

## Capsule Éthique Numérique

### « J'ai tout dépensé, mon temps et mon argent ! »

#### Note d'accompagnement à l'animation

*Comme dans la vie, il faut une éthique du numérique qui permet de respecter la dignité humaine, la justice et la liberté (1). Le numérique et l'intelligence artificielle amènent des innovations scientifiques qui répondent aux défis majeurs, par exemple en révolutionnant la recherche et les pratiques médicales. Néanmoins, les risques de désapprentissage et de perte d'esprit critique sont réels, et l'utilisation de l'intelligence artificielle peut encore augmenter ces risques. Cela concerne autant les créateurs de contenu que les utilisateurs de tout âge.*

**La connaissance nourrit l'action : comprendre les possibilités du numérique comme ses risques de dérive participe à forger des comportements éthiques et responsables.**

(1) [https://www.ccne-ethique.fr/sites/default/files/2022-02/manifeste\\_cnpen.pdf](https://www.ccne-ethique.fr/sites/default/files/2022-02/manifeste_cnpen.pdf)

Cette animation fait partie d'une série destinée à sensibiliser les élèves du cycle 3 au numérique dans leur vie. Sans diabolisation ni angélisme, l'objectif est de les amener à réfléchir. Cette courte note d'accompagnement vise à être une ressource pour les enseignants dans la préparation et l'animation pédagogique de leur classe.

**Cet épisode aborde deux sujets : le temps que l'on peut passer devant les écrans, et de manière corollaire la tentation de se laisser entraîner à y dépenser de l'argent. L'animation peut être utilisée pour deux séquences pédagogiques distinctes, pour en faciliter l'assimilation par les élèves et laisser assez de temps à la discussion sur chacun des deux thèmes.**

Les apprentissages sur l'usage des technologies numériques correspondants sont :

- **Maîtriser le temps** consacré aux écrans, et le **sentiment d'attachement** qui en découle.
- **Être lucide** sur l'objectif de nombreux développeurs et entreprises du numérique, qui peuvent encourager **la consommation et la dépense monétaire**.

Du vocabulaire est introduit dans la vidéo. Après avoir regardé l'entièreté ou une partie de l'animation, l'enseignant peut revenir sur ce vocabulaire pour l'expliquer ou faire réagir les élèves.

La fiche jointe récapitule le vocabulaire à connaître et à comprendre, et fournit des définitions de référence pour les mots-clés évoqués dans la vidéo, ou en lien avec les thématiques traitées

L'objectif étant de susciter une réflexion et une discussion entre les élèves, les questions figurant à la page suivante pourraient être posées (liste illustrative, ni prescriptive ni limitative), en lien avec chacune des séquences. Dans cet esprit, il faut éviter une approche normative, qui pourrait aller à l'encontre d'une discussion ouverte et libre.

L'utilisation du numérique se fait essentiellement hors de l'école : les élèves pourraient être encouragés à poursuivre la discussion dans leur famille.

-----

Une évaluation des apprentissages peut être faite par l'enseignant s'il le juge opportun, en privilégiant la compréhension du vocabulaire.

- Nous serions heureux de recevoir une évaluation de cette animation par les enseignants (cf. **questionnaire de retour pour l'enseignant** en Annexes), leurs conseils, expériences ou exemples qu'ils voudraient partager.
- Nous serions intéressés également à avoir le point de vue des élèves (cf. **questionnaire d'avis de l'élève** en Annexes). Les enseignants sont encouragés à nous transmettre les réponses brutes (anonymes) et/ou leur analyse des réponses.
- Les enseignants pourront également mettre en place le « **carnet de bord individuel** », qui permet aux élèves de noter leurs engagements (leurs « bonnes pratiques ») et de s'auto-évaluer quelques semaines plus tard. Nous sommes également intéressés par ces résultats (de manière anonyme), qui contribuent à évaluer l'impact de ces capsules sur le comportement des élèves en ligne et dans la vie réelle.

Afin de pouvoir améliorer ses méthodes pédagogiques, et proposer du contenu adapté aux classes du 3ème cycle, la Fondation Blaise Pascal invite les enseignants à partager leur avis, ainsi que celui des élèves, au travers des questionnaires et du carnet de bord évoqués ci-dessus. Ces documents, respectant l'anonymat des élèves, peuvent être envoyés à la Fondation par courrier à l'adresse suivante :

**Fondation Innovation et Transitions  
Fondation Blaise Pascal  
3 place de la Bourse  
69002 Lyon**

Afin de nous envoyer les questionnaires par Internet, ou nous poser des questions sur les capsules, vous pouvez nous contacter à l'aide de l'adresse e-mail ci-dessous :

[capsules@fondation-blaise-pascal.org](mailto:capsules@fondation-blaise-pascal.org)

Ou à Laurence Devillers, chargée de la supervision des *Capsules Éthiques Numériques* :

[devil@lispn.fr](mailto:devil@lispn.fr)

Merci beaucoup,

La Fondation Blaise Pascal

## Thèmes abordés dans la capsule

### ***Attachement aux écrans au quotidien (0:00 - 0:45)***

Faire identifier les **types d'écrans**, les **types de contenus** (films, jeux vidéo...).

Interroger les élèves sur leurs pratiques.

### ***Attrance pour des objets vus et frustration (0:45 – 1:05)***

Faire réagir les élèves sur leur vécu de ce type de situation, en lien avec les écrans et éventuellement des situations analogues sans écran (dans les magasins par exemple).

### ***Risque d'isolement pour progresser dans les jeux (1:05 – 1:15)***

Demander aux élèves leur avis sur le **risque d'isolement** lié aux écrans (Est-ce que vous pensez que ça pourrait vous arriver ?).

### ***Mécanisme d'attachement – dopamine (1:15 – 1:38)***

Faire réexpliquer par les élèves à leurs camarades.

### ***Conséquence : risque de passer beaucoup (trop) de temps sur les écrans (1:38 – 1:54)***

Faire réagir les élèves sur leur vécu, ou des observations d'autres personnes – élèves ou adultes.

### ***Utilisation par les marques (1:54 – 2:04)***

Chercher des exemples.

### ***Témoignages d'élèves et mini-conclusion (2:04 – 2:52)***

Faire réagir les élèves sur ces témoignages, et les similitudes ou différences avec leurs pratiques.

***Pause possible entre deux séquences pédagogiques***

### ***Payer pour jouer plus ou mieux (2:55 – 3:17)***

### ***Microtransactions (3:17 – 3:40)***

Faire expliquer par les élèves à leurs camarades. Donner des exemples de microtransactions.

### ***Publicité ciblée (3:40 – 3:57)***

Chercher des exemples.

### ***Récapitulatif utilisation dopamine pour inciter à dépenser (3:57 – 4:27)***

### ***Conclusion, ouverture à la réflexion : « Comment ferais-tu pour ne pas tout dépenser ? » (4:27 - fin)***

## Vocabulaire pour la capsule vidéo

### « *J'ai tout dépensé, mon temps et mon argent !* »

**Addiction** : Attachement très fort que l'on peut avoir pour quelque chose. Signes mentaux et physiques qui peuvent témoigner du manque que l'on ressent lorsqu'on ne peut pas satisfaire notre dépendance. On peut entendre souvent à la télévision ou sur les réseaux sociaux des expressions comme « **addiction aux écrans** », ou que quelqu'un est « addict » à son smartphone. Toutefois, d'un point de vue médical, la dépendance aux écrans ne peut pas être considérée comme une addiction au même titre que la cigarette ou l'alcool, mais on peut parler d'un « attachement » à nos écrans, qui peut être très important.

**Chronophage** : Désigne une activité sur laquelle on peut passer beaucoup de temps. Elle attire notre attention, on peut donc y passer plusieurs heures sans le remarquer. On s'en rend compte lorsqu'on regarde l'heure à la fin de l'activité ! Si dans le monde professionnel les activités chronophages sont parfois associées à un sentiment de perte de temps, les activités chronophages sont souvent des activités qui nous font plaisir (elles génèrent de la **dopamine**). C'est pourquoi une grande partie des jeux et du contenu sur les réseaux sociaux peuvent être vus comme chronophages, on « scrolle » en perdant la notion du temps.

**Cookies** : Terme qui renvoie à l'enregistrement de l'ensemble des activités qu'on a pu réaliser sur un site web, que celui-ci conserve dans un « **paquet de données** ». Ce paquet est un petit programme gardé par le site, et utilisé la prochaine fois qu'on revient sur le même site (ou sur d'autres), afin de nous proposer du contenu personnalisé, c'est-à-dire du contenu qui correspond à nos goûts ou à nos besoins. Les cookies sont également utilisés à des **fins commerciales** : les données peuvent alors être confiées à des entreprises, qui vont analyser nos activités pour nous proposer des publicités ciblées. Il existe des **cookies de session**, qui sont temporaires, et les **cookies persistants**, qui restent enregistrés même lorsqu'on éteint l'appareil. Le nom « *cookie* » provient de la formule anglaise « **magic cookie** », qui correspond à un paquet de données qui est reçu par un site web, et qui est renvoyé à un autre sans avoir été changé.

**Dopamine** : Aussi appelée « **molécule du plaisir** » ou « **hormone du bonheur** », la dopamine est ce qu'on appelle un neurotransmetteur, ce qui veut dire qu'elle a un impact sur notre cerveau. Elle est produite par notre corps lorsqu'on est en train de faire une activité qui nous semble agréable, ce qui a un effet sur notre comportement, notre concentration, notre sommeil, ou encore notre motivation. La pratique de jeux ou d'autres activités sur un écran peut produire de la dopamine, ce qui peut amener notre cerveau à en réclamer encore et nous amener à vouloir continuer à passer du temps sur l'écran.

**Free-to-play** : Expression qu'on utilise afin de désigner les jeux auxquels on peut jouer gratuitement (au moins pour une partie du jeu). On trouve beaucoup de jeux *free-to-play* parmi les applications disponibles sur téléphone ou sur ordinateur. Une grande partie des jeux *free-to-play* proposent des **microtransactions**, que le joueur peut acheter afin de « débloquer » du nouveau contenu, ou pour progresser plus rapidement.

**Internet** : Réseau informatique utilisé par les sites web, par les messageries ou encore les jeux vidéo en ligne, qui nous met en relation avec des utilisateurs ou des systèmes partout dans le monde.

**Jeux vidéo** : On parle de jeu vidéo à partir du moment où le jeu se joue sur un écran, qui peut prendre des formes différentes. Le jeu, sous sa forme vidéo, peut permettre aux joueurs de jouer avec d'autres personnes, ainsi que d'explorer des mondes entièrement virtuels grâce à des **avatars** (le « moi » digital). Ces activités sont aussi appelées des pratiques « vidéoludiques ».

**Microtransactions** : Monnaies digitales, objets ou services que l'on peut acheter en ligne avec de l'argent réel. Les microtransactions sont très présentes dans les jeux vidéo aujourd'hui, car elles permettent d'obtenir de nouveaux équipements, de progresser plus vite ou de changer l'apparence de son personnage pour être plus « stylé » que les autres joueurs.

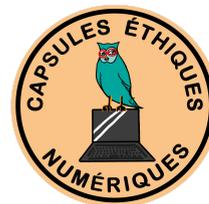
**Numérique** : Ensemble des sciences et technologies de l'information et de la communication (mathématiques, informatique, électronique, télécommunications) qui utilisent de nombreux outils sur des écrans, des machines et/ou des robots. On parle d'une **culture du numérique** aujourd'hui : Internet, le web, les réseaux sociaux ou les jeux vidéo font désormais partie de notre quotidien.

**Pay-to-win** : Expression qu'on utilise afin de désigner les jeux, gratuits ou payants, qui demandent que le joueur paie des **microtransactions** afin de pouvoir avancer dans le jeu. Certains jeux **free-to-play** utilisent cette logique dans le but de pousser le joueur à vouloir dépenser de l'argent pour progresser et devenir plus fort que le reste des joueurs. Les jeux qui ne proposent à la vente que des contenus cosmétiques (*skins* ou costumes pour changer le look de notre personnage et notre équipement, sans les renforcer) ne sont pas considérés comme *pay-to-win*, mais encouragent cependant à la dépense.

**Publicité ciblée** : Forme de publicité qui utilise un **programme informatique** pour analyser notre activité sur Internet et sur le web, afin de proposer des annonces qui ont une plus forte chance d'attirer notre attention, et donc de nous amener à acheter. Les entreprises utilisent ce qu'on appelle les « **cookies** », des petits programmes qui permettent d'enregistrer ce que l'on fait sur Internet et d'afficher ensuite des publicités qui correspondent à ce que l'on aime. Si je vais sur un site Internet qui parle de cuisine, les *cookies* de ce site vont enregistrer que j'aime la cuisine, et vont me proposer ensuite des pubs autour de la cuisine sur d'autres sites que je vais visiter.

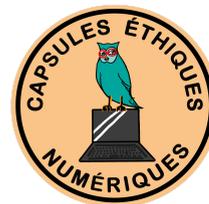
**Smartphone** : Téléphone portable permettant d'accéder à **Internet**.

**Virtuel** : Le virtuel désigne toutes les choses qui ont une forme entièrement **immatérielle**, et que l'on trouve principalement **en ligne**. Ce sont des objets qu'on ne peut pas toucher ou voir directement, contrairement aux objets de la vie réelle. On peut observer le virtuel uniquement au travers d'un écran. Attention ! Le virtuel a souvent comme origine des choses du réel, et peut prendre des formes différentes. On peut également passer d'une forme virtuelle à une forme réelle pour un objet, par exemple lorsqu'on imprime une image grâce à notre ordinateur ou un objet grâce à une imprimante 3D : l'image virtuelle devient réelle, on peut l'avoir sur la feuille de papier et entre nos mains.



**Web** : Aussi appelé *World Wide Web* (le fameux « www » au début d'une adresse Internet !) ou toile mondiale. Le web rassemble un nombre presque infini de sites disponibles sur Internet, accessibles grâce à des **navigateurs de recherche**. Le nom de « **toile** », ou l'expression « **surfer sur la toile** » font référence au web, avec l'ensemble des liens Internet qui connectent les sites entre eux, et qui forment une gigantesque toile virtuelle.

---



## ANNEXES

## Avis des élèves

(à envoyer après chaque séance puis à la fin de l'année scolaire - adresse en bas du formulaire)

Le titre de la capsule :

Classe : CM1 / CM2 / 6ème

	☹️ ☹️	☹️	😊	😊😊
Est-ce que le sujet t'a intéressé ?				
Est-ce que c'était difficile à comprendre ?				
Que penses-tu des animations ?				
Que penses-tu de la durée de l'activité ?				
Comment as-tu trouvé cette activité ?				

Qu'est-ce que tu as appris, que tu ne savais pas déjà ?

---



---

Quelles sont les deux choses les plus importantes que tu as retenues ?

---



---

Quels sont les mots que tu n'as pas compris ?

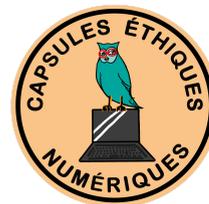
---



---



---



Est-ce que tu avais déjà discuté de ce sujet avec un ami ou un camarade de classe, avant d'avoir vu la capsule ?

---

---

---

---

Est-ce que tu penses que vous discuterez de ce sujet avec tes camarades de classe, maintenant que tu as regardé la capsule ?

---

---

Tout ce que tu voudrais dire en plus !

---

---

---

---

**Documents à envoyer à l'adresse e-mail : [capsules@fondation-blaise-pascal.org](mailto:capsules@fondation-blaise-pascal.org)  
ou par courrier à Fondation Innovation et Transitions, 3 place de la Bourse 69002 Lyon**

## Retour de séance par l'enseignant ou l'enseignante

(à envoyer après chaque séance puis à la fin de l'année scolaire - adresse en bas du formulaire)

### Transmettre à la Fondation Blaise Pascal

- **Votre retour d'expérience** pour chaque capsule (formulaire ci-dessous)
- Les questionnaires remplis par chacun des élèves à l'issue de chaque séance
- La carte d'explorateur individuelle (ou collective) à l'issue de chaque séance
- Le carnet de bord complété par chaque élève, au terme de la dernière séance

### Capsule étudiée :

**Classe :** CM1 / CM2 / 6ème

**Nombre d'élèves :**

	☹️	☹️	☹️	😊	😊😊
Le sujet de la vidéo est adapté aux élèves du cycle 3					
Clarté des objectifs d'apprentissage					
Difficulté du vocabulaire					
Qualité des animations					
Durée					
Compréhension des objectifs d'apprentissage par les élèves					
Intérêt des élèves					
Satisfaction d'ensemble					

Avez-vous utilisé cette vidéo en

- Une seule séance
- Plusieurs séances rapprochées
- Plusieurs séances espacées

Avez-vous utilisé cette vidéo

- Comme un sujet particulier, une fois
- Intégré dans un programme pédagogique
  - Si oui, lequel

Est-ce que les élèves ont été intéressés ? Ont-ils été attentifs dans l'ensemble ? Ont-ils été actifs et participatifs dans la discussion ?

---



---



---



Ce que vous avez le plus apprécié :

---

---

---

---

Ce qui pourrait être amélioré :

---

---

---

Vos exemples ou suggestions pour bien utiliser cette vidéo :

---

---

---

---

---



Commentaires - Tout ce que vous voudriez nous dire :

---

---

---

---

---

---

***Documents à envoyer à l'adresse e-mail : [capsules@fondation-blaise-pascal.org](mailto:capsules@fondation-blaise-pascal.org)  
ou par courrier à Fondation Innovation et Transitions, 3 place de la Bourse 69002  
Lyon***