

TABBY PLAYS – CYBERBULLYING GAME OVER

Guide pratique et pédagogique à l'attention des enseignants

INTRODUCTION : A PROPOS DU JEU	Errore. Il segnalibro non è definito.
PREREQUIS (pour les élèves)	Errore. Il segnalibro non è definito.
CONNAISSANCE DU PHENOMENE_Toc383764874	
CONNAISSANCES TECHNIQUES	Errore. Il segnalibro non è definito.
CONNAISSANCES DES JEUX VIDEOS	2
OBJECTIF.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
DEROULEMENT	Errore. Il segnalibro non è definito.
PREMIERE ETAPE : PREPARATION ET INSCRIPTION (JUSTE LA PREMIERE FOIS)	Errore. Il segnalibro non è definito.
definito.	
SECONDE ETAPE : INSCRIPTION DES ELEVES.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
TABLEAU DE BORD DES ENSEIGNANTS	Errore. Il segnalibro non è definito.
DEPANNAGE	6

INTRODUCTION : A PROPOS DU JEU

« *Tabby Plays* » est un jeu vidéo éducatif dit « sandbox » ou « bac à sable » (selon Wikipédia, un jeu vidéo « sandbox » est un jeu dans lequel le joueur peut librement évoluer au sein d'un monde virtuel, il est également libre de choisir comment et quand il doit accomplir ses objectifs). Le jeu représente un campus scolaire virtuel dans lequel les joueurs ont la possibilité de réaliser plusieurs activités telles que participer à une « quête » (qui est une sorte de compétition entre les joueurs), interagir avec les autres joueurs, interagir avec des éléments du scénario et jouer avec les autres (soit en classe, soit de chez eux) ou seul (en interagissant avec l'ordinateur).

Toutefois, il est très important d'inciter les élèves à jouer de façon collective car le jeu est basé sur l'interaction entre les joueurs et sur l'utilisation d'un réseau social qui propose une comparaison des scores de tous les joueurs du groupe classe. De plus, les objectifs du jeu, en termes d'apprentissage, perdent de leur intérêt si le joueur est seul en ligne.

PREREQUIS (pour les élèves)

CONNAISSANCE DU PHÉNOMÈNE

Aucune connaissance préalable n'est requise sur le phénomène du cyberharcèlement.

CONNAISSANCES TECHNIQUES

Familiarité avec l'usage d'un ordinateur, avec les logiciels pour Windows/Mac, bonne compréhension des réseaux sociaux les plus connus (Facebook, Twitter, Ask.fr).

CONNAISSANCES DES JEUX VIDÉO

Une connaissance générale des jeux vidéo est nécessaire, tout du moins une expérience occasionnelle de leur utilisation, quel que soit le type de jeux.

OBJECTIF

Offrir aux élèves une compréhension théorique et pratique de ce qu'est le cyberharcèlement.

DÉROULEMENT

PREMIERE ETAPE : PREPARATION ET INSCRIPTION (JUSTE LA PREMIERE FOIS)

L'enseignant doit tout d'abord s'inscrire et créer son propre compte, plus précisément :

1) se connecter à l'adresse suivante : <http://54.194.145.12/registration.html>

2) entrer les informations requises (ceci inclus le code de contrôle fourni par le coordinateur du projet).

Pour plus d'informations : www.tabby.eu

3) confirmer (cliquer sur le bouton « CONFIRM »)

Si un enseignant entre des informations erronées, il devra contacter le coordinateur du projet afin de réinitialiser les données.

4) le système générera un « Monde » (World) avec un nom spécifique. Le nom de ce « Monde » sera envoyé à l'enseignant par courriel (à l'adresse préalablement indiqué par l'enseignant).

L'enseignant pourra aussi créer d'autres « Mondes » par la suite.

5) L'enseignant, après s'être inscrit et avoir créé son propre compte, peut se connecter à l'adresse: <http://54.194.145.12/teacher.html> et gérer les utilisateurs, voir qui est connecté, et plus encore.

Pour plus d'informations, voir la partie TABLEAU DE BORD DES ENSEIGNANTS.

SECONDE ETAPE : INSCRIPTION DES ELEVES

Tous les élèves peuvent se connecter à l'adresse suivante : <http://54.194.145.12>, en s'enregistrant à l'aide de leur compte Facebook (+ de 13 ans) ou en créant un nouveau compte (à l'aide d'un mot de passe). Après cela, ils doivent indiquer le nom du « Monde » (donné précédemment par leur enseignant), puis le jeu peut commencer.

Note : quand les élèves entrent le nom du « Monde », ce nom devient associé à leur compte et il ne peut plus être changé.

LES ACTIVITÉS :

1) PRESENTATION DE L'ENJEU : L'enseignant présente la thématique du Cyberharcèlement selon sa méthode, sa façon d'enseigner, à l'aide s'il le souhaite du matériel disponible sur le site : www.tabby.eu

2) LES ELEVES SE CONNECTENT : Tous les élèves se connectent à l'adresse : <http://54.194.145.12> avec le compte qu'il a précédemment choisi, puis le jeu commence.

3) PREMIERE SESSION – JEU LIBRE (environ 15 minutes) : Les élèves se familiarisent avec le jeu, l'explorent, interagissent entre eux en toute liberté. Ils peuvent communiquer entre eux soit à l'aide des émoticônes, soit au travers du chat. Ils commencent à participer à la quête (photographier des objets) et se familiarisent avec le réseau social interne « TABBYBOOK ».

Ils peuvent dès lors devenir victimes de certains actes de harcèlement ou cyberharcèlement dus à l'action de l'ordinateur (c'est l'ordinateur qui joue), tout en commençant à pouvoir publier des contenus amicaux ou hostiles envers leurs camarades par le « TABBYBOOK ».

À ce stade, la seule façon qu'ils ont de se défendre des agressions virtuelles est d' « En parler à l'enseignant » (Report to the teacher). Ceci implique qu'ils doivent aller jusqu'au bâtiment de l'école, puis cliquer sur le personnage de l'enseignant. Alors, les élèves peuvent confier ce qu'ils ont vécu à l'enseignant, ce qui engendre une disparition du « harceleur » du jeu pendant quelques minutes. Les élèves peuvent découvrir cette option par eux-mêmes ou peuvent en être informés leur enseignant (le vrai !), qui n'est pas obligé d'intervenir. Il peut cependant, circuler dans la salle, suivre les activités et fournir de l'aide à ceux qui en auraient besoin. Il peut aussi tout gérer depuis la console de l'enseignant, qui permet, entre autres, d'envoyer les harceleurs sur un participant précisément.

4) FIN DE LA SESSION DE JEU – CLASSEMENT ET REMARQUES : quand la session de jeu est terminée, le classement des joueurs s'affiche à l'écran. Ceux-ci sont classés en fonction de leur « KARMA » qui est un indicateur de bons comportements. Ceux qui ont été les moins amicaux apparaissent alors en bas de classement.

L'enseignant peut alors mener une brève discussion sur ce qui s'est passé durant le jeu, pouvant ainsi faire le lien entre la partie théorique et le jeu. L'enseignant explique et commente (selon sa propre méthode) les interrogations possibles générées par le classement. Par exemple, un élève qui aurait remporté une quête, aurait alors beaucoup de popularité et d'argent, mais pourrait finir en fin de classement à cause de ses comportements de cyberharceleur. L'enseignant peut aussi souligner que la position actuelle dans le classement peut évoluer en fonction des efforts que feront les élèves.

5) SESSIONS DE JEU SUIVANTES : Les sessions de jeu doivent être répétées, en fonction du temps dont chacun dispose ou des comportements dans le jeu, sur lesquels l'enseignant souhaite insister. Il pourrait être également utile d'alterner phases de jeu et explications plus détaillées du phénomène du cyberharcèlement (toujours en utilisant le matériel disponible sur www.Tabby.eu).

6) FIN : EN GUISE DE CONCLUSION : Les élèves se déconnectent. L'enseignant mène une discussion sur la session, en se focalisant, peut-être, sur le fait que parfois les jeunes peuvent blesser leurs camarades sans s'en rendre compte, et cela juste en cliquant sur un bouton dans un réseau social.

TABLEAU DE BORD DES ENSEIGNANTS

Merci de noter que le tableau de bord de l'enseignant est optionnel et qu'il fournit des outils complémentaires et des informations pour analyser le déroulement du jeu.

Afin d'y accéder, il suffit de se connecter à : <http://54.194.145.12/teacher.html> et de saisir les informations d'identification spécifiées lors de la phase d'inscription. Les enseignants peuvent se déconnecter ou sélectionner un monde précédemment créé (depuis le menu « open a world ») depuis la page principale.

JOUEURS

Le bouton « Open » / « Closed » permet d'ouvrir (les élèves peuvent alors y accéder) ou de fermer le « Monde ». Le bouton « Accept Guests » / « do NOT Accept Guests » indique que le « Monde » peut être utilisé par des visiteurs extérieurs en cliquant sur « Play as a Guest » sur la page d'accueil.

Le tableau des utilisateurs ci-dessous permet de connaître le nombre de participants qui sont inscrits dans le « Monde » ainsi que leurs paramètres dans le jeu.

Le Tableau des utilisateurs

Les colonnes « Happiness, Popularity, Karma et Credits » résument les paramètres du jeu. Les colonnes « Environment » et « Bullying » sont activées quand un utilisateur est en train de jouer. « Environment » indique le nom du « Monde » dans lequel évolue le joueur. Le bouton « Set Target » dans la colonne « Bullying » permet à l'enseignant d'attribuer au « harceleur » (l'ordinateur) une cible. « Num reports » indique le nombre de fois qu'un joueur a signalé à l'enseignant (virtuel) les actes de harcèlement dont il a été victime. « Num connections » et « Last connection » indiquent le nombre de fois qu'un joueur s'est connecté au jeu ainsi que la date de sa dernière connexion.

STATISTIQUES

Cette page fournit des statistiques concernant les activités des élèves dans le jeu. Ces données sont anonymes et concernent les comportements des joueurs durant le jeu, le temps de jeu, les décisions prises, etc. Pour convertir les données au format .CSV, il suffit de cliquer sur le bouton « SAVE ». Il suffit de cliquer sur les boutons « From » et « To » pour obtenir les données relatives à une période précise.

OUTILS

Depuis la section « Tools », il est possible de créer de nouveaux « Mondes ». Il suffit de taper le nom d'un nouveau « Monde » et de cliquer sur « Create ».

Il est aussi possible de retrouver le mot de passe d'un élève en sélectionnant son Surnom depuis le menu en bas, juste à côté de « Select user name ».

DEPANNAGE

Que faire si le jeu bloque au tout début ?

- 1) Télécharger de préférence les navigateurs Chrome ou Firefox. .
- 2) Réglage du pare-feu : votre connexion peut être protégée par un pare-feu et ceci peut empêcher votre navigateur d'accéder au serveur du jeu (même si vous pouvez visiter d'autres sites Internet sans aucune difficulté). Dans ce cas précis, veuillez contacter l'administrateur de votre réseau et lui fournir les informations suivantes :

Les ports 2000 à 2100 doivent être ouverts (connexion sortante) pour le protocole TCP.
