

GRILLE D'ANALYSE D'UN JEU SÉRIEUX

NOM du jeu	Isis the end
Lien vers le jeu	http://www.isistheend.com/
Description	<p>Vous menez une lutte contre la radicalisation autour de quatre personnages et quatre histoires différentes.</p> <p>Votre mission est d'identifier le processus de radicalisation islamiste et d'arrêter les personnes susceptibles de partir en Syrie ou de commettre un attentat sur le sol français.</p> <p>Jeu gratuit</p>

CONTENUS

Prérequis nécessaires : matériels, comptes, à installer, en ligne, technologie flash ...	La salle doit comporter des ordinateurs, une connexion internet. Les élèves peuvent jouer sans s'enregistrer au préalable. Il faut qu'ils disposent d'écouteurs et d'une souris.
Liens avec les programmes et socle : Connaissances disciplinaire et compétences	<p>Seconde : EDE Santé/Social : « Vivre ensemble sur un territoire »</p> <p>Première : Pôle état de santé et de bien-être social / La socialisation et l'influence des agents de socialisation</p> <p>BTS SP3S : Module B « Connaissances du public » / identité sociale – exclusion – intégration sociale</p>
Contexte : Evaluation, Introduction, entraînement...	Ce jeu sérieux peut être envisagé comme une introduction efficace pour que les élèves commencent à s'approprier certains éléments liés à la construction identitaire, à la pression de certaines instances de socialisation...
Intervention de l'enseignant	L'enseignant doit d'abord préparer les élèves à la manière dont se crée l'identité personnelle et sociale. Le thème de ce jeu peut être anxiogène et nécessite que l'enseignant puisse apporter des précisions tout au long du jeu. Pour appuyer ses propos, il peut s'aider des différents témoignages que les joueurs peuvent écouter tout au long du jeu.

GRILLE D'ANALYSE D'UN JEU SÉRIEUX

EXPERIENCES DE JEU

Pour l'élève <ul style="list-style-type: none">- Gameplay (jouabilité)- Temps de jeux- Difficultés / obstacles	Le joueur doit cliquer sur les éléments qui sont proposés. Il n'y a pas de contraintes particulières. Le temps de jeux peut être assez long, ce jeu demande de la réflexion, le joueur ne peut pas répondre au hasard. L'enseignant peut choisir un seul personnage s'il le souhaite. Pas de difficultés particulières à noter. Si le joueur échoue, il peut recommencer sa mission.
---	---

PLUS-VALUE POUR L'ELEVE

En terme de motivation	Isis the end peut être un moyen pour l'élève de mieux comprendre ce qu'on entend par radicalisation. Ce jeu se présente comme une enquête à mener, l'élève doit chercher des indices... Le jeu n'est pas chronométré, le langage est simple
En terme d'apprentissage	Le joueur peut mieux comprendre : <ul style="list-style-type: none">- Comment mener un entretien pour récolter des données fiables- Comment collaborer (travailler en équipe)- Comment mettre en place des stratégies
En terme de connaissances	Permet de réfléchir à la notion d' embrigadement Définir la socialisation , en déduire l'influence de certains facteurs participant à la construction de l' identité . L'élève pourra approfondir sa réflexion sur les enjeux des interactions sociales et sur la pression que peuvent exercer les groupes des pairs .
En terme de compétences	<ul style="list-style-type: none">- Transfert de connaissances théoriques pour mener l'enquête de manière efficace- Modification des représentations des élèves sur le phénomène de radicalisation et plus généralement de la place de la religion dans la vie quotidienne.

Auteur: Stéphanie Laurent

Date: juin 2018