit pas de simplement lancer le jeu. Pour que tout le monde participe, passez en revue les points suivants :

- 1. Supports visuels** : Pour les élèves malvoyants, réglez le zoom à l'avance dans le navigateur ou activez le mode « contraste élevé » dans le système s'ils ne peuvent pas le faire eux-mêmes.
- 2. Daltonisme** : Si vous avez des élèves daltoniens dans votre classe, vérifiez que les écrans permettent la correction des couleurs.

3. Système de binôme : Associez les élèves moins à l'aise avec la technologie à quelqu'un qui s'y connaît bien.

4. Lecture à voix haute : Si un élève a du mal à lire des textes longs, autorisez-le à utiliser la fonction « lecture à voix haute » de son navigateur (Edge/Chrome).

5. Environnement calme : Permettez aux élèves ayant des difficultés de concentration (TDAH) de jouer avec des écouteurs.

6. Aide linguistique : Préparez une traduction des mots clés au tableau pour les élèves dont la langue maternelle est différente. Si nécessaire, aidez-les à configurer la traduction automatique du site web.

7. Tâches alternatives : Si un élève ne peut pas jouer pour une raison quelconque, laissez-le prendre des notes en tant qu'« analyste » sur la partie d'un autre élève.

8. Accès physique : Vérifiez que les élèves en fauteuil roulant peuvent s'installer devant l'ordinateur.

9. Rythme individuel : Supprimez la pression du temps. DigiCity n'est pas une course ; ce qui compte, c'est de comprendre l'histoire.

Logistique et lancement du jeu

Intégration rapide : Nous vous recommandons de **télécharger le jeu à l'avance** sur les ordinateurs de l'école afin que les élèves puissent y accéder directement depuis les appareils de l'établissement. Si vous ne disposez que de **tablettes**, **affichez le code QR sur l'écran de projection** et **imprimez-le également sur papier** pour le placer sur la porte ou aux extrémités des pupitres.

Départ groupé (facultatif) : Consacrez les 5 premières minutes à parcourir ensemble l'introduction du jeu (première discussion) à l'aide d'un projecteur. Les élèves comprendront ainsi les commandes et seront capables de jouer seuls le reste du jeu.

Problèmes potentiels et gestion des risques

Jouer à ce jeu en ligne peut comporter certains risques, dans la mesure où **des défaillances techniques ou des erreurs imprévues du navigateur peuvent survenir**. Dans cette sous-section, nous proposons des solutions aux risques prévisibles afin que la leçon se déroule sans encombre :

- **Panne Wi-Fi/Internet** : Préparez une présentation PowerPoint contenant des captures d'écran des moments clés du jeu. Si la connexion Internet est coupée, discutez du cas à l'aide de ces images.
- **Un élève va trop vite et s'ennuie** : Confiez-lui le rôle d'« assistant technique » pour aider ses camarades de classe ou demandez-lui de rédiger un bref compte-rendu sur ce qu'il a appris.
- **La page du jeu ne se charge pas** : essayez un autre navigateur (nous recommandons Chrome/Edge). Si cela ne fonctionne pas, redémarrez votre ordinateur. Si cela ne fonctionne toujours pas, privilégiez le téléchargement du jeu.
- **Réaction émotionnelle** : si le sujet (par exemple, le cyberharcèlement) suscite une forte réaction chez quelqu'un, convenez d'une règle selon laquelle cette personne peut désactiver le jeu à tout moment pour lui donner la possibilité et le temps de se calmer.

Règles de sécurité et éthique

Âge minimum : Ce jeu est destiné aux élèves âgés de 13 ans et plus.

Exigences administratives : Vérifiez si vous devez obtenir le consentement éclairé des parents, car les élèves aborderont, dans le cadre de ce projet, des thèmes tels que la désinformation et l'identité en ligne.

V. APERÇU TECHNIQUE

Ce chapitre offre un aperçu pratique et technique du jeu vidéo DigiCity destiné aux enseignants, en guidant les participants tout au long de l'expérience de jeu. Il a pour objectif d'aider les animateurs à se familiariser rapidement avec **la structure du jeu, ses principaux éléments d'interface et la logique générale de progression**, afin qu'ils puissent aider les joueurs qui rencontrent **des difficultés techniques ou liées à la navigation**.

Contexte et structure

DigiCity est un jeu vidéo narratif à vocation éducative qui se déroule en 2056, dans un monde caractérisé par une **connectivité numérique extrême**. Le jeu suit l'histoire d'un personnage central, Quinn, et de son groupe d'amis après qu'ils se sont fait poser un implant cybernétique de pointe offrant un accès quasi illimité à l'information. Si cette technologie ouvre de nombreuses perspectives, elle **engendre également de nouveaux risques liés à la vie dans une société hautement numérisée**.

L'intrigue s'intensifie lorsque Quinn est victime d'un piratage informatique et d'une campagne de diffamation organisée, ce qui déclenche **une série de dilemmes et de défis que les joueurs doivent explorer et résoudre** tout au long du jeu.

Le gameplay s'articule autour de **4 situations clés** (scénarios) que les joueurs doivent analyser et résoudre pour terminer le jeu avec succès. Chaque situation présente un défi spécifique dans un environnement numérique et exige des joueurs qu'ils **rassemblent des informations, comprennent le contexte et prennent des décisions éclairées**.

Tout au long du jeu, les joueurs progressent en suivant les instructions fournies directement dans l'interface. Le principal canal de communication est le Cyberchat, où les joueurs reçoivent **des instructions, des indices et des mises à jour** sur les tâches qu'ils doivent accomplir.

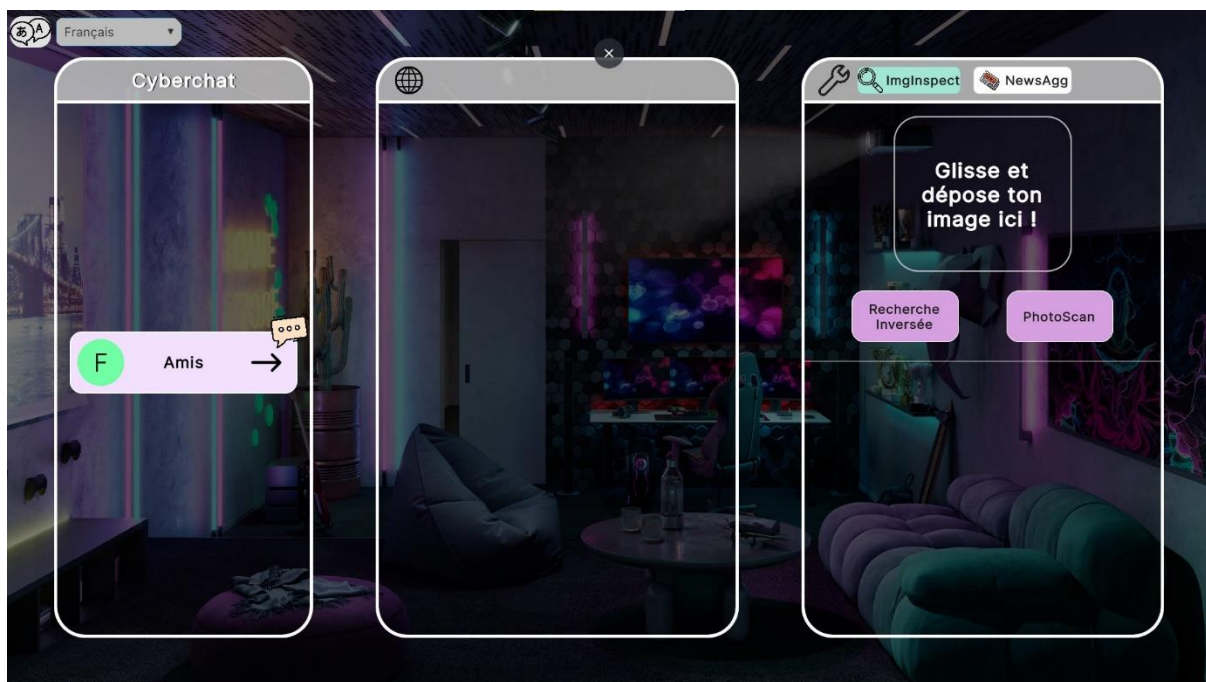
Les sections suivantes de ce chapitre expliquent :

- La structure de l'interface du jeu,
- La manière dont les joueurs évoluent à travers les 4 situations,
- Le fonctionnement de Cyberchat, du navigateur et du panneau d'outils,
- Les difficultés les plus fréquemment observées lors des tests.

L'objectif de ce chapitre est de fournir aux enseignants un guide technique clair du jeu, qui leur servira de **référence rapide lors de la préparation ou de l'animation de l'activité**.

Interface et configuration du jeu

L'image ci-dessous montre l'**écran d'accueil de DigiCity**, qui est le **premier écran que les joueurs voient lorsqu'ils lancent le jeu**. L'interface présentée ici s'affiche **en anglais**.



Au début du jeu, les joueurs découvrent l'interface principale, où se déroule l'intégralité du jeu. **L'écran est divisé en trois sections principales, chacune ayant une fonction spécifique.** La compréhension de ces sections aide les enseignants à suivre l'activité des joueurs et à leur apporter un soutien si nécessaire.

1. Cyberchat (à gauche)

Le panneau **Cyberchat** se trouve **sur le côté gauche de l'écran**. Il s'agit du principal canal de communication par lequel le jeu fournit des instructions, des astuces et des conseils.

Les joueurs doivent suivre les messages affichés dans le Cyberchat pour comprendre :

- Ce qui se passe dans l'histoire,
- Quelle est leur prochaine tâche, et
- Quelles mesures ils doivent prendre.

Dans de nombreux cas, **le Cyberchat est le principal canal par lequel les joueurs reçoivent des instructions** ; il est donc important qu'ils lisent attentivement ces messages.

2. Navigateur (au centre)

Le navigateur est **le cœur de l'interface**. Il affiche le contenu lié à la situation sur laquelle les joueurs enquêtent actuellement. Selon l'étape du jeu, cela peut inclure :

- Publications ou messages (DigiMail),
- Profils ou contenus numériques (Instaholo), et
- Fichiers multimédias ou autres éléments en ligne liés à l'article.

Les joueurs utilisent les informations affichées dans le navigateur pour mieux cerner la situation et décider des mesures à prendre.

3. Panneau d'outils (à droite)

Le panneau « Outils » se trouve **sur le côté droit de l'écran**. Il contient des outils numériques qui aident les joueurs à analyser les informations et à résoudre les situations présentées dans le jeu.

Par exemple, les joueurs peuvent utiliser ces outils pour :

- Examiner des images,
- Effectuer des recherches inversées, et
- Analyser des contenus numériques.

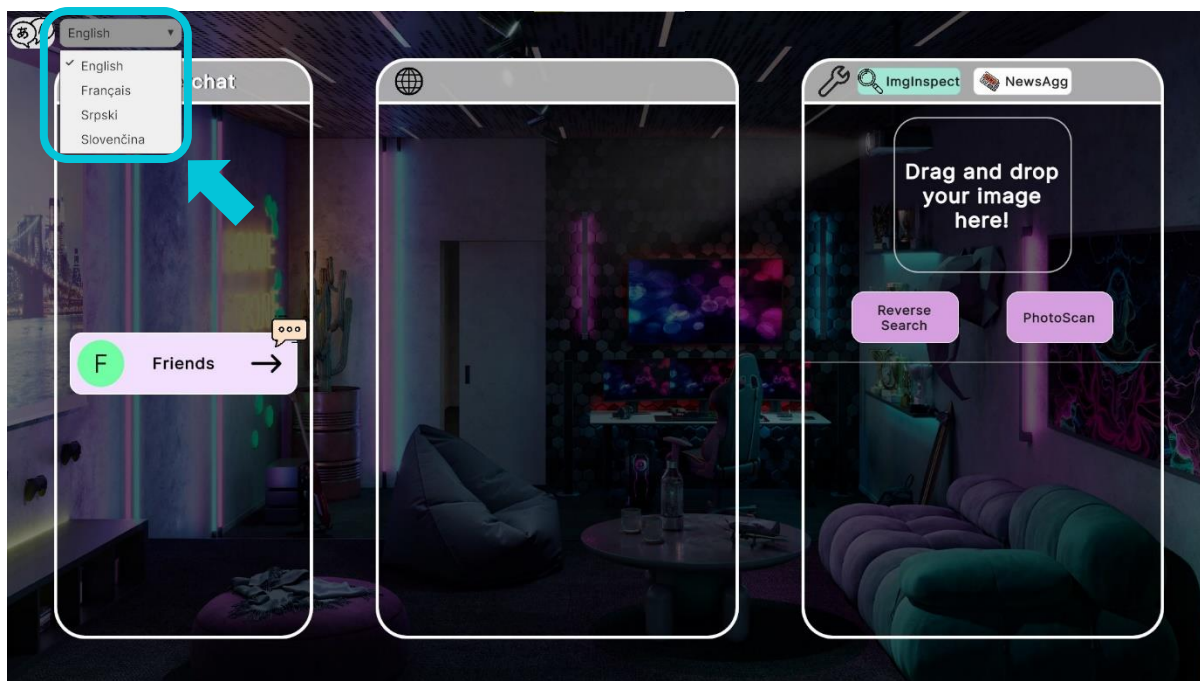
Les outils disponibles sont **regroupés en deux catégories**, entre lesquelles les joueurs peuvent basculer en fonction de la tâche à accomplir.

Ensemble, ces trois sections – le **Cyberchat, le navigateur et le panneau Outils** – constituent l'environnement de travail principal du jeu DigiCity. **Les joueurs passent sans cesse de l'une à l'autre pour lire les instructions, explorer les informations et utiliser les outils afin de résoudre les défis** présentés dans l'histoire.

Choix de la langue

Avant de commencer la partie, **les joueurs peuvent choisir leur langue préférée**.

L'option de sélection de la langue se trouve dans **le coin supérieur gauche de l'écran**. En cliquant sur le menu des langues, une liste déroulante des options disponibles s'affiche.

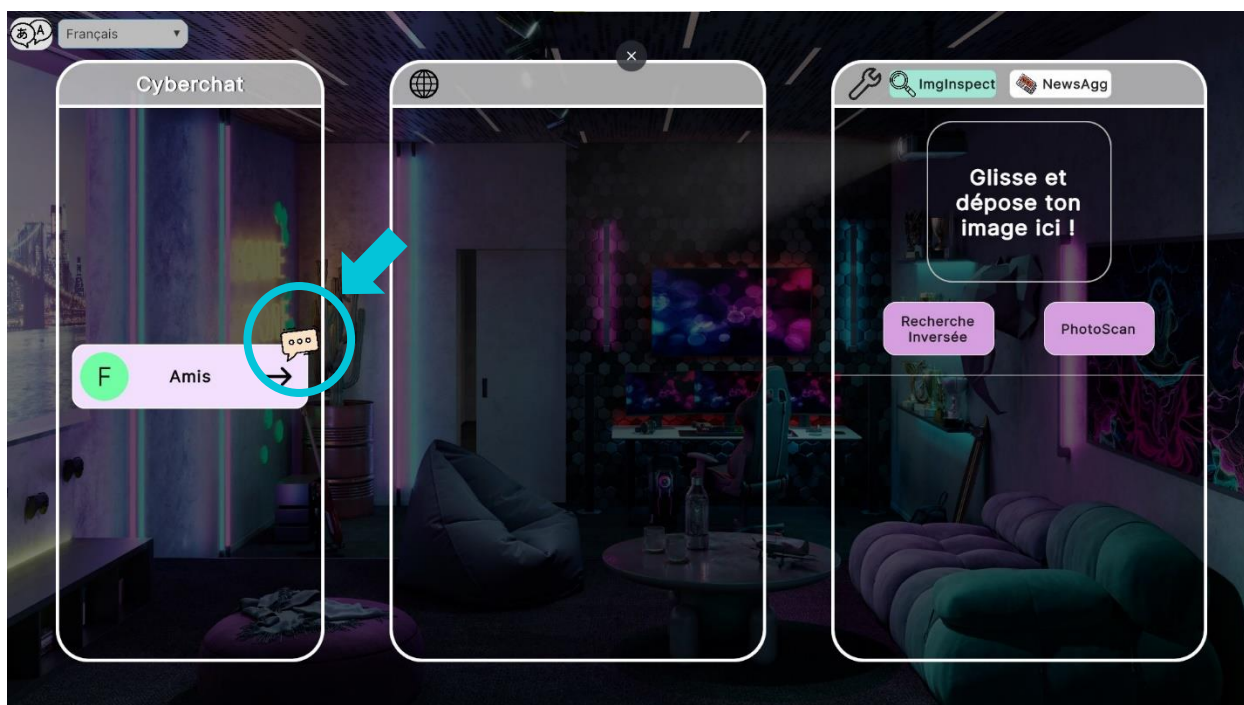


DigiCity est disponible en anglais, en français, en slovaque et en serbe. Les joueurs peuvent choisir la langue qui leur convient le mieux.

Il est important de noter que **la langue peut être modifiée à tout moment pendant le jeu**. Le changement de langue **n'affecte ni la progression du jeu ni le scénario**, et les joueurs peuvent continuer à jouer normalement après l'avoir modifiée.

Lancer le jeu

Les joueurs commencent la partie dans le **panneau Cyberchat**, situé sur le **côté gauche de l'écran**. Pour démarrer l'histoire, ils doivent **cliquer sur la bulle animée comportant trois points**, surlignée en rouge sur l'image ci-dessous. Cette icône apparaît à côté de la conversation **Amis**.



La **bulle de dialogue à trois points** indique que **de nouveaux messages ou de nouvelles instructions sont disponibles**. En cliquant dessus, les joueurs ouvrent la conversation et l'histoire commence.

Ce symbole est **très important tout au long du jeu**. Chaque fois que la bulle de dialogue à trois points apparaît, cela signifie que le joueur doit **cliquer dessus pour poursuivre la conversation et recevoir les instructions suivantes**.

C'est pourquoi il est essentiel que les joueurs **lisent l'intégralité de la conversation entre les personnages** pendant le jeu. Ces conversations contiennent :

- Les éléments clés de l'histoire,
- Des explications sur ce qui se passe dans la situation,
- Des instructions sur ce que les joueurs doivent faire ensuite.

Suivre les conversations dans **Cyberchat** est donc essentiel pour progresser dans le jeu et comprendre comment résoudre les situations qui se présenteront plus tard dans l'histoire.

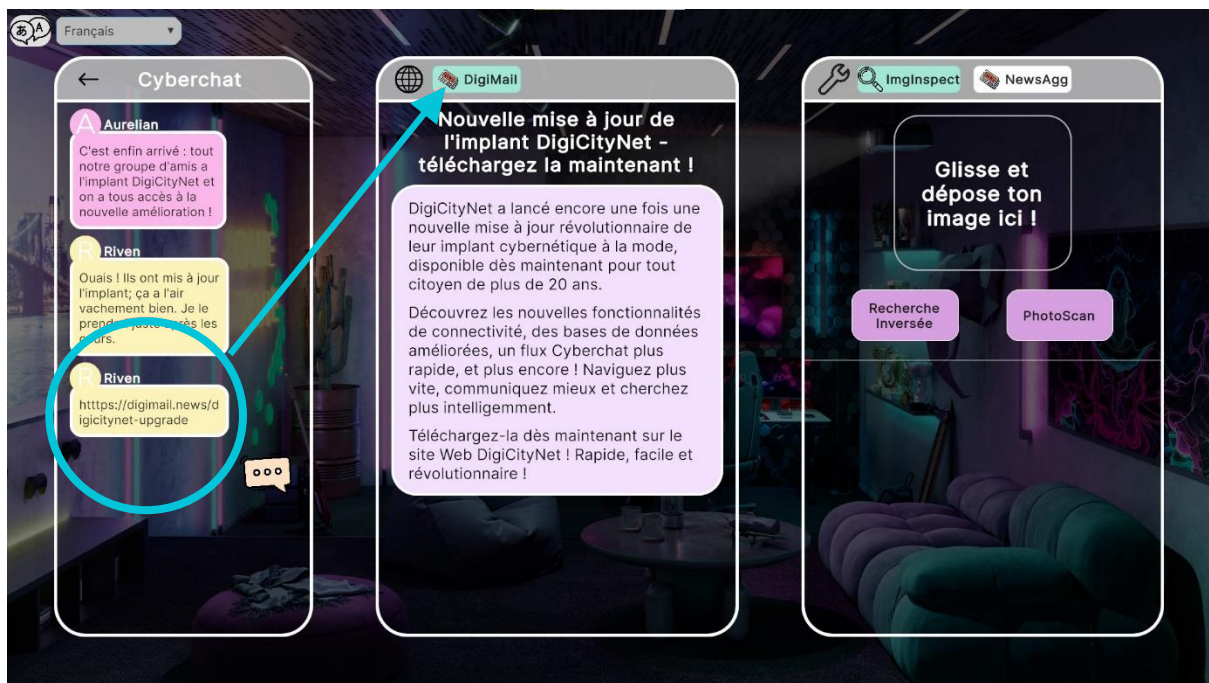
Progression des joueurs

Au fur et à mesure que les joueurs progressent dans le jeu, ils doivent résoudre **4 situations différentes**. Chaque situation suit une structure similaire et demande aux joueurs d'utiliser les **trois éléments principaux de l'interface : le Cyberchat, le Navigateur et le panneau Outils**.

Le jeu guide les joueurs pas à pas à travers ces situations. Les instructions apparaissent généralement dans le **Cyberchat**, tandis que le **navigateur** et le **panneau d'outils** servent à explorer les informations et à accomplir des tâches. Les actions demandées aux joueurs sont **de structure répétitive**, mais les situations elles-mêmes changent. Tout au long du jeu, les joueurs résolvent **quatre situations différentes**, en utilisant à plusieurs reprises les **trois outils disponibles** pour rechercher de nouvelles informations et progresser dans l'histoire.

Messages contenant un lien

Lorsque les joueurs reçoivent un message contenant un lien dans le Cyberchat, ils doivent **cliquer sur le lien fourni dans le message**. Une fois sur le lien, le nouveau contenu s'ouvre automatiquement dans le **navigateur**, qui occupe la **partie centrale de l'écran**.



Dans le jeu, cette action peut déclencher la fonctionnalité appelée **DigiMail**. Elle simule un environnement de messagerie électronique où les joueurs peuvent lire des messages et accéder à des informations liées à l'histoire.

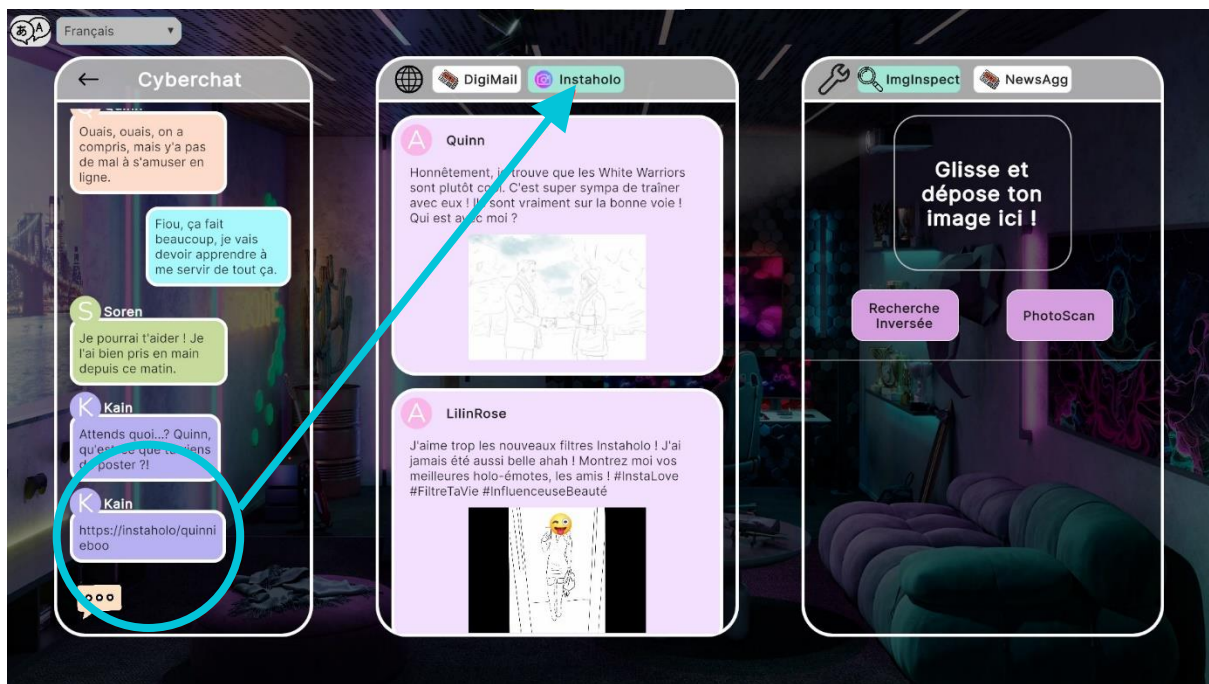
Grâce à DigiMail, les joueurs reçoivent des détails importants sur la situation qui se déroule. Lire attentivement ces informations les aide à comprendre ce qui s'est passé et ce qu'ils doivent faire ensuite.

Cette étape présente aux joueurs l'un des mécanismes clés du jeu :

- **Les instructions s'affichent dans Cyberchat.**
- **Les joueurs cliquent sur les liens ou les invites dans la conversation.**
- **Le nouveau contenu s'ouvre dans le navigateur (comme DigiMail).**
- **Les joueurs prennent connaissance des informations avant de passer à la tâche suivante.**

Cette **interaction entre Cyberchat et le navigateur** se poursuit tout au long du jeu et constitue l'un des principaux moyens permettant aux joueurs de progresser dans l'histoire.

Dans certaines situations, le lien partagé dans **Cyberchat** redirige les joueurs vers un autre type de contenu dans le **navigateur**. Au lieu de DigiMail, le lien peut ouvrir **Instaholo**.



Instaholo est une **plateforme de réseaux sociaux intégrée au jeu**, similaire à celles que l'on utilise au quotidien dans le monde numérique. Elle permet aux joueurs de consulter des publications, des images et les interactions entre les personnages.

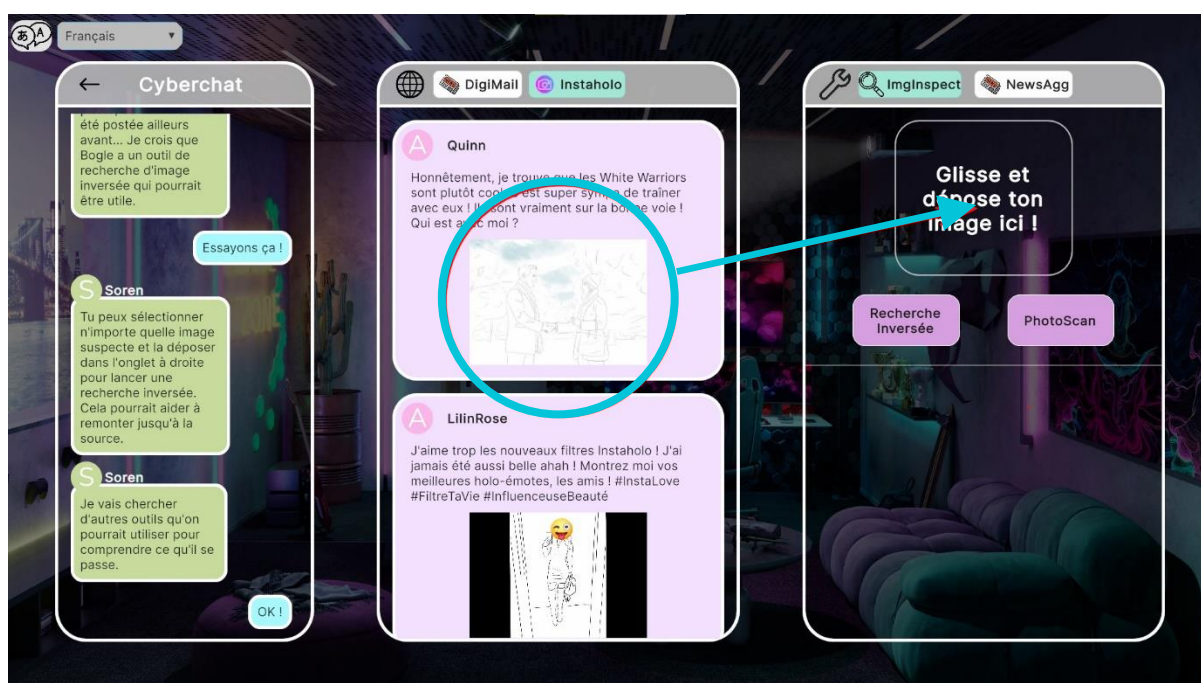
L'interaction demandée au joueur est **la même que dans la situation précédente** :

1. Un **lien apparaît dans Cyberchat** au cours de la conversation.
2. Le **joueur clique sur le lien**.
3. Le contenu s'ouvre dans le **navigateur (au centre de l'écran)**.

Ce qui change toutefois, c'est le **type d'informations que le joueur reçoit**. Au lieu d'un e-mail, le joueur voit désormais **des publications sur les réseaux sociaux et du contenu associé**.

Utilisation des outils ImgInspect : Recherche inversée et PhotoScan

Lorsqu'une **image** doit être examinée, les joueurs utilisent le **panneau Outils** situé à droite de l'écran. Les outils disponibles permettent aux joueurs d'**analyser l'image et d'évaluer son authenticité** à l'aide de différentes méthodes d'enquête.

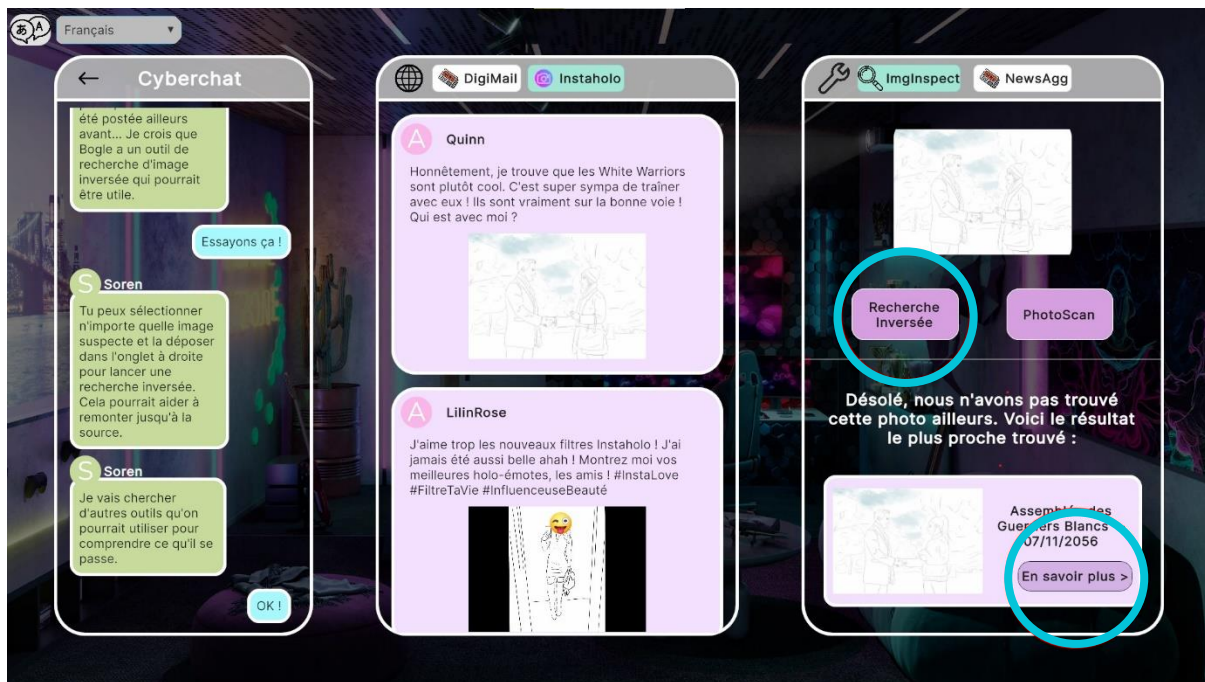


Les joueurs doivent d'abord **transférer l'image du navigateur vers le panneau Outils**. Pour ce faire, il suffit d'utiliser la fonction glisser-déposer.

La procédure est la suivante :

1. Les joueurs repèrent l'**image affichée dans la publication Instaholo** dans le **navigateur (au centre de l'écran)**.
2. Ils **cliquent sur l'image avec le curseur et maintiennent le bouton enfoncé**.
3. Tout en maintenant le bouton enfoncé, ils **la font glisser vers le panneau Outils situé à droite de l'écran**.
4. L'image doit être **déposée dans la zone intitulée « Glissez-déposez votre image ici ! »**.

Une fois l'image placée dans le **panneau Outils**, les utilisateurs peuvent utiliser l'un des outils disponibles pour vérifier l'**authenticité et l'origine de l'image**. L'un des outils disponibles à cet effet est la **recherche inversée**.



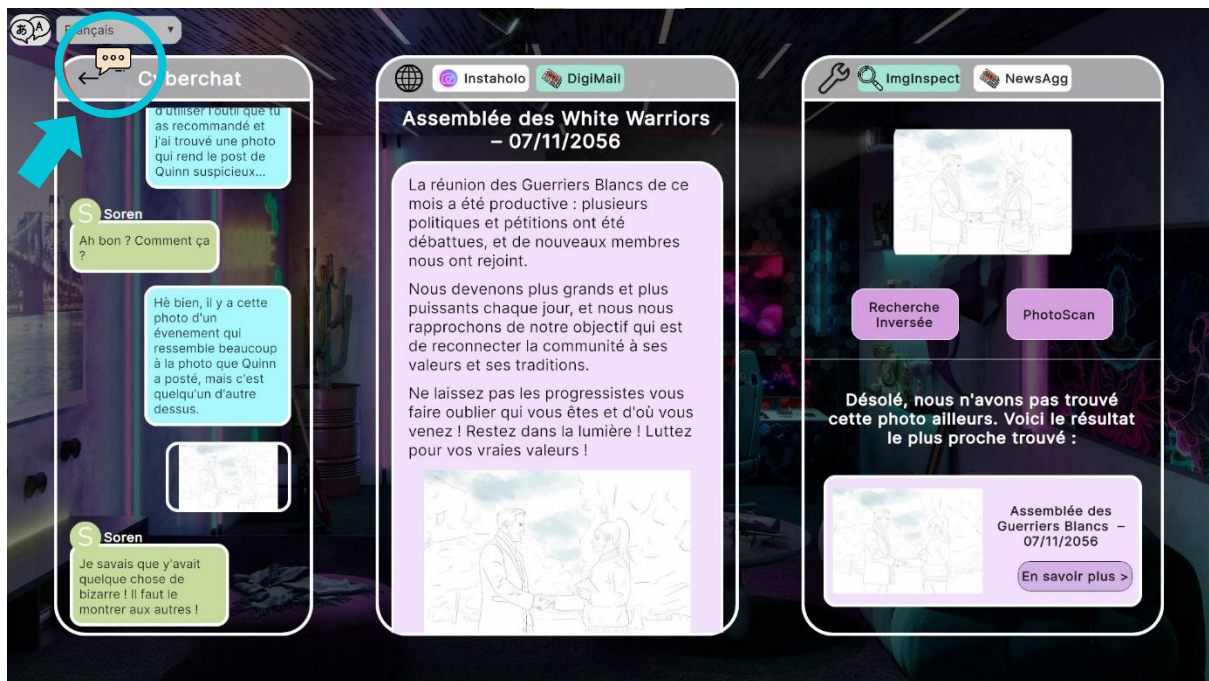
Pour utiliser cet outil, il suffit aux utilisateurs de **cliquer sur le bouton « Recherche inversée »**, comme indiqué sur l'image.

L'objectif de l'**outil de recherche inversée** est de trouver une **image identique ou similaire ailleurs dans l'univers numérique**. Cela permet aux utilisateurs de déterminer si l'image est originale ou si elle a déjà été publiée ailleurs.

Une fois la recherche lancée, le système affiche le **résultat le plus pertinent qu'il a pu trouver**. Dans ce cas, le résultat s'affiche sous la forme d'un **aperçu d'article de presse** lié à l'image.

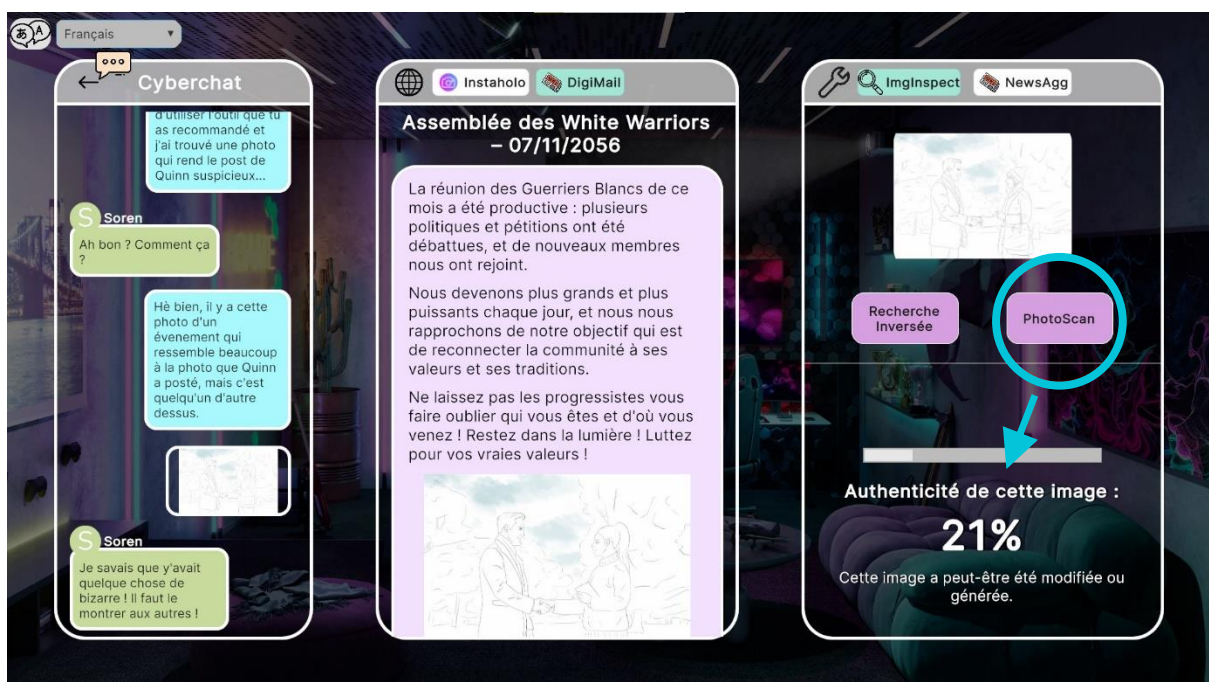
Pour lire l'article dans son intégralité, les joueurs doivent **cliquer sur le bouton « Lire la suite »**, surligné en rouge sur l'image.

L'ouverture de l'article permet aux joueurs de recueillir des informations supplémentaires sur l'image et la situation qu'ils enquêtent. Cette étape les aide à mieux comprendre le contexte et à continuer à progresser dans le jeu grâce à de **nouvelles conversations sur le Cyberchat**, comme le montre l'image ci-dessous.



Un autre outil mis à la disposition des joueurs pour analyser l'image est **PhotoScan**.

Cet outil est conçu pour **vérifier l'authenticité de l'image**. Une fois que le joueur a cliqué sur le bouton **PhotoScan** dans le **panneau Outils**, le système analyse l'image téléchargée et affiche un **résultat indiquant la probabilité que l'image soit authentique**.



Le résultat s'affiche à l'écran sous forme de **pourcentage**, qui correspond au niveau estimé d'authenticité de l'image. Cela permet aux joueurs de mieux déterminer si l'image a pu être **modifiée, manipulée ou sortie de son contexte**.

Il est important de noter qu'il n'y a **pas d'ordre fixe dans lequel les deux outils doivent être utilisés**. Les joueurs peuvent utiliser **Reverse Search** ou **PhotoScan** en premier, selon leur choix.

Après l'utilisation de chaque outil, le jeu fournit **des instructions claires via Cyberchat** expliquant ce que le joueur doit faire ensuite. De ce fait, **l'ordre dans lequel les outils sont utilisés n'affecte pas la progression du jeu ni le scénario**.

Les deux outils fournissent différents types d'informations qui aident les joueurs à mieux comprendre la situation et à avancer dans l'enquête.

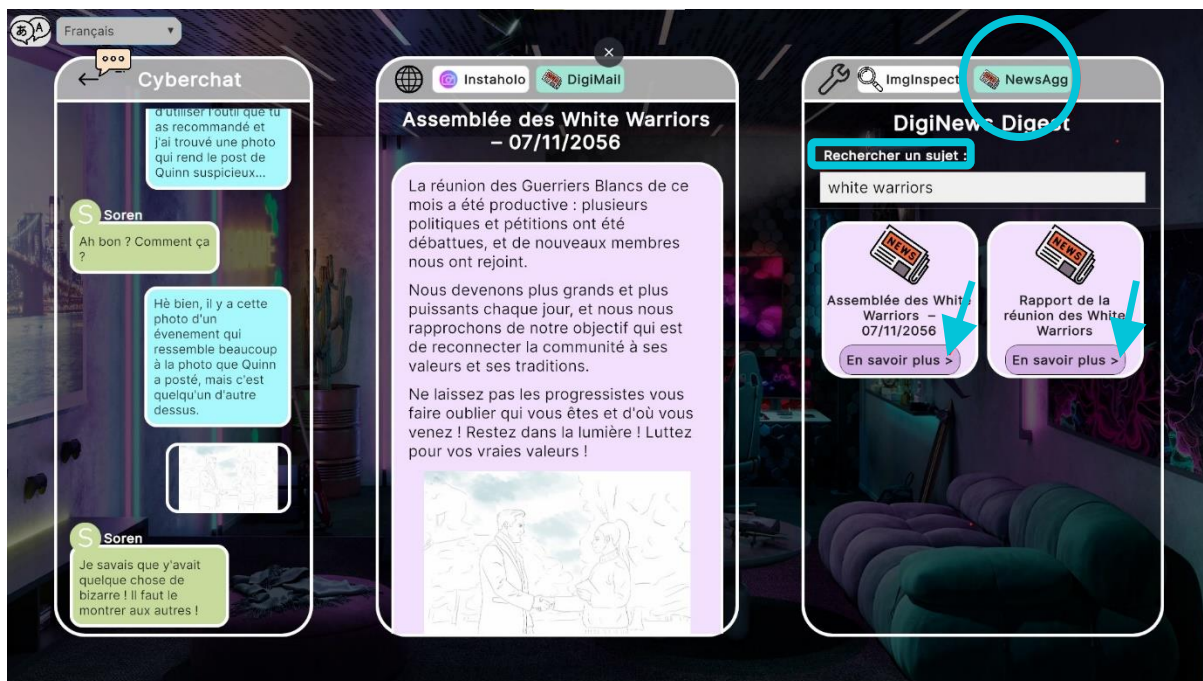
Utilisation de l'outil NewsAgg

L'outil **NewsAgg** aide les joueurs à analyser les **informations textuelles** qu'ils ont découvertes en enquêtant sur l'authenticité de l'image.

L'**outil NewsAgg** fonctionne en recherchant des informations à partir de **mots-clés**.

Pour utiliser cet outil, les joueurs doivent :

1. Identifiez les **mots-clés importants** dans le texte qu'ils analysent.
2. Saisissez ces mots-clés dans le **champ « Rechercher un sujet »** de l'outil NewsAgg.
3. Lancez la recherche en appuyant sur la touche « Entrée ».



Une fois la recherche terminée, l'outil affiche **des articles issus du monde numérique en rapport avec les mots-clés saisis**. Ces articles fournissent des informations supplémentaires qui peuvent aider les joueurs à mieux comprendre la situation.

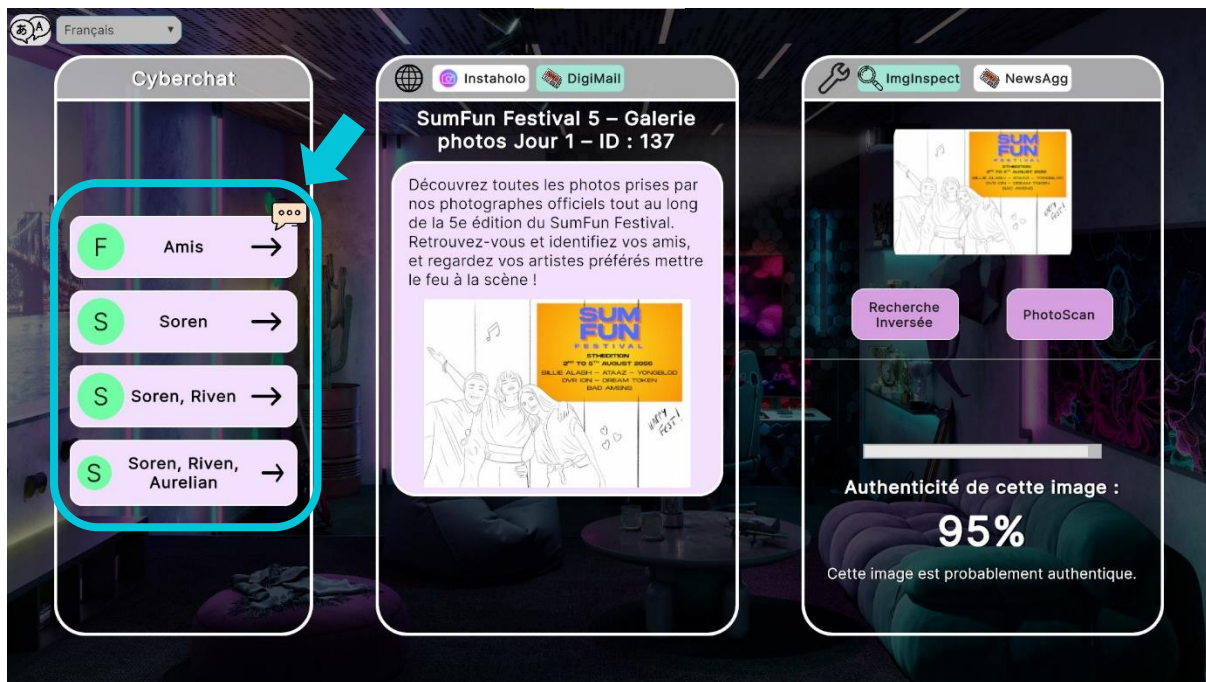
Pour poursuivre l'enquête, les joueurs doivent **lire attentivement les articles qui apparaissent dans les résultats**. Ils peuvent ouvrir l'article complet en **cliquant sur le bouton « Lire la suite »**, comme indiqué sur l'image.

La lecture de ces articles permet aux joueurs d'obtenir plus d'informations contextuelles et d'indices qui les aideront à progresser dans le jeu.

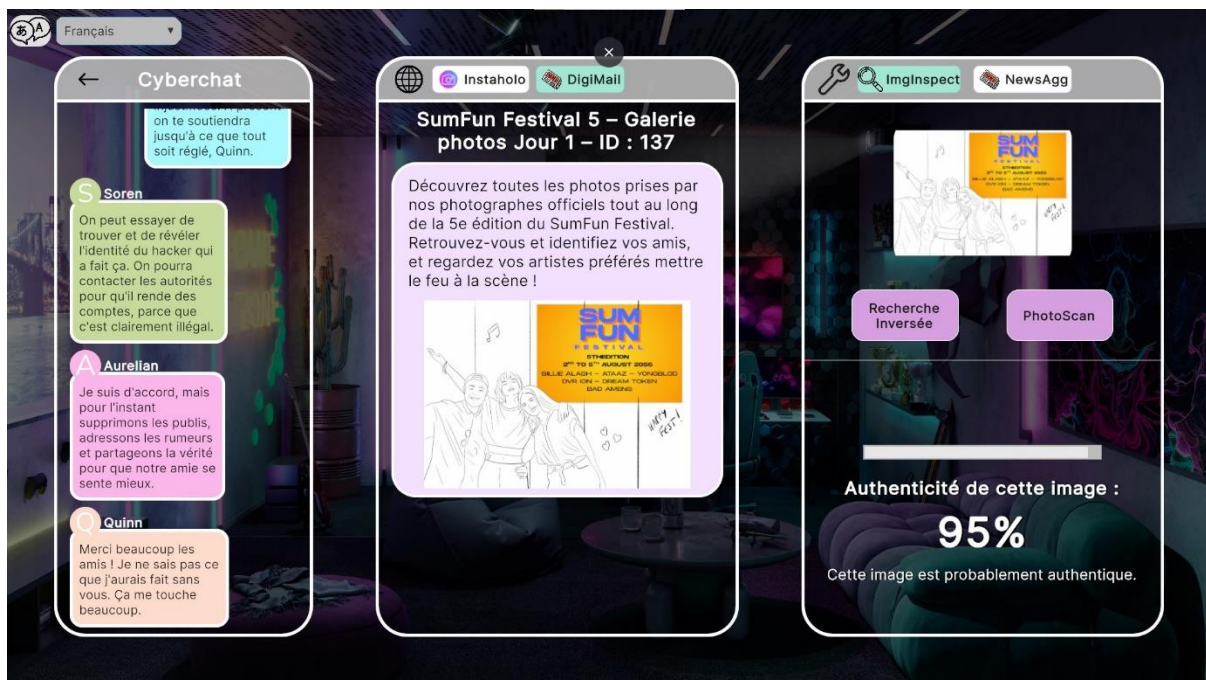
Fin de la partie

Bien que le jeu suive un récit structuré, il offre également une certaine **flexibilité**. Les joueurs sont libres d'explorer les informations et d'utiliser les outils disponibles **dans l'ordre qui leur semble le plus logique**. L'ordre dans lequel les outils sont utilisés **n'a aucune incidence sur les acquis d'apprentissage ni sur l'objectif global du jeu**.

Le jeu est terminé dès que les joueurs ont réussi à résoudre **les quatre situations**, qui apparaissent sous la forme de **quatre fils de discussion distincts** dans le panneau **Cyberchat**.



Une fois la situation finale résolue, les joueurs accèdent à l'**écran de fin du jeu**, comme le montre l'image ci-dessous.



Il est important de rappeler que cette section du guide fournit **des instructions techniques sur le fonctionnement des principales fonctionnalités du jeu et sur la manière de naviguer dans l'interface**. Elle **ne décrit pas chaque étape du gameplay dans un ordre chronologique précis**.

Difficultés couramment observées lors des tests

Au cours de la phase de test du jeu, plusieurs **difficultés courantes** ont été observées. En prendre conscience peut aider les enseignants à accompagner plus efficacement les joueurs pendant le jeu.

1. En suivant les instructions

La difficulté la plus courante pour les joueurs était de **ne pas suivre attentivement les instructions fournies dans le jeu**. Il est très important que les joueurs **lisent attentivement tous les textes**, tant dans les **conversations du Cyberchat** que dans les **documents qui s'affichent dans le navigateur** (articles, messages et autres contenus).

Ces textes contiennent **des instructions claires et des indices importants** qui guident les joueurs sur la marche à suivre.

2. La bulle à trois points dans Cyberchat

La bulle à trois points est un indicateur visuel important que les joueurs doivent suivre tout au long du jeu. Chaque fois que ce symbole apparaît, les joueurs doivent cliquer dessus pour recevoir l'instruction suivante et poursuivre le jeu.

La bulle peut apparaître à différents endroits dans le panneau Cyberchat. Son emplacement indique ce qui se passe dans la conversation :

- Cela peut indiquer qu'**un autre personnage intervient dans la même conversation**, ou
- Cela peut indiquer que les joueurs doivent **passer à un autre fil de conversation**.

Les joueurs doivent donc être très attentifs à ce symbole et cliquer dessus dès qu'il apparaît.

3. Quitter le mode plein écran

Si les joueurs souhaitent quitter le **mode plein écran**, ils peuvent le faire en appuyant sur la **touche Échap** du clavier.

4. Quitter le jeu

Pour quitter le jeu, les joueurs doivent **placer le curseur en haut au centre de l'écran**. Cela fera apparaître un **bouton « X »**, sur lequel il suffit alors de cliquer pour fermer le jeu.

5. Utilisation des mots-clés dans l'outil NewsAgg

Lorsqu'ils utilisent l'**outil NewsAgg**, les joueurs doivent saisir des **mots-clés spécifiques** dans le champ **Rechercher un sujet**. Le mot-clé approprié dépend du **contexte de la situation en cours d'enquête**.

Voici quelques-uns des mots-clés utilisés dans le jeu :

- **Réunion**
- **White Warriors**
- **Statue**
- **Festival**

Les joueurs doivent choisir le mot-clé qui correspond le mieux au **contexte de la situation qu'ils analysent**. Tous les mots-clés ne seront pas pertinents à chaque moment du jeu. Le choix approprié dépend des informations que les joueurs ont découvertes jusqu'à ce stade.

VI. PENDANT LE JEU : ANIMATION

Lorsque la simulation de jeu commence, le **rôle des enseignants** évolue naturellement. Ils ne sont plus là pour expliquer chaque étape ; ils deviennent un **accompagnateur dans le processus d'apprentissage**. Leur objectif n'est pas de contrôler, mais de créer les conditions permettant aux **élèves de réfléchir, d'essayer, de se tromper et de chercher des solutions**.

Il est important de maintenir un niveau d'accompagnement adapté, qui encourage les élèves à progresser sans pour autant les priver de leur autonomie.

Principe of minimal intervention

Lorsqu'on utilise un jeu numérique, on est tenté d'intervenir lorsqu'un élève est bloqué. Cependant, l'expérience montre que **le fait d'aider trop rapidement affaiblit son esprit d'initiative**.

Règles à l'intention des éducateurs

- **Ne faites pas le travail à la place de l'élève** : l'enseignant ne doit pas prendre la souris ou le clavier des mains de l'élève. S'il résout le problème à la place de l'élève, celui-ci perd l'occasion de réfléchir et d'apprendre.
- **Soyez attentif aux signes de frustration** : si un élève détourne le regard de l'écran, réagit avec irritation ou abandonne, il est conseillé de suspendre le travail un instant. Une courte pause est souvent plus utile qu'une explication immédiate.
- **Posez des questions plutôt que d'expliquer** : au lieu de donner des réponses toutes faites, il est plus efficace de poser des questions qui amènent l'élève à réfléchir par lui-même.

Travailler avec différents types d'élèves

Dans chaque groupe, on trouve **des élèves qui progressent rapidement et d'autres qui abordent la tâche avec un esprit critique ou une attitude négative**. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions pour impliquer ces deux groupes de manière constructive.

Élèves qui progressent rapidement

Tous les élèves qui progressent rapidement dans le jeu ne font pas preuve du même niveau d'implication. Les animateurs doivent distinguer deux situations :

1. Des apprenants rapides et motivés

Certains élèves progressent rapidement tout en restant attentifs et réfléchis. Dans ce cas, il convient d'**approfondir leur apprentissage**.

Extensions possibles :

- Réaliser un montage photo simple à partir d'images librement accessibles,
- Retoucher l'image pour lui donner un aspect crédible et convaincant,
- Présenter leur travail et expliquer les techniques de manipulation utilisées.

Cette activité devrait être suivie d'une **brève discussion sur les limites éthiques**, axée sur ce qui est acceptable et ce qui peut causer du tort.

2. Comportement superficiel ou « de clic »

D'autres **élèves peuvent avancer rapidement en cliquant** dans le jeu sans assimiler le contenu. Cela nécessite une intervention immédiate, et non un approfondissement.

Avant d'intervenir, évaluez brièvement la situation en posant la question suivante :

- Que s'est-il passé dans cette situation ? »

Si les réponses indiquent un faible niveau d'engagement, **mettez en place des mesures correctives** :

- Prévoir de courtes pauses après les moments clés (par exemple, après l'utilisation des outils de vérification),
- Poser des questions invitant à la réflexion, telles que :
 - « Est-ce que cela se produit sur les réseaux sociaux ? »
 - « Que feriez-vous dans la vie réelle ? »
- Demandez aux élèves d'expliquer brièvement leurs décisions avant de passer à l'étape suivante,
- Instaurez une règle simple (par exemple, lire le scénario avant de choisir),
- Vous pouvez également utiliser une petite fiche de travail sur laquelle les élèves notent au moins deux situations clés du jeu.

L'objectif est de faire passer les élèves d'une navigation passive à une réflexion active.

Les élèves dotés d'un esprit critique

Certains **élèves pourraient remettre en question la mission, le scénario ou la logique du jeu**. Il ne faut pas étouffer cette réaction, mais plutôt la **réorienter**. Dans ce cas, les animateurs doivent amener les élèves à **appliquer leur esprit critique** au contenu et aux décisions pris dans le cadre du jeu :

- Demandez aux élèves d'identifier les éléments du scénario qu'ils trouvent irréalistes ou problématiques,
- Invitez-les à expliquer pourquoi une situation peut ne pas refléter les environnements en ligne réels,
- Encouragez-les à faire des comparaisons avec des exemples concrets ou leur expérience personnelle,
- Mettez-les au défi de proposer comment la situation se déroulerait dans la réalité.

Parallèlement, l'éducateur doit **rester concentré sur les objectifs pédagogiques**. Si la discussion s'égaré trop vers une critique de la conception du jeu elle-même, il convient de la réorienter ou de la clore.

L'objectif est de canaliser les attitudes critiques vers une analyse plus approfondie des comportements numériques. Cela permet de **transformer la résistance en réflexion constructive.**

Assistance technique pendant le jeu

Les problèmes techniques peuvent rapidement faire baisser la motivation. Il est donc préférable de partir du principe que tous les appareils ou navigateurs ne réagiront pas de la même manière.

Si un problème survient (par exemple, si le déplacement d'objets ne fonctionne pas), il est efficace de **faire appel** aux élèves qui ont déjà trouvé une solution. Ces « **élèves mentors** » sont souvent capables d'expliquer la procédure plus rapidement et plus clairement que l'enseignant. Cette approche favorise également **la coopération au sein de la classe.**

Conclusion

Une animation efficace d'une simulation de jeu repose sur l'**équilibre** :

- Entre soutien et autonomie,
- Entre intervention et patience,
- Entre contrôle et confiance envers les élèves.

L'**enseignant** n'est pas l'acteur principal du jeu, mais celui qui **crée un espace dans lequel l'apprentissage peut se développer naturellement.**

VII. APRÈS LE JEU

DigiCity est un jeu éducatif expérientiel : les élèves apprennent en agissant au sein d'un environnement simulé qui reflète les risques quotidiens liés à Internet. Ils sont confrontés à la désinformation, à l'atteinte à la réputation et à des dilemmes éthiques à travers leurs décisions et leurs conséquences. Cependant, l'expérience seule ne garantit pas l'apprentissage ; **un apprentissage significatif ne se produit que lorsque l'action est suivie d'une réflexion structurée.**

Des recherches montrent que les jeunes sous-estiment souvent l'**impact à long terme d'une atteinte à la réputation et surestiment le caractère « inoffensif » du partage d'affirmations non vérifiées.** Parallèlement, des études sur les comportements en matière de confidentialité en ligne suggèrent que même lorsque les individus perçoivent les risques numériques comme graves, ils déclarent fréquemment avoir **peu confiance en leur propre capacité à se protéger.** Il est essentiel de combler ce fossé entre la prise de conscience et l'action lors de la réflexion.

L'importance de la réflexion et du débriefing

Le jeu en lui-même ne garantit pas l'apprentissage ; **c'est lors de la réflexion que celui-ci se concrétise, et c'est lors du débriefing que la compréhension se construit.** La réflexion permet aux élèves d'assimiler leurs émotions, d'analyser leurs décisions et de clarifier les valeurs en jeu. **Le jeu crée l'expérience ; le débriefing la transforme en prise de conscience.**

Dans DigiCity, les élèves sont confrontés à des contenus manipulés, assistent à la propagation rapide de fausses informations et constatent la fragilité de la réputation en ligne, qui peut facilement s'effondrer. **Le débriefing offre un espace d'analyse** pour examiner ces dynamiques et les relier aux comportements réels en ligne. Ce processus favorise le **transfert du scénario virtuel vers la pratique quotidienne en ligne.**

C'est pourquoi **la réflexion et le débriefing constituent le cœur pédagogique** de la séance, ce qui nécessite de leur consacrer suffisamment de temps. Une brève discussion de clôture suffit rarement à ancrer des thèmes complexes tels que la diffamation, la vie privée ou l'empreinte numérique. **Le niveau de profondeur de la réflexion peut être adapté au contexte de votre classe**, mais celle-ci doit rester réfléchie et structurée.

Dans le cadre de DigiCity, la réflexion vise à :

- **Mettre en évidence les compétences en matière de citoyenneté numérique** pendant le jeu,
- **Analyser les conséquences à court et à long terme** des décisions prises dans le jeu,
- **Établir un lien entre les événements virtuels et les comportements réels en ligne** ainsi que les dynamiques sociales,
- **Formuler des engagements concrets et réalisables** pour la participation numérique future.

Ce n'est que grâce à une réflexion guidée que les apprenants peuvent passer d'une simple réaction au sein du jeu à une attitude responsable au-delà de celui-ci.

Le rôle de l'éducateur

Votre rôle lors de la **réflexion et du débriefing consiste à structurer le dialogue et à approfondir la compréhension, et non à porter un jugement moral.**

Considérez le débriefing comme une **conversation analytique**, et non comme un moment de sanction. L'objectif n'est pas de faire la leçon, mais d'aider les élèves à analyser ce qui s'est passé, pourquoi c'était important et comment cela **s'applique à des situations réelles en ligne**. Adoptez un ton analytique et sans jugement, et considérez le **jeu comme une étude de cas collective**. En tant qu'animateur, vous guidez et soutenez le processus d'apprentissage et de prise de conscience de l'expérience de chacun.

Utilisez des questions ouvertes qui **favorisent la réflexion plutôt que l'évaluation** : « Quelles options aviez-vous ? », « Qui a été affecté ? », « Sur quelles informations vous êtes-vous appuyé ? », « Quelles valeurs étaient en conflit ? ». **Demandez des preuves à l'appui des affirmations et faites preuve d'humilité intellectuelle** en montrant que les interprétations peuvent changer lorsque de nouvelles informations apparaissent.

Attendez-vous à des désaccords ; les sujets numériques créent souvent **une tension entre liberté et sécurité, humour et préjudice, vie privée et partage**. Séparez la personne de son opinion, normalisez les désaccords et **réorientez la discussion vers des principes** tels que les droits, les responsabilités et l'impact. Si les émotions s'intensifient, reconnaissez-les brièvement et **recentrez-vous sur le problème et ses conséquences**.

Lorsque des **dilemmes éthiques** surgissent, évitez de moraliser. Aidez les élèves à **comparer les effets à court et à long terme**, à envisager des réponses proportionnées et à identifier des alternatives responsables. Terminez par une étape de transfert concrète, telle qu'un **changement de comportement qu'ils tenteront d'adopter** au cours de la semaine à venir.

Le débriefing doit également **refléter les principes de la pédagogie inclusive**. Selon le cadre de l'Universal Design for Learning (UDL), les environnements d'apprentissage doivent tenir compte de la variabilité des apprenants en matière d'**engagement, de représentation et d'expression**. En pratique, cela signifie :

- Permettre **différentes façons de participer** à la discussion (à l'oral, par écrit, en petits groupes),
- **Encourager la diversité des points de vue** et des expériences,
- **Garantir la sécurité psychologique** grâce à des règles de base claires, telles que le droit de s'abstenir, l'absence d'obligation de se confier et la neutralité de l'animateur.

Évaluez la **qualité du raisonnement**, et non la « justesse » des réponses. Encouragez un raisonnement fondé sur des preuves en demandant : «

Qu'est-ce qui te fait dire cela ? ». **Mettez l'accent sur l'argumentation, le dialogue respectueux et la capacité à revoir ses opinions à la lumière de nouvelles preuves.** Dans ce rôle, l'éducateur favorise le développement de l'esprit critique, de l'empathie et d'une prise de décision responsable en ligne. **Si un élève signale un incident grave** (par exemple, du cyberharcèlement), **suivez les procédures de protection de l'établissement.**

Réflexion entre pairs et dialogue en groupe

Avant la discussion en classe, **laissez les élèves réfléchir et échanger en petits groupes ou par deux.** Les échanges entre pairs permettent souvent d'approfondir le raisonnement et l'apprentissage, car les élèves remettent en question et affinent mutuellement leurs interprétations.

Format recommandé : Réfléchir – Travailler en binôme – Partager

Les élèves réfléchissent individuellement au jeu (2 minutes), discutent par deux (3 à 4 minutes), puis partagent les points forts avec le groupe. Gardez à l'esprit votre rôle de facilitateur.

Modèle de débriefing en trois phases

Nous recommandons d'organiser le débriefing en trois phases : **description, analyse et transfert.**

Phase 1 : Que s'est-il passé ? (description)

Commencez par **reconstituer l'expérience** et revenir au cœur émotionnel de l'histoire. Demandez aux élèves de **décrire les moments clés de manière factuelle** et d'éviter toute évaluation à ce stade.

CONSEIL : Vous pouvez également ajouter les questions suivantes, qui visent à susciter des réactions émotionnelles chez les élèves :

- Comment te sens-tu après avoir joué à ce jeu ?
- Qu'est-ce qui te fait ressentir cela exactement ?

Phase 2 : Quels étaient les enjeux ? (analyse)

Au cours de la phase d'analyse, les élèves **explorent les valeurs, les hypothèses et les répercussions**. C'est à ce moment-là que **les concepts de citoyenneté numérique sont mis en lumière**. Au lieu d'expliquer vous-même la théorie, demandez **aux élèves de faire le lien entre leur expérience et une compétence particulière**. Cela leur permet de s'approprier l'apprentissage. Motivez-les en leur posant la question suivante :

- Quelle compétence en matière de citoyenneté numérique était en jeu ?
- Qui a tiré profit ou a été lésé par la décision d'enquêter sur cette affaire ?
- Sur quelles informations vous êtes-vous appuyé ?

CONSEIL : Si les jeunes n'ont pas d'idée précise concernant une compétence particulière en matière de citoyenneté numérique, vous pouvez leur poser des questions telles que :

- Quelle compétence faisait défaut ou était insuffisante à ce moment-là : l'esprit critique face à l'information, l'empathie, le respect de la vie privée ou la participation responsable ?
- À quel niveau la responsabilité numérique a-t-elle fait défaut : lors de la vérification des informations, lors du partage de contenus ou lors de la réaction à ceux-ci ?

Phase 3 : Et maintenant ? (transfert)

La dernière étape porte sur le **passage du monde virtuel au monde réel**, et les élèves doivent **faire le lien entre les enseignements tirés du jeu et la vie quotidienne**.

Les élèves ont souvent tendance à considérer les jeux comme distincts de la réalité, et l'erreur la plus courante lors du débriefing est de rester à un niveau abstrait. Les élèves peuvent reconnaître que « la désinformation est néfaste », mais ne pas prendre conscience de leur propre rôle dans sa diffusion ou son amplification. Il est donc important de **concrétiser la discussion**.

- Passez de : « Qu'avons-nous fait dans le jeu ? » à : « Où cela se produit-il dans la vie réelle ? »

- Si vous aviez vu le profil de Quinn avant l'enquête, qu'auriez-vous pensé ?

Cela soulève une question essentielle : la rapidité avec laquelle nous portons des jugements sur la base de traces numériques. Vous pouvez faire le lien avec une brève discussion sur l'empreinte numérique (voir ci-dessous).

Demandez des exemples tirés de la vie quotidienne :

- Avez-vous déjà vécu une situation similaire sur Internet ?
- Vous est-il déjà arrivé de partager quelque chose dans un groupe de discussion sans vérifier au préalable ?

Poursuivez ensuite avec des questions visant à amener les élèves à réfléchir de manière critique à leur propre comportement (en ligne) :

- Si cette situation se produisait dans votre cercle d'amis, agiriez-vous différemment de ce que vous avez fait dans le jeu ?
- Avez-vous appris quelque chose sur votre comportement en ligne et les risques qu'il comporte ?
- Comment allez-vous gérer les informations trouvées en ligne après cette expérience ?
- Cette expérience vous incite-t-elle à être plus vigilant face aux risques de manipulation en ligne ?

Vous pouvez conclure cette partie par : « Qu'avez-vous appris de cette expérience et comment pouvez-vous mettre cela en pratique dans votre vie quotidienne ? »

CONSEIL : Si vous avez le temps d'approfondir la discussion, demandez à vos élèves de donner davantage d'exemples en rapport avec ce dont ils parlent. Ce sont les actions concrètes qui témoignent d'un véritable transfert des connaissances.

Moment de réflexion personnelle : assimilation de l'expérience

Les résultats de l'apprentissage par l'expérience sont particulièrement efficaces lorsque les participants ont la possibilité de les identifier et de **les intérioriser à un niveau individuel**. Cela est important car non seulement chaque participant arrive dans cet espace avec des expériences différentes, mais les sentiments et les expériences de chaque participant au jeu sont également variés.

Au cours de cette phase, **laissez les élèves réfléchir en silence à ce qu'ils ont appris de l'expérience** du jeu lui-même, mais aussi des processus qui l'accompagnent, tels que le travail d'équipe, la résolution de problèmes et tout ce qui leur vient à l'esprit.

Laissez les apprenants réfléchir à leur expérience pendant **3 minutes en silence**. Demandez-leur ensuite de noter sur papier :

1. Qu'est-ce que je vais arrêter de faire ?
2. À quoi vais-je prêter attention ?
3. Qu'est-ce que je vais commencer à utiliser/faire à la suite du jeu d'aujourd'hui ?

Cette activité s'intitule « **Traffic Light** » et peut également prendre la forme d'une fiche de travail sur laquelle est imprimé un feu tricolore, où la question 1 correspond au feu rouge (**STOP**), la question 2 au feu orange (**ATTENTION**) et la question 3 au feu vert (**ALLEZ-Y** – dans ce cas précis – **COMMENCEZ À UTILISER**).

Cela représente leur « **plan d'action** » ; quelque chose qu'ils mettront réellement en œuvre dans leur vie. Vous pouvez lui donner encore plus de poids en ajoutant un espace pour les signatures sur la fiche de travail afin que les élèves puissent confirmer leur engagement par leur propre signature.

De DigiCity à la vie réelle : les compétences fondamentales en matière de citoyenneté

Voici une liste de thèmes abordés dans le jeu, qui peuvent être approfondis avec les apprenants :

Hyperconnectivité et surcharge d'informations

Le jeu commence par un engouement pour l'implant cybernétique et la connexion instantanée. Voici quelques questions clés pour réfléchir à

l'**hyperconnectivité** :

- Au début, cet implant vous semblait-il intéressant ?
- Quels sont les risques potentiels liés à l'hyperconnectivité ?
- Quels avantages et inconvénients cela a-t-il apporté à Quinn et à ses amis ?
- Que pensez-vous de la rapidité et du volume des informations partagées ?

La dernière question renvoie à la **surcharge cognitive**, et c'est là que vous pouvez aborder les notions de **burn-out numérique** et de **fatigue informationnelle** à travers le prisme de l'état émotionnel de Quinn en posant la question suivante :

- À ton avis, qu'est-ce que Quinn a ressenti en voyant sa réputation s'effondrer sous ses yeux ?

Permettez aux élèves d'exprimer des sentiments tels que l'anxiété, la panique et le sentiment d'impuissance.

Campagnes de diffamation (en ligne)

Dans le jeu, des photos et des publications manipulées donnent l'impression que Quinn soutient une organisation extrémiste. De ce fait, son stage est menacé et sa position sociale s'en trouve altérée. Les gens prennent leurs distances.

Les campagnes de diffamation en ligne sont des tentatives coordonnées ou répétées visant à **porter atteinte à la réputation d'une personne par le biais de contenus faux, trompeurs ou sortis de leur contexte**. Contrairement aux insultes ponctuelles, elles impliquent souvent de la persévérance, une amplification (comptes multiples, partages, discussions de groupe) et un **cadre stratégique**. Dans la pratique, la diffamation en ligne peut prendre la forme de captures d'écran modifiées, de rumeurs dans les discussions de groupe de classe, de faux profils se faisant passer pour un camarade, ou d'attaques coordonnées par des commentaires sous la publication de quelqu'un. Parmi les exemples concrets, on peut citer les fausses accusations virales sur des plateformes telles que TikTok ou Instagram qui se propagent en quelques heures, **entraînant des conflits à l'école, l'isolement social, voire des conséquences juridiques**.

Lors de la réflexion d'après-jeu, faites le lien entre le gameplay et ces dynamiques en posant les questions suivantes :

- À quel moment les fausses informations concernant une personne ont-elles commencé à paraître « vraies » ?
- Qui les a relayées ?
- Qui aurait pu mettre fin à cette situation ?

Puis passez en mode transfert :

- À quoi ressemblerait un comportement responsable si une rumeur similaire circulait dans le groupe de discussion de votre classe ?
- Comment les personnes présentes peuvent-elles intervenir sans aggraver le conflit ?

Mettez l'accent sur trois stratégies concrètes : **prendre le temps de réfléchir avant de partager** des contenus à forte charge émotionnelle ; **vérifier les informations** auprès d'au moins deux sources indépendantes ; et **soutenir la personne visée en privé** plutôt que de se livrer à des représailles publiques. Présentez la **diffamation comme une responsabilité collective**. La liberté d'expression n'implique pas la diffusion d'allégations mensongères qui portent

préjudice à autrui. **En associant la réflexion à l'empathie, à l'esprit critique et à la responsabilité des témoins, les éducateurs renforcent les principes fondamentaux de la citoyenneté numérique.**

Vous pouvez également faire un bref lien avec l'hyperconnectivité :

- L'hyperconnectivité a-t-elle aidé ou nui à Quinn lorsque la campagne de dénigrement a commencé ?
- La rapidité de la diffusion de l'information a-t-elle rendu la défense plus difficile ?

Empreintes numériques et réputation en ligne

Le jeu a simulé les conséquences de l'hyperconnectivité et de certaines actions. Demandez aux élèves combien de temps un contenu reste accessible une fois publié. N'oubliez pas de mentionner que **même s'il est supprimé, des captures d'écran peuvent subsister.**

Chaque action en ligne laisse des traces – des **empreintes numériques**. On distingue les empreintes **actives** (publications, commentaires) et les empreintes **passives** (métadonnées, suivi, données de la plateforme).

Lorsque vous abordez le sujet des empreintes numériques, rappelez que le stage de Quinn a été menacé à cause de traces numériques, bien qu'elles aient été manipulées. La discussion peut porter sur la question de savoir si certaines personnes continueront à douter d'elle après qu'elle aura blanchi son nom. Cela introduit le concept selon lequel **la réparation numérique est possible mais imparfaite.**

Vous pouvez maintenant inviter les élèves à imaginer qu'ils postulent à un emploi ou à une place à l'université. Demandez-leur quel type de **contenu en ligne pourrait être interprété de manière négative** dans cinq ans. Utilisez des exemples réalistes tels que :

- Un mème humoristique partagé dans un groupe privé peut être partagé publiquement par la suite.

- Un commentaire sarcastique peut être pris au pied de la lettre hors de son contexte.
- Une blague faite à 13 ans peut être redécouverte à 18 ans.

Abordez les atteintes à la réputation avec tact. Pour les exemples pédagogiques, **utilisez des cas fictifs ou anonymisés.** Prenons par exemple un élève dont une photo embarrassante circule largement. Analysez comment la situation s'aggrave lorsque d'autres personnes la commentent, l'« aiment » ou la partagent. **Insistez sur la responsabilité des témoins** et sur leur réaction. Abordez la **contre-argumentation** comme une stratégie constructive. Si quelqu'un est injustement pris pour cible, un simple **commentaire de soutien** peut changer le ton d'un fil de discussion. Les **mécanismes de signalement** doivent également être clairement expliqués. Précisez clairement que **la citoyenneté numérique implique à la fois des droits et des responsabilités.** La liberté d'expression n'exonère pas de la responsabilité en cas de préjudice. Dans le même temps, insistez sur le fait que **la réputation numérique peut être construite de manière intentionnelle.** La participation à des discussions constructives, le partage d'informations exactes ou l'engagement dans des initiatives civiques en ligne font également partie de l'identité numérique d'une personne. Encouragez les élèves à considérer la **gestion de la réputation** non seulement comme un moyen d'éviter les risques, mais aussi **comme une contribution proactive.**

Soulignez que la réputation numérique peut avoir une incidence sur les relations sociales, les opportunités académiques et la crédibilité sociale.

Confidentialité, protection des données et sécurité

Dans le jeu, le partage de données peut sembler anodin, mais en réalité, les conséquences peuvent se manifester progressivement. Des scénarios auxquels les élèves peuvent s'identifier :

- Quelles données personnelles ont été partagées dans le jeu ?
- Le consentement a-t-il été clairement donné ?

Encouragez les élèves à **analyser leurs propres habitudes numériques** :

- Avez-vous déjà accepté les autorisations d'une application sans les lire ?
- Quelles informations vous concernant sont accessibles au public ?
- Qui contrôle vos données une fois que vous les avez publiées ?

Lorsque vous abordez la question de la vie privée, demandez aux élèves d'ouvrir (si cela est approprié et sans danger) les autorisations des applications ou les paramètres de confidentialité de leur téléphone et d'observer quelles données les applications collectent. Si l'utilisation d'un appareil n'est pas possible, décrivez un scénario réaliste : une application de quiz gratuite qui demande l'accès aux contacts et à la localisation. Accepteraient-ils ? Pourquoi ? Prenons par exemple le cas d'un camarade de classe qui partage publiquement et en temps réel le lieu où il passe ses vacances. **Discutez des risques potentiels**, allant des contacts indésirables au cambriolage.

Cependant, allez au-delà des messages axés sur la peur et présentez plutôt la **vie privée comme une compétence**. Présentez le **principe de minimisation des données**, qui consiste à ne partager que ce qui est nécessaire. Lors de l'inscription à une newsletter, la date de naissance complète est-elle obligatoire ? Lors de l'inscription sur une plateforme de jeux, le profil doit-il être public ?

Comme **des pirates informatiques** ont pu accéder au compte de Quinn, vous pouvez aborder la protection et la sécurité des données en leur demandant leur avis sur la manière dont cela a pu se produire. Vous pouvez discuter des circonstances potentielles, telles que **des mots de passe faibles, le phishing ou une fuite de données provenant du fournisseur de l'implant**. La réflexion reste ancrée dans l'univers de DigiCity, mais les parallèles apparaissent naturellement.

Information contre désinformation

Le scénario DigiCity nécessite d'évaluer la crédibilité des informations. Au cours de la réflexion, analysez le processus cognitif en posant les questions suivantes :

- Vérifiez-vous régulièrement vos informations ?
- Comment déterminez-vous si vous pouvez faire confiance à une source ?
- Quels sont les éléments qui influencent votre décision (ton, visuels, nombre de partages) ?

Expliquez ce qu'est l'**information (fondée sur des faits et vérifiable)** et précisez la différence entre la **mésinformation (diffusée sans intention de nuire)** et la **désinformation (diffusée délibérément dans le but de tromper)**. Présentez un scénario dans lequel une personne transmet un message erroné dans un groupe de discussion familial parce qu'elle pense qu'il est utile. Le préjudice peut être involontaire, mais l'impact est bien réel.

Ensuite, élargissez la discussion au-delà des conséquences individuelles. Réfléchissez à la manière dont **la mésinformation peut nuire à la confiance** au sein d'une communauté scolaire, semer la panique ou marginaliser certains groupes. Vous pouvez poser les questions suivantes aux apprenants :

- En quoi la désinformation peut-elle nuire à la confiance ?
- Que se passe-t-il lorsque les communautés agissent sur la base d'informations erronées ?
- Quel est son impact sur la participation démocratique ?

Vous pouvez citer des exemples tirés de leur quotidien : par exemple, une rumeur concernant un examen surprise inattendu peut être source de stress et de confusion. Des accusations mensongères diffusées publiquement peuvent nuire de manière irréversible à la réputation d'une personne.

Vous pouvez **demander aux élèves de se remémorer un exemple récent issu des réseaux sociaux**, des plateformes de messagerie ou des plateformes de jeux vidéo où une information s'est propagée rapidement avant d'avoir été vérifiée. Sur les réseaux sociaux, il peut s'agir d'une **rumeur** concernant une

célébrité ou d'une **vidéo manipulée**. Demandez ce qui a rendu cette information crédible. Était-ce la mise en forme ? Le ton émotionnel ? Le fait que « tout le monde la partageait » ? Vous pouvez faire le lien avec **le rôle des algorithmes dans l'amplification** de certains contenus, en particulier les publications qui suscitent une forte émotion.

Présentez des habitudes simples que les élèves peuvent mettre en pratique immédiatement. Il peut s'agir de :

- **Lecture croisée** : ouvrez de nouveaux onglets et vérifiez ce qu'en disent d'autres sources.
- **Triangulation des sources** : vérifiez auprès d'au moins deux sources indépendantes et fiables.
- **Recherche d'images inversée** : vérifiez où une image est apparue à l'origine et si elle a été manipulée ou sortie de son contexte.
- **Date de publication et auteur** : vérifiez quand l'information a été publiée et qui l'a créée afin d'évaluer sa fiabilité.
- **Distinguer l'opinion du reportage** : déterminez si le contenu présente des faits vérifiés ou exprime des opinions personnelles ou des commentaires.

Techniques de manipulation en ligne

Les photos de Quinn ont été retouchées et ses propos ont été inventés de toutes pièces. C'est un excellent point de départ pour aborder le sujet des images manipulées. Proposez maintenant aux apprenants un exercice concret de mise en situation dans le cadre de cette même histoire :

« Imaginez que les pirates informatiques aient également diffusé une courte vidéo dans laquelle Quinn semble s'exprimer en faveur d'un groupe criminel. Aucun montage apparent. La voix correspond parfaitement. »

- Le remettriez-vous encore en question ?
- De quels outils auriez-vous besoin pour le vérifier ?

Les preuves visuelles peuvent être utilisées à des fins malveillantes, et la sensibilisation réduit la vulnérabilité. Vous pouvez donc présenter brièvement

les **principales stratégies de manipulation** qui apparaissent souvent dans les campagnes de diffamation et de désinformation en ligne. Une stratégie courante est le **cadrage émotionnel**, où le contenu est conçu pour susciter la colère, la peur ou l'indignation afin de contourner l'esprit critique. Cette stratégie est souvent renforcée par des **titres « clickbait »** qui exagèrent ou déforment les faits pour attirer l'attention. Une autre tactique est la **fausse autorité**, où l'information est présentée comme provenant d'un expert ou d'une source crédible sans preuve réelle. De plus, **les bots et l'amplification coordonnée sont utilisés pour augmenter artificiellement la visibilité** et créer **l'illusion d'un large soutien**. Enfin, vous pouvez revenir sur l'expérience du jeu, qui a montré que les deepfakes et d'autres formes de médias synthétiques peuvent manipuler des images, des fichiers audio ou vidéo pour faire passer de fausses affirmations pour authentiques et convaincantes.

CONSEIL : S'il vous reste du temps, vous pouvez **utiliser un exemple concret d'une image fausse et d'une image réelle**. Demandez-leur laquelle est réelle et laquelle est fausse. Si un élève répond : « C'est manifestement faux », demandez-lui : « Qu'est-ce qui t'a fait penser que c'était faux ? ». Si un autre répond : « Elle me semble réelle », demandez : « Quel élément vous a convaincu ? ». Cela permet de mettre en évidence les différences de perception sans taxer quiconque de négligence. Vous pouvez ensuite utiliser des outils gratuits de recherche d'images inversée en ligne.

Les dilemmes éthiques dans les jeux DigiCity

Jeu vidéo – jugement ou enquête

Dans l'intrigue, certains personnages prennent immédiatement leurs distances, tandis que d'autres décident d'enquêter. À ce sujet, posez directement la question suivante aux élèves :

- Si vous n'aviez pas été l'enquêteur et que vous aviez simplement été un citoyen lambda en 2056, auriez-vous pris la défense de Quinn en public ?
- Question complémentaire : Pourquoi ou pourquoi pas ?

Imaginons maintenant un scénario réaliste : « Imaginez que vous voyiez aujourd'hui le compte d'un ami publier du contenu extrémiste ».

- Comment réagiriez-vous ?
- Leur en parleriez-vous en privé ?
- Les condamneriez-vous publiquement ?
- Feriez-vous comme si de rien n'était ?

Escape game – que faire en cas de fuite de données ?

Dans cet escape game, les joueurs recueillent des informations sur les pirates informatiques. À la fin, ils découvrent des données personnelles concernant les suspects. Vous pouvez donc lancer la discussion en disant :

- Lorsque vous avez découvert des informations sensibles concernant les suspects, quelles options s'offraient à vous ?

Questions complémentaires :

- Les dénoncer publiquement ?
- Signaler les auteurs aux autorités ?
- Supprimer les données ?

Puis mettez-les au défi en leur demandant :

- Si dénoncer le pirate informatique implique également de divulguer son adresse personnelle ou des informations sur sa famille, est-ce justifié ?

Questions complémentaires :

- La situation de Quinn s'améliorerait-elle si ces fuites motivées par la vengeance étaient rendues publiques ?
- Ou cela ne ferait-il qu'aggraver les choses ?

Cela ouvre un débat sur le **doxxing, la proportionnalité et l'éthique numérique** sans s'éloigner du sujet. Le **doxxing** consiste à **divulguer publiquement en ligne des informations privées ou permettant d'identifier une personne sans son consentement**. Il peut s'agir d'une adresse personnelle, d'un numéro de téléphone, du lieu de travail, de détails sur la famille ou

d'autres données sensibles, généralement partagées dans le **but d'intimider, de harceler, de menacer ou de réduire au silence la personne concernée.**

En termes de citoyenneté numérique, **le doxxing constitue une grave atteinte à la vie privée et à la sécurité**, souvent utilisé comme forme de représailles ou d'agression en ligne, et peut entraîner des préjudices dans la vie réelle.

Intervention des témoins

L'intervention des témoins peut être abordée dans le cadre des différents thèmes mentionnés ci-dessus. Cette section se penche toutefois plus en détail sur cette question.

Discutez de la manière dont **les témoins peuvent intervenir de manière responsable**, par exemple en vérifiant les informations avant de réagir ou de signaler un contenu préjudiciable. La question directrice pourrait être : « Quelles sont les responsabilités des témoins ? »

Présentez le concept d'**intervention des témoins en ligne** :

- **Signaler les contenus préjudiciables,**
- **Soutenir les personnes visées,**
- **Ne pas amplifier les discours préjudiciables.**

Mettez en évidence les implications juridiques et éthiques sans transformer la discussion en un cours magistral sur la discipline.

Sortie et consolidation

La force de DigiCity réside dans la proximité émotionnelle. Quinn n'est pas une étude de cas abstraite ; c'est un personnage du même âge que les élèves, avec ses aspirations et ses faiblesses. **Lorsqu'elle est bien menée**, l'activité ne laisse pas les élèves avec l'impression que « la désinformation, c'est mal ». Ils en ressortent en pensant :

- 1. J'ai vu à quelle vitesse une réputation peut s'effondrer.**
- 2. J'ai vu à quel point il est facile de porter un jugement sans preuve.**
- 3. J'ai vu à quel point l'identité numérique est fragile.**
- 4. Je sais ce que je ferais différemment.**

Terminez la séance par une **brève réflexion écrite – fiche de synthèse** (voir également la réflexion individuelle ci-dessus) :

- **Une idée que j'ai eue.**
- **Un comportement que je vais changer.**

CONSEIL : Si possible, demandez aux élèves de noter une action concrète qu'ils mettront en œuvre au cours de la semaine à venir. Il peut s'agir d'ajuster leurs paramètres de confidentialité, de vérifier les informations avant de les partager ou de les croire, ou encore d'intervenir de manière constructive dans les discussions en ligne. Faites un bref suivi une semaine plus tard.

Pour conclure la séance de débriefing, vous pouvez partager cette courte **liste de contrôle adaptée à des situations réelles** :

- 1. Je prendrai le temps de réfléchir avant de porter un jugement.**
- 2. Je vérifierai les faits avant de les partager.**
- 3. Je contacterai la personne en privé avant de tirer des conclusions hâtives.**
- 4. Je protégerai mes identifiants de connexion avec plus de soin.**

Conclusion

Dans DigiCity, **le jeu est le catalyseur ; la réflexion est la transformation**. Le débriefing structuré mené par l'enseignant permet de faire passer la citoyenneté numérique **d'un concept abstrait à une pratique concrète**. Grâce à des discussions structurées, des exemples concrets et une transposition explicite à des contextes numériques réels, **les élèves développent leur conscience, leur capacité de jugement, leur sens des responsabilités et leur résilience dans les environnements numériques**.

VIII. CONCLUSION

DigiCity est bien plus qu'une simple expérience de jeu numérique ; **c'est un outil pédagogique** qui permet aux enseignants d'aborder la **citoyenneté numérique à travers l'expérience, la recherche et la réflexion**. En plaçant les apprenants dans un **environnement numérique simulé**, le jeu leur offre un espace où ils peuvent être confrontés à des problèmes très proches de ceux qu'ils sont susceptibles de rencontrer dans leur vie quotidienne en ligne. Il s'agit notamment de la désinformation, de la manipulation, de la réputation numérique, des risques liés à la vie privée et des conséquences éthiques des comportements en ligne.

L'expérience d'apprentissage peut être prolongée grâce à **l'escape game complémentaire DigiCity**, qui reprend le même scénario et permet aux apprenants d'approfondir leur engagement sur ces questions dans un contexte plus collaboratif et axé sur la résolution de problèmes. Bien que ce guide ne couvre que la mise en œuvre de notre jeu vidéo, les enseignants peuvent le considérer comme une **activité de suivi qui renforce et approfondit les acquis d'apprentissage** introduits par le jeu vidéo. L'**escape game** est accompagné de **son propre guide de l'animateur** dans son matériel, c'est pourquoi ce guide se concentre spécifiquement sur le jeu vidéo.

Dans le même temps, le jeu seul ne suffit pas. Sa véritable **valeur éducative dépend de la manière dont il est présenté, animé et analysé**. C'est pourquoi le **rôle de l'éducateur est central** tout au long du processus. L'animateur **crée les conditions** d'un engagement significatif, soutient les apprenants lorsque cela est nécessaire et les aide à interpréter l'expérience de manière à **établir un lien entre le scénario fictif et les comportements numériques réels**. La **discussion avant le jeu offre aux élèves un cadre leur permettant de comprendre** ce qu'ils s'approprient à explorer, tandis que la **réflexion après le jeu contribue à transformer le jeu en apprentissage**.

Ce guide fournit une base conceptuelle pour l'éducation à la citoyenneté numérique, des conseils pratiques pour préparer la session, des indications techniques sur l'utilisation du jeu, des conseils d'animation pendant le jeu et des approches structurées pour le débriefing après coup. Ensemble, ces éléments visent à aider les éducateurs à utiliser DigiCity non pas comme une activité ponctuelle, mais comme une intervention éducative significative.

Utilisé à bon escient, **DigiCity** peut aider les apprenants à dépasser la consommation passive de contenus numériques pour s'orienter vers une participation plus réfléchie et **responsable à la vie numérique**. C'est là, en fin de compte, l'objectif central du projet : non seulement aider les jeunes à reconnaître les risques en ligne, mais aussi renforcer leur capacité à y répondre avec **jugement, empathie et responsabilité**.

BIBLIOGRAPHIE

Al Zou'bi, R. M. (2022). L'impact de l'éducation aux médias et à l'information sur l'acquisition par les élèves des compétences nécessaires pour détecter les fausses informations. *Journal of Media Literacy Education*, 14(2), 58-71.

<https://doi.org/10.23860/JMLE-2022-14-2-5>

Boerman, S. C., Kruijemeier, S., & Zuiderveen Borgesius, F. J. (2018). Explorer les motivations des comportements de protection de la vie privée en ligne : aperçus tirés de données de panel. *Communication Research*, 48(7), 953-977.

<https://doi.org/10.1177/0093650218800915>

CAST. (2020). Lignes directrices sur la conception universelle de l'apprentissage, version 3.0. <https://udlguidelines.cast.org/more/about-guidelines-3-0/>

Crookall, D. (2023). Débriefing : guide pratique. Dans *Simulation for participatory education* (pp. 115–214). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-21011-2_6

Parlement européen. (s.d.). Guide de l'animateur pour le jeu de rôle virtuel. https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/docs/guides/A4_Facilitator_Guide_VRPG_EN.pdf

Nicholson, S. (2012). Compléter l'expérience : débriefing dans les jeux éducatifs expérientiels. Dans *Actes de la 3e Conférence internationale sur la société et les technologies de l'information* (pp. 117–121). Institut international d'informatique et de systématique.

<https://scottnicholson.com/pubs/completingexperience.pdf>

Bureau de la planification, de la recherche et de l'évaluation. (2022). Renforcer les compétences d'animation auprès des jeunes : guide du formateur. <https://acf.gov/sites/default/files/documents/opre/Strengthening-Facilitation-Skills-Trainer-Guide.pdf>

Peters, V., Vissers, G., & Heijne, G. (2023). Débriefing : un guide pratique. https://www.researchgate.net/publication/374344073_Debriefing_A_Practical_Guide

UNICEF. (2016). Manuel d'apprentissage ludique et interactif. <https://www.unicef.org/jamaica/media/4646/file/Game-Based%20Manual.pdf>

www.projectdigicity.eu



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence Nationale Fondation Tempus. Ni l'Union européenne ni l'Agence nationale Fondation Tempus ne sauraient en être tenues pour responsables.

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modifications 4.0 International.

Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Code du projet : 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562