

@GORA

Quelle place pour le numérique ?

les francas
des Vosges

des Vosges

les francas

L'éducation en mouvement !



@GORA





@GORA

AGORA - *Quelle place pour le numérique ?* un jeu pédagogique à destination des enfants, des adolescents et des familles.

AGORA n'est pas seulement né d'une envie, mais aussi de constats. Sur le terrain, les animateurs et animatrices sont régulièrement confrontés aux questions, aux doutes et parfois aux difficultés rencontrées par les enfants, les adolescents et leurs familles face au numérique. Depuis plusieurs années, l'association départementale des Francas des Vosges oeuvre pour démystifier les usages du numérique et pour éclairer les citoyens sur les enjeux démocratiques de demain. Nos expériences rejoignent aussi ce que montrent de nombreuses enquêtes menées auprès de la population : le numérique occupe une place grandissante dans nos vies, et il soulève des enjeux importants de compréhension et de prévention.

Pour concevoir ce jeu, nous nous sommes appuyés sur une variété de ressources : témoignages d'utilisateurs, retours de familles, articles de presse ou encore travaux de sensibilisation existants. L'objectif final étant de produire un support accessible, concret et ludique, qui s'ancre dans la réalité des usages quotidiens et qui fait écho à des débats de société contemporains.

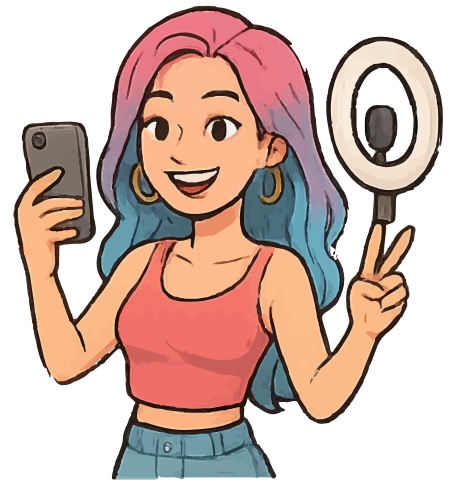
AGORA a ainsi été pensé comme un moment à partager en famille, où chacun peut s'exprimer, apprendre et réfléchir. Le jeu invite à discuter ensemble des grandes questions liées au numérique : le temps d'écran, la sécurité en ligne, la vie privée, mais aussi les opportunités qu'il ouvre.

En encourageant les participants à débattre, à confronter leurs idées et à voter, AGORA vise aussi à initier chacune et chacun au processus démocratique. Dans un cadre bienveillant et ludique, il favorise le dialogue entre générations, renforce les liens familiaux et encourage des pratiques numériques plus éclairées et responsables.

Bienvenue dans l'AGORA

UN COMITÉ D'ÉTHIQUE ?

C'est simple. Un comité d'éthique est un groupe de personnes chargées de donner un avis sur des décisions importantes pour la société, souvent liées à la science, à la santé, à la technologie et plus globalement à la vie en société.



PRÉSENTATION DU JEU

Dans l'AGORA, les autres joueurs et toi-même, vous allez débattre de lois concernant le numérique (réseaux sociaux, intelligences artificielles, vie privée sur internet, etc).

Ton objectif : soit convaincre les autres membres du comité de voter en faveur de la loi que tu veux faire adopter, soit au contraire réussir à bloquer celle dont tu veux absolument empêcher l'adoption.

Comment savoir quelle loi défendre et quelle loi bloquer ? C'est très simple : tout est écrit sur ta carte personnage !

Cependant, n'oublie pas que tous les autres joueurs ont également une loi à défendre ou à bloquer !

Bref, tout au long de la partie, tu vas devoir argumenter et ruser pour arriver à ton but !



LES RÈGLES DU JEU

DES CARTES "PROJET DE LOI"

Ces cartes sont disposées au centre de la table, devant les joueurs, Elles seront tirées tour à tour et feront chacune l'objet d'une discussion de 5 minutes.

Important : les joueurs qui ont une loi secrète inscrite sur leur carte "personnage" ont intérêt à être attentifs durant le jeu et à bien argumenter (en faveur ou contre) lorsque la carte "projet de loi" correspondant à leur loi sera tirée et débattue !

Le QRCode présent sur chacune des cartes permet à l'animateur du jeu de se documenter sur chacun des sujets évoqués durant la partie.



DES CARTES "PERSONNAGES"

Chacun des joueurs se voit distribuer une carte personnage. Sur celle-ci, tu trouveras :

L'état civil du personnage

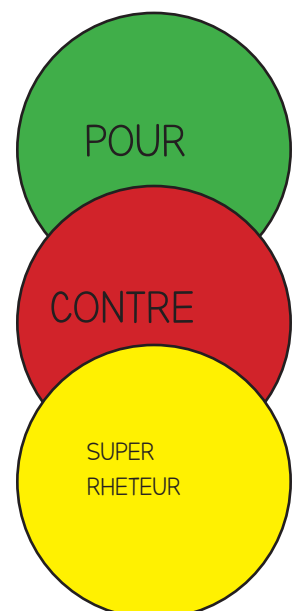
Un "profil" joueur : "Le prochain Elon Mask", "Influenceuse Lilou.Situations"...

Les cartes personnages possèdent une "loi secrète". Il est essentiel d'en prendre connaissance ! On te dit tout dans la section "déroulement du jeu".

DES JETONS

Chaque joueur se voit également remettre un jeton en début de partie. Celui-ci lui sera utile afin de voter pour ou contre chacune des lois.

Chaque joueur a également un jeton Super RHETEUR qui vise à récompenser le joueur ayant le mieux argumenté tout au long de la partie. Ce vote a lieu à la fin du jeu.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - Les joueurs et joueuses s'installent en mode chill. Une seule règle : chacune et chacun doit pouvoir se regarder droit dans les yeux.

2 - Un des joueurs/joueuses (ou un animateur) est désigné "meneur des débats" (il est également possible de l'appeler "maître", "sa majesté", etc. Celui-ci ne participera pas au débat - il ne donne pas son avis - ni au vote qui se déroulera après chaque discussion. Son rôle est de veiller au bon déroulement des échanges (pas d'insultes, de jets de cailloux, etc) et sera garant du respect de la parole de chacune et de chacun. Enfin, c'est également lui qui est maître du temps, veillant à ce que chaque carte fasse l'objet de 5 minutes de débats, pas une de plus !

3 - Le meneur des débats distribue une carte "personnage" à chaque joueur et joueuse. Ceux-ci en prennent connaissance.

4 - Un jeton est distribué à chaque joueur.

5 - La partie commence par le tirage d'une première carte "projet de loi" par le meneur des débats. Celui-ci lit la loi à haute-voix et laisse un temps (maximum 5 minutes) aux joueurs pour préparer leur argumentation. La loi est ensuite soumise au débat sous le contrôle du meneur. Lorsque les 5 minutes se sont écoulées, le meneur clôt le débat et fait procéder à un vote.

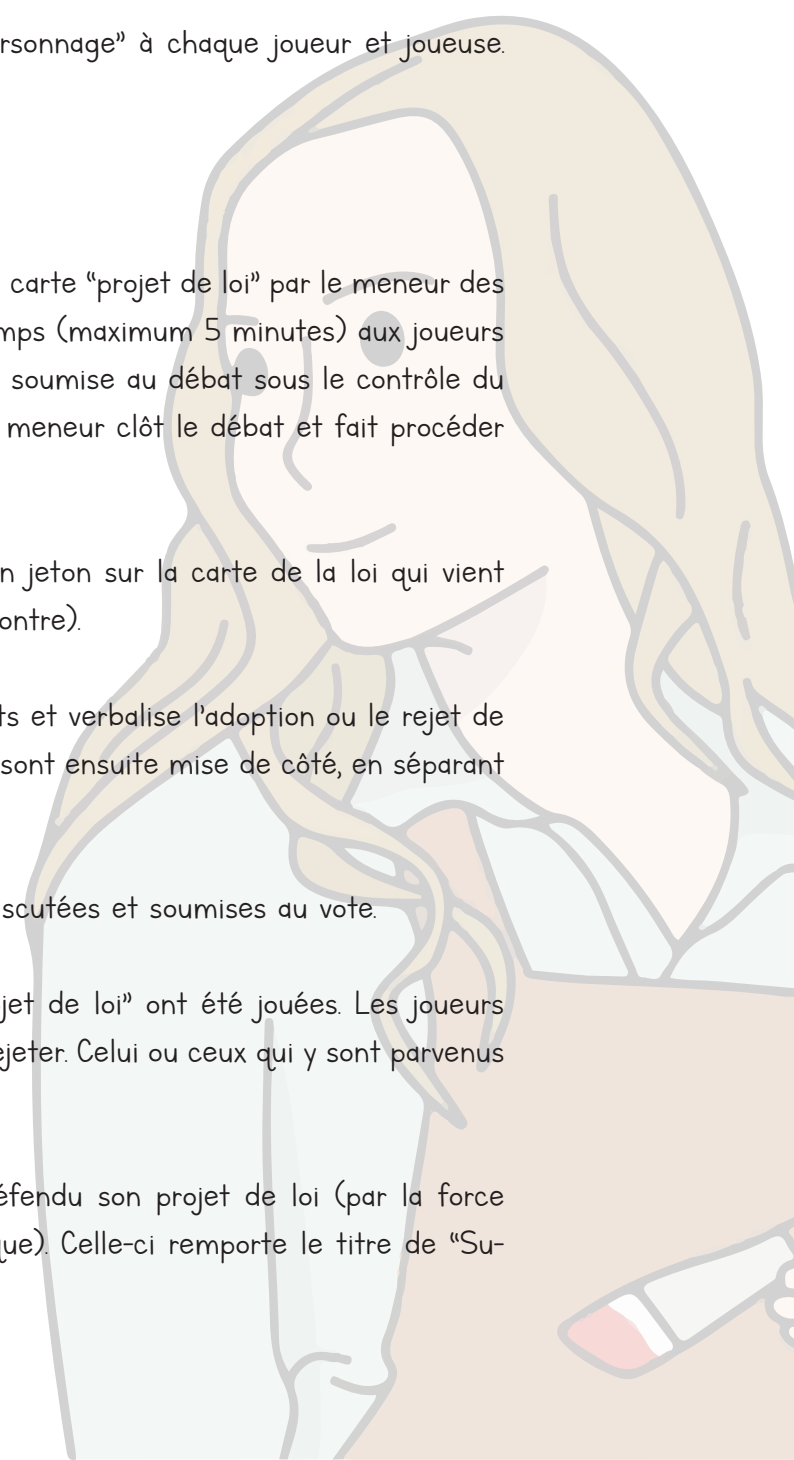
6. Chaque joueur, à tour de rôle, positionne ainsi son jeton sur la carte de la loi qui vient d'être soumise au vote, du côté souhaité (pour ou contre).

7. Le meneur du jeu procède au comptage des points et verbalise l'adoption ou le rejet de la loi qui vient d'être votée. Les cartes déjà utilisées sont ensuite mise de côté, en séparant les lois adoptées de celles qui ont été rejetées.

8. L'ensemble des cartes "projet de loi" sont ainsi discutées et soumises au vote.

9. La partie s'achève lorsque toutes les cartes "projet de loi" ont été jouées. Les joueurs révèlent alors la loi qu'ils devaient faire adopter ou rejeter. Celui ou ceux qui y sont parvenus remportent la partie.

10. Un vote désigne la personne ayant le mieux défendu son projet de loi (par la force de son argumentation et la maîtrise de sa rhétorique). Celle-ci remporte le titre de "Super-Rhéteur".




LES PERSONNAGES DU JEU

Recto

@GORA

EDWIGE SÉVAIRE
"MAMAN JOUETS EN BOIS"



Très connecté

Pas connecté

33 ANS - PROFESSEURE
Centres d'intérêts :
Littérature Anglaise
Les vieux jeux de société
Les fripes

@GORA

Verso

@GORA

PROJET DE LOI
À EMPECHER :

Loi N°12 :
Tous les citoyens français
de 12 ans reçoivent un
smartphone offert par l'État.
Les réseaux sociaux y sont
desactivés jusqu'à l'âge de
15 ans.

@GORA

MAXIME BRANCHÉ
"Le prochain Elon Mask"



Très connecté

Pas connecté

29 ANS - INGÉNIEUR
Centres d'intérêts :
L'intelligence artificielle
La robotique
Coder des jeux

@GORA

@GORA

PROJET DE LOI
À FAIRE VOTER :

Loi N°8 :
L'État investit 30
millions d'euros dans le
développement d'applications
éducatives à destination des
enfants de moins de 5 ans.

@GORA

NO_Tech_I4

"Anti-système avant tout"



Très connecté



Pas connecté

22 ANS - PAYSAGISTE

Centres d'intérêts :

L'écologie militante

Les balades en forêt

Les festivals de musique

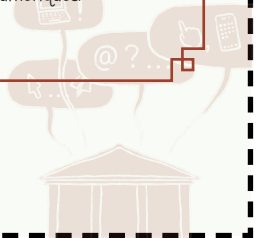
@GORA

@GORA

PROJET DE LOI
À FAIRE VOTER :

Loi N°9 :

Mettre en place une
taxe sur l'achat d'objets
numériques (+20 % du prix)
dans le but de permettre la
compensation écologique de
l'impact environnemental des
objets numériques.



@GORA

LILOU SKINCARE

"Influenceuse Lilou_Situations"



Très connecté



Pas connecté

27 ANS - YOUTUBEUSE

Centres d'intérêts :

Cinéma

Mode

YouTube

@GORA

@GORA

PROJET DE LOI
À EMPECHER :

Loi N°7 :

Interdire l'utilisation des
réseaux sociaux avant la
majorité (18 ans).

@GORA

MARCEL STEAKANOV

"Ça nourrit pas les écrans, lâche ta manette"



Très connecté



Pas connecté

44 ANS - OUVRIER

Centres d'intérêts :

Le hard rock

Les motos

Bricoler dans son garage

@GORA

@GORA

PROJET DE LOI
À FAIRE VOTER :

Loi N°3 :

Une semaine par an, tous
les écrans (télé, smartphone,
tablette, PC) sont interdits
dans les écoles et lieux
publics.

@GORA

MICHEL ATTENTIF

"ONLINE-BOOMER"



Très connecté



Pas connecté

73 ANS - RETRAITÉ

Centres d'intérêts :

Vieilles musiques françaises

Faire son jardin

Lire des livres d'histoire

@GORA

@GORA

JULIE PIXELS

"Tu connais les Creative Commons ?"



Très connecté



Pas connecté

34 ANS - DEVELOPPEUSE

Centres d'intérêts :

Coder des logiciels

Surfer sur internet

Poster sur Reddit

@GORA

@GORA

ÉLODIE PINCEAU

"Je dessine surtout à la main, c'est plus joli !"



Très connecté



Pas connecté

23 ANS - ARTISTE

Centres d'intérêts :

Les musées et expositions

La musique pop

La randonnée

@GORA

@GORA

PROJET DE LOI À FAIRE VOTER :

Loi N°10 :

Rendre obligatoire le vote
(sous peine d'amende) et le
rendre électronique
(exemple : voter via son
smartphone ou un site
internet).



@GORA

PROJET DE LOI À FAIRE VOTER :

Loi N°2 :

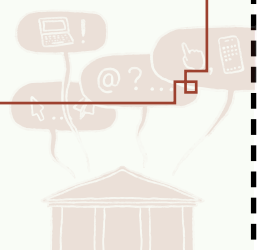
L'État garantit un accès gra-
tuit et de qualité à internet
pour tous, financé par l'impôt
ou une taxe sur les géants
du numérique.

@GORA

PROJET DE LOI À FAIRE VOTER :

Loi N°4 :

Il est désormais interdit
d'utiliser plus de 10 fois
par jour une intelligence
artificielle sous peine
d'amende par la CNIL



LES LOIS À VOTER...OU NON !

@GORA 1
PROJET DE LOI

+ d'infos



Toute personne peut utiliser les outils numériques sans fournir de données personnelles identifiables, sauf dans des cas précis (impôts, santé).



Droit à l'anonymat numérique, à l'oubli

@GORA 2
PROJET DE LOI

+ d'infos



L'État garantit un accès gratuit et de qualité à internet pour tous, financé par l'impôt ou une taxe sur les géants du numérique.



Accès gratuit et universel à Internet

@GORA 3
PROJET DE LOI

+ d'infos



Une semaine par an, tous les écrans (télé, smartphone, tablette, PC) sont interdits dans les écoles et lieux publics.



Addiction smartphone, lien social

@GORA 4
PROJET DE LOI

+ d'infos



Il est désormais interdit d'utiliser plus de 10 fois par jour une intelligence artificielle sous peine d'amende par la CNIL.



IA, limitation de l'utilisation

@GORA 5
PROJET DE LOI

+ d'infos



Dans un but écologique, l'État contrôle les achats d'outils numériques des citoyens et sanctionne la possession de doublons (deux ordinateurs, deux smartphones, etc).



Sobriété énergétique, limitation par l'État

@GORA 6
PROJET DE LOI

+ d'infos



Chaque nouveau parent doit suivre une journée de formation gratuite visant à le sensibiliser aux risques potentiels liés à l'utilisation des outils numériques par les enfants.



Sensibilisation, obligation, citoyen numérique

@GORA 7
PROJET DE LOI

Interdire l'utilisation des réseaux sociaux avant la majorité (18 ans).

Danger d'internet, protection des mineurs

+ d'infos




@GORA 8
PROJET DE LOI

L'État investit 30 millions d'euros dans le développement d'applications éducatives à destination des enfants de moins de 5 ans.

Ecrans pour les jeunes, qui fait l'app ?

+ d'infos




@GORA 9
PROJET DE LOI

Mettre en place une taxe sur l'achat d'objets numériques (+20 % du prix) dans le but de permettre la compensation écologique de l'impact environnemental des objets numériques.

Transition écologique, pollution numérique

+ d'infos




@GORA 10
PROJET DE LOI

Rendre obligatoire le vote (sous peine d'amende) et le rendre électronique (exemple : voter via son smartphone ou un site internet).

Démocratie numérique, devoir citoyen

+ d'infos




@GORA 11
PROJET DE LOI

Remplacer tous les manuels scolaires par des applications gratuites à destination des élèves (à partir du collège).

Dématérialisation, apprentissage connecté

+ d'infos




@GORA 12
PROJET DE LOI

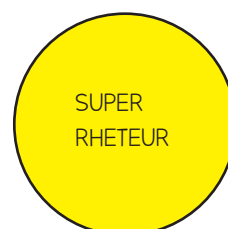
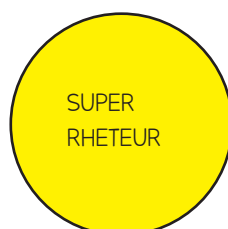
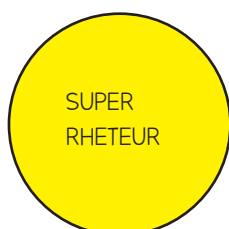
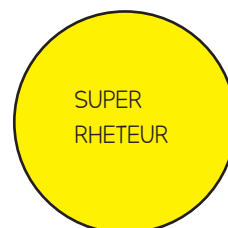
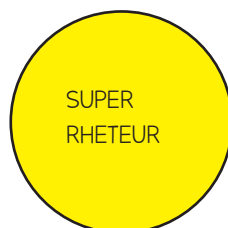
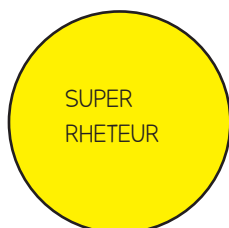
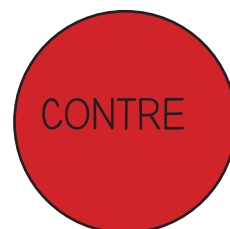
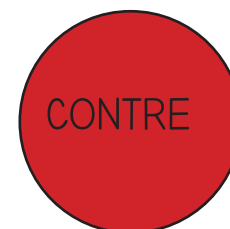
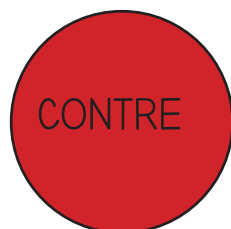
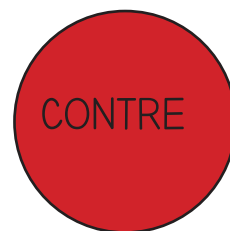
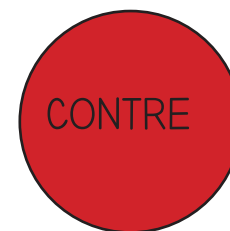
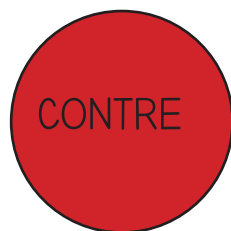
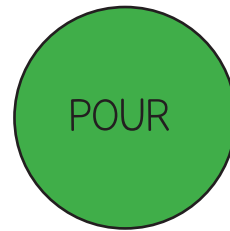
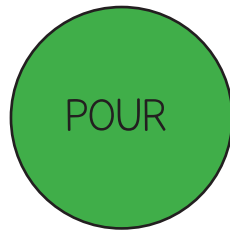
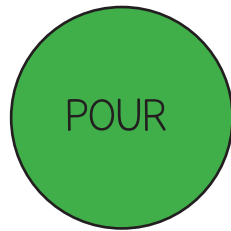
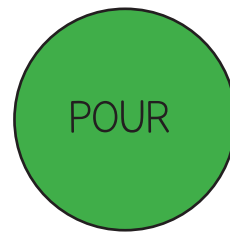
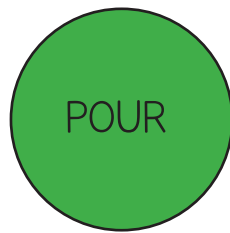
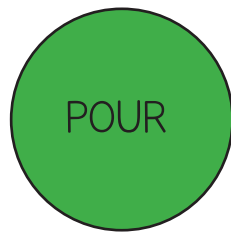
Tous les citoyens français de 12 ans reçoivent un smartphone offert par l'État. Les réseaux sociaux y sont désactivés jusqu'à l'âge de 15 ans.

Rôle de l'État, équiper les jeunes

+ d'infos




Jetons de vote et "super rhéteur"



POUR ALLER POUR LOIN / SOURCES :

- <https://pix.fr/parents>
- www.internetsanscrainte.fr
- <https://www.education.gouv.fr/la-mallette-des-parents-au-numerique-323786>
- <https://tne.trousseaprojets.fr>
- <https://www.clemi.fr/familles>
- <https://www.cnil.fr/fr/particulier>
- www.internetsanscrainte.fr
- <https://www.education.gouv.fr/l-odyssee-du-numerique-450604>
- <https://culturesnumeriques.ac-rennes.fr/spip.php?article363>
- <https://www.promeneursdunet.fr>
- <https://www.youtube.com/@sqooltv>
- <https://www.youtube.com/@AudeWTFake>

CRÉDITS PHOTOS/IMAGES

Personnages 1, 2, 3, 4, 5, 6 - pixabay.com

Personnages 7 et 8 - CANVA

Logo @GORA : Valou Deniard - https://www.instagram.com/valoue_dnd/



AGORA est un jeu conçu par l'Association départementale des Francas des Vosges dans le cadre du dispositif Territoires Numériques Educatifs.

Cet outil est créé avec le soutien du Conseil Départemental des Vosges.



LA VIE EN
VOSGES
le Département

