

Utiliser des jeux sérieux en collège pour éduquer aux médias. (réseaux sociaux)

Les jeux sérieux présentés ici permettent de simuler des situations que l'on pourrait rencontrer dans la vie de tous les jours dans un minimum de temps sans concerner les élèves directement à partir de réelles publications.

I- Le jeu sérieux @miclik



Ce jeu sérieux permet d'apprendre à utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux et à en percevoir les risques et les limites. On abordera notamment ici une réflexion sur les publications des élèves et sur la gestion des paramètres de confidentialité. Les élèves sont en autonomie et font des choix qui seront rediscutés en classe.

Ce jeu sérieux a été élaboré par l'académie d'Orléans-Tours pour les 9-12 ans, mais on peut encore l'utiliser en 6ème ou en 5ème.

Lien vers [le jeu sérieux @miclick](http://amiclik.ac-orleans-tours.fr/) <http://amiclik.ac-orleans-tours.fr/>

[Notice d'utilisation pour les enseignants](#)

Présentation vidéo: [@miclik : exemple d'utilisation en classe](#)

II- Un jeu sérieux pour lutter contre le harcèlement :



Le jeu sérieux « Stop la violence ! » permet de sensibiliser les jeunes de manière ludique et immersive au harcèlement tout en leur donnant des clés pour agir. Le joueur est plongé au cœur d'un collège qui se trouve confronté à différentes situations de violence sur 3 thématiques: la rumeur, la discrimination et le racket. Les élèves doivent mener l'enquête sur ce qu'il s'est passé en accédant notamment aux témoignages des victimes, ce qui permet de développer l'empathie. Ils apprennent à reconnaître les manifestations du harcèlement et à agir.

Jeu sérieux Stop la violence: <http://www.stoplaviolence.net/>

Présentation du jeu: <http://www.stoplaviolence.net/presentation-serious-game>

[Animer une séquence avec ce jeu sérieux](#)

[Dossier d'accompagnement](#)