

Fiche Pédagogique: Jeu de Cartes "École et Société"

1. Objectifs

- **Développer la pensée critique** : Inciter les élèves à réfléchir sur les impacts sociétaux et éthiques de l'intelligence artificielle.
- **Stimuler la communication** : Encourager les échanges verbaux et la capacité à argumenter.
- **Favoriser la collaboration** : Travailler en équipe pour résoudre des enquêtes.
- **Sensibiliser aux enjeux technologiques** : Comprendre les implications d'un implant cérébral et des technologies de connexion directe au cerveau.

2. Notions/Intérêts

- **Éthique et Technologie** : Explorer les dilemmes éthiques liés à l'utilisation des implants cérébraux.
- **Esprit Critique** : Analyser des comportements pour distinguer les individus connectés des non connectés
- **Rôle de l'IA dans la société** : Débattre sur l'intelligence artificielle.
- **Enquête et Déduction** : Détecter des indices pour arriver à des conclusions.
- **Communication et Débat** : Développer des compétences en communication verbale et en débat.

3. Descriptif

Le jeu "École et Société" se déroule dans un scénario futuriste où les élèves doivent identifier ceux qui possèdent ou non un implant cérébral connecté à une intelligence artificielle (scénario adapté du jeu de carte reposant sur celui du Loup Garou).

1. Préparation :

- Les élèves sont divisés en deux groupes : les enquêteurs et les enquêtés.
- Les enquêteurs reçoivent des cartes questions, et les enquêtés des cartes réponses (certaines réponses prouvent qu'ils sont des élèves connectés).

2. Phase d'Enquête :

- Les enquêteurs posent des questions aux enquêtés.
- Les enquêtés répondent en utilisant les cartes réponses. Les réponses doivent refléter leur statut d'élève connecté ou non-connecté.

3. Analyse et Déduction :

- Les enquêteurs analysent les réponses pour détecter les élèves non connectés.
- Les échanges sont enregistrés via une Web Radio.

4. Débat :

- À la fin du jeu, les données collectées seront utilisées, en classe, pour organiser un débat en classe.
- Le débat porte sur l'impact de l'IA sur la société, les avantages et les inconvénients des implants cérébraux, et les questions éthiques soulevées par ces technologies.

4. Matériel

- **Cartes Questions** : Contenant diverses questions conçues pour révéler des

- **Cartes Réponses** : Contenant des réponses typiques d'élèves connectés ou non connectés.
- **Web Radio** : Dispositif pour enregistrer les échanges entre les élèves..
- **Carnets de Notes** : Pour que les enquêteurs notent leurs observations et analyses.