

Éducation civique Term	Sujet d'étude 2 L'ingérence humanitaire
	Fiche 48 FICHE ÉLÈVE

Jouer en ligne pour comprendre l'ingérence humanitaire

Objectif de l'activité : Être capable de comprendre le fonctionnement d'un jeu en ligne ; être capable de comprendre que l'on peut apprendre en jouant ; être capable de synthétiser des informations afin d'émettre un avis.

Outils Tice nécessaires : Navigateur internet.

Consignes : Les créateurs du jeu « Sayansi » (disponible à cette adresse : <http://www.sayansi.ca/flash/sayansi-fr.html>) vous demandent de les aider à améliorer leur jeu en ligne autour du thème de l'ingérence humanitaire. Vous êtes amenés à leur proposer une critique de leur jeu et, pourquoi pas, proposer des améliorations.

À savoir : ingérence humanitaire.

1. Collecter des informations sur le jeu « Sayansi »

- a. Afin de comprendre comment fonctionne le jeu, il s'agit tout d'abord d'élaborer une fiche d'identité du jeu développé.

Nom du jeu et date d'édition	But et missions (résumé de quelques lignes)	Éditeurs
.....

- b. Classez le jeu selon les catégories suivantes :

Quel type de jeu est Sayansi ?	Oui/Non
Un jeu à installer sur un ordinateur ?	
Un jeu sur ordinateur directement accessible depuis internet ?	
Un jeu de simulation sans but de jeu ?	
Un jeu de sensibilisation aux actions des organisations humanitaires ?	
Un jeu de sensibilisation au développement durable ?	

2. Le jeu « Savansi » et l'ingérence humanitaire

a. Actions de jeu

Grâce aux aides de jeu et à votre expérience du jeu, essayez de décrire le jeu et son lien avec l'ingérence humanitaire.

- Quelle est la situation du joueur au commencement ?

.....

.....

.....

.....

.....

- Quels sont les quatre objectifs que doit atteindre le joueur à la fin du jeu ?

.....

.....

.....

.....

.....



- Quelles sont les deux actions principales qui lui permettent d'améliorer la situation de l'île ?

.....

.....

.....

.....

.....

- Quelle est la principale limite à ses actions ?

.....

.....

-
-
-
- Une fois la liaison rétablie, avec qui peut-il dialoguer ?
-
-
-
-
-
-

b. Réflexions sur l'ingérence humanitaire

- En suivant la définition de l'ingérence humanitaire, quels sont les indices indiquant que la situation de cette île et l'action des humanitaires relèvent de cette notion?
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

c. Réflexions sur le développement durable

- D'après votre expérience du jeu et de ses aides, présentez deux exemples d'actions qui ont une dimension durable.
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

d. Conclusion et perspectives

- En quelques lignes expliquez en quoi ce jeu est en partie en lien avec l'ingérence humanitaire, en partie en lien avec le développement durable. Formulez des recommandations aux concepteurs informatiques pour améliorer la dimension ingérence humanitaire du jeu.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....