

isis the end

plus pour les lycéens car c'est assez déprimant surtout en cas d'échec.
mais le jeu est prenant et le graphisme est très bien !

en EMC, à faire sur la notion : attentif aux autres ?

faire d'abord un briefing obligatoire sur leurs idées :

- comment les jeunes peuvent-ils se faire embrigader ?
- comment détecter quelqu'un qui est embrigadé ?
- qui peut l'aider et comment ?

stopdjihadisme est plus facile d'accès.

Isis the end

Objectif: évolution des formes de propagande

- - en cours d'histoire: propagande de Vichy par ex
- - prolongement en emc sur les outils modernes de la propagande: comment un réseau social peut être utilisé comme une filière de recrutement djihadiste

voir l'évolution des outils de la propagande: quels ressorts anciens sont réutilisés, quelles nouveautés apporte le numérique?

organisation du jeu

- tout seul !! chacun vit son expérience, chacun choisit le profil qu'il veut suivre: un garçon ou une fille (déterminés par le prof pour mise en commun plus facile ensuite)

Après le jeu:

échange oral: qui a sauvé son personnage? Déterminer pourquoi?

puis faire une carte mentale, remplie ensemble:

- la personnalité du candidat
- environnement
- élément de rupture
- emprise idéolo
- emprise affective
- moyens: voir la nouveauté du numérique

séance suivante

avec isi et stop djihadisme: comment le net peut-il être utilisé pour contrer cette propagande djihadiste?

- identifier les auteurs et les buts
- points communs et différences
-

Je l'ai gardé ! eheh

Un peu déprimant mais le gameplay est intéressant

pour stopdjihadisme :

1-faire le jeu en autonomie

2-reprise, questionnement...

3-écouter le témoignage ou le parcours de vie d'un embrigadé et demander aux élèves de proposer tous les choix de sortie possible et à quels moments, sur le modèle de l'histoire de la vidéo