

## TRAVAILLER LES COMPETENCES ORALES A PARTIR D'UN JEU SERIEUX

### Présentation de l'activité :

- Les élèves sont invités à créer un « serious game » autour des enjeux du cyberspace. sous la forme d'un jeu de cartes en version numérique (en utilisant par exemple Genially) puis à échanger en groupes dans le cadre de la mise en œuvre du jeu.
- Le cours sur l'objet conclusif peut-être réalisé en amont afin de faciliter le travail de construction des cartes du jeu numérique par les élèves. Mais il est également possible d'opter pour un travail de recherche préalable sur le cyberspace et une démarche de réinvestissement des enjeux liés au thème qui ont été étudiés lors des séances relatives aux axes.
- Ce jeu a été proposé dans le cadre d'une formation défense. Il est possible de la resituer dans son contexte en utilisant le lien suivant :

<https://pedagogie.ac-montpellier.fr/le-cyberspace-conflictualites-et-cooperation-entre-acteurs>

### Objectifs :

- Permettre aux élèves de mettre en place une démarche inductive.
- Travailler les compétences orales

Compétences travaillées	
<b>Capacités orales</b> - Prendre la parole en continu - Interagir avec autrui en faisant preuve de réactivité et de pertinence	<b>Capacités transversales</b> Savoir travailler en équipe Utiliser le numérique
<b>Capacités et méthodes travaillées en HGGSP</b> - S'exprimer à l'oral tout en consolidant son écrit - Développer une démarche inductive	<b>Capacités du tronc commun HG</b>  Justifier des choix, une interprétation, une production.  Construire une argumentation  Employer les notions et le lexique acquis en histoire et en géographie à bon escient.

### **Déroulement de l'activité :**

- Le travail se fait en binômes : chaque binôme réalise une carte et conçoit un indice pour ouvrir le coffre.
- L'activité se déroule en 3 temps :

*1-la phase de recherche sur les différentes thématiques afin d'élaborer les cartes*

Durée : 2 h en classe. Le travail est organisé au CDI en lien avec le professeur documentaliste. à ces deux heures s'ajoute un temps de travail des élèves en autonomie de 2h à la maison.

*2 - La réalisation du parcours et du scénario du jeu et des énigmes puis réalisation du support numérique*

Durée : 2h. Le travail est organisé au CDI en lien avec le professeur documentaliste. à ces deux heures s'ajoute un temps de travail des élèves en autonomie de 2h à la maison.

Dans ce cadre, une mission peut être attribuée à chaque groupe de participants (à faire construire par les élèves participant au jeu)

Exemple de mission imaginée : *une cyberattaque via l'espace numérique se déroule actuellement, elle menace les libertés fondamentales des individus et les données hautement sécuritaires des États. Tous les acteurs du cyberspace sont mobilisés pour une réunion de crise, la tension est palpable. Chaque puissance envoie son équipe d'experts sur le terrain car une solution doit être trouvée de toute urgence. Avec votre équipe, vous avez été missionnés afin de résoudre cette crise géopolitique, un code-source vous sera demandé pour déjouer cette cyberattaque pour rétablir un consensus et dénouer la crise mais différentes énigmes vous attendent.*

### *3- l'organisation du jeu et les prestations orales*

Organiser le jeu dans une salle spécifique du lycée (salle informatique par exemple)

Durée 2 h

Participants : 1 classe + deux professeurs (qui pourront aussi évaluer la prestation des binômes)

#### Étape 1 : des prestations orales : l'oral d'exposition

Pour chaque étape du jeu, des explications sont données par les élèves concepteurs des cartes du jeu à l'oral (en plus des informations fournies par les cartes) aux participants : 5 minutes de temps de parole pour chaque binôme

#### Étape 2 des prestations orales : l'oral d'interaction

Un temps de questions de 5 minutes au maximum est prévu. Les questions sont posées par les participants.\*

\*il est possible d'imaginer de faire participer des élèves d' autres groupes de SPE HGGSP qui poseront alors les questions préparées antérieurement.

*L'évaluation de chaque binôme peut être effectuée par les professeurs, par la classe ou associée à une autoévaluation. Dans tous les cas, il importe que la grille support soit partagée.*