Activité (déconnectée) - Le Memory du numérique

TOUTES LES FICHES

par Antoine Lacoste

CC BY SA

PUBLIC	PARTICIPANTS	ANIMATEURS	NIVEAU	PRÉPARATION	ACTIVITÉ

Description

Le jeu du “Memory” revisité pour aborder les outils numériques de manière ludique

Objectifs

Les composants de l’ordinateur
Internet
Fake News
GAFAM & NATU

Matériel

Carte Memory à imprimer

Contenus utilisés

Aucun

Pré-requis

Aucun

WORKFLOW

1 Introduction

Cette activité a pour but d'aborder certaines notions du numérique (outils et usages) de manière ludique à travers une revisite du jeu du "Memory".

Conseil médiation :

Au-delà de la partie ludique de cette activité, nous vous conseillons de vous servir de ce jeu comme prétexte pour discuter avec les participant.e.s des enjeux cachés derrière les notions abordées. Par exemple, lorsque le duo de cartes sur les fake news a été trouvé, prenez un temps pour expliquer ce que sont les fake news, comment et pourquoi elles sont créées, et comment s'en protéger.

2 Qu'est-ce que le memory ?

Quoi de mieux qu'une définition Wikipédia, simple et claire ?

"Le jeu se compose de paires de cartes portant des illustrations identiques. L'ensemble des cartes est mélangé, puis étalé face contre table. À son tour, chaque joueur retourne deux cartes de son choix. S'il découvre deux cartes identiques, il les ramasse et les conserve, ce qui lui permet de rejouer. Si les cartes ne sont pas identiques, il les retourne faces cachées à leur emplacement de départ.

Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été découvertes et ramassées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires."

Pour notre cas, les paires se composeront chacune d'une image et d'une description simple de ce que représente l'image. Ainsi, si l'on a une image de ventilateur, la description correspondante sera : "Permet de refroidir le boîtier en permettant un flux d'air frais vers l'intérieur et d'air chaud vers l'extérieur".

Exactement comme le Memory originel, le but pour chaque participant sera de retourner des cartes, face contre la table, et de trouver la combinaison image + description. Celui/celle (ou l'équipe) qui a la fin aura le plus de paires gagne.

Conseil médiation :

Pensez au préalable à bien connaître les définitions, et à connaître le niveau de vos participant.e.s. S'ielles débutent dans le milieu du numérique, vous pouvez soit leur apprendre quelques notions avant de commencer (Sur les composants, qu'est-ce que les GAFAM, quels aspects d'Internet sont les plus connus et de quoi faut-il se

méfier), ou bien les assister directement en jeu. L'important est de garder à l'esprit que tous ne connaîtront pas forcément quelle description correspond à quelle image, et vice-versa.

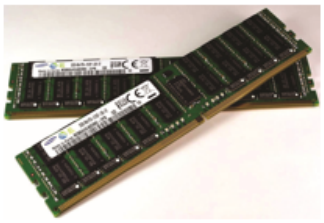
Vous pouvez aussi imaginer d'autres manière de jouer selon vos envies et l'âge et la motivation des participant.e.s. Par exemple, faire deux groupes chacun avec un jeu de cartes, le groupe le plus rapide à associer les images avec les bonnes définitions a gagné

3 Les cartes à imprimer

Les composants de l'ordinateur

Partie d'un ordinateur qui interprète et exécute les instructions	Son rôle est de stocker des données : c'est la mémoire de l'ordinateur	Son rôle est de passer le son d'un ordinateur sur des enceintes ou un casque / écouteurs	Sert à connecter des périphériques (Souris, clé, clavier) à un ordinateur

Permet de refroidir le boîtier d'un ordinateur en permettant un flux d'air frais vers l'intérieur, et d'air chaud vers l'extérieur	Mémoire rapide stockant des informations temporaires sur l'ordinateur	Planche électronique permettant de regrouper tous les composants de l'ordinateur



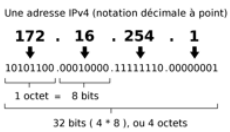
Gafam et Natu

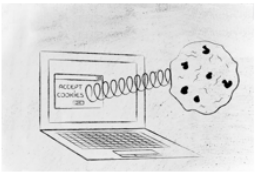
Moteur de recherche le plus connu et utilisé, ainsi que l'une des plus grandes entreprises informatiques au monde	Réseau social le plus célèbre	Entreprise américaine qui conçoit et commercialise des produits électroniques, célèbre pour son logo de fruit	Entreprise Américaine ayant été la première à commercialiser des ordinateurs tout public

Entreprise américaine proposant des films et séries télévisées en abonnement	Plus célèbre entreprise de vente en ligne	Entreprise de services de transport concurrençant les taxis	

Internet

Adresse virtuelle de chaque ordinateur ou appareil connecté	L'ensemble des données produites en ligne	C'est une information conservée sur votre ordinateur par un site web que vous visitez.	Espace de stockage virtuelle de données





Logiciel conçu pour permettre la consultation des informations disponibles sur le web	Outil qui permet de rechercher des informations sur Internet	Acronyme du Web

Pièges

Programme destiné à pénétrer les défenses d'un ordinateur pour l'infecter	Technique utilisée pour prendre vos données personnelles et se faire passer pour vous	Technique mettant en avant un titre exagéré ou particulièrement accrocheur pour attirer artificiellement	Système en trois partie où le client passe commande sur le site internet du distributeur, lequel transmet la demande au fournisseur

Envoi répété d'un message électronique, souvent publicitaire, à un grand nombre d'internautes sans leur consentement	Fausses informations publiées qui ont pour objectif de tromper le lecteur et/ou le manipuler	Théories faisant croire que dans l'ombre se cache se grandes puissances cachant une réalité alternative

Liste des mots attendus, dans l'ordre, de haut en bas et de gauche à droite :
• Composants ordinateur : Processeur / Disque dur / Prise Jack / Prise Usb / Ventilateur / Ram (ou mémoire vive) / Carte-mère
• Gafam et Natu : Google / Facebook / Apple / Microsoft / Netflix / Amazon / Uber
• Internet : Adresse IP / Data (ou big data) / Cookies / Cloud / Navigateur Web / Moteur de recherche / World Wide Web
• Pièges : Virus / Hameçonnage (phishing) / Clickbait / Dropshipping / Spam / Fake-News (fausses informations) / Théories du complot

4 Etape 3 : Ouverture

Vous pouvez agrémenter le principe à votre convenance en fonction des thèmes qui vous parlent, par exemple : les techniques de médiation, dans la programmation informatique, ou dans la gestion de nos données.