

AVIGNON ET MOI

ACADÉMIE DU NUMÉRIQUE



VRAIMENT?

Le jeu qui entraîne l'esprit critique face au numérique

IA · Droits & éthique · Société · Dangers du numérique · Réseaux sociaux · Santé & bien-être · Environnement · Esprit critique



600 cartes · 4 types de questions · 3 niveaux · 7 publics · 8 thèmes

L'apprentissage par la surprise

« **Vraiment ?** » est un jeu de médiation numérique qui part des idées reçues. Le principe est simple : une carte est posée, le groupe réagit, on se trompe, on s'étonne. C'est cette surprise - le déclic « *ah bon, vraiment ?* » - qui ancre un apprentissage bien plus durable qu'un cours magistral. L'écran n'est ici qu'un support secondaire : l'essentiel réside dans la réflexion collective et le cheminement vers la réponse, bien plus que dans l'affichage lui-même.

Objectif

Développer l'esprit critique et la capacité à questionner une information avant de la croire ou de la partager.

Méthode

Repérer les biais, les manipulations et les demi-vérités à travers le jeu. L'affichage s'adapte au format : projeté via vidéoprojecteur pour les groupes de +5 personnes, ou sur support dédié (tablette/écran partagé) pour les plus petits groupes.

Contenu

Un arsenal de **+600 cartes** couvrant l'ensemble du spectre numérique.



8 piliers pour devenir un citoyen numérique éclairé



Intelligence Artificielle

ChatGPT, deepfakes, IA Act et impact sur l'emploi.



Droits & Éthique

Vie privée, liberté d'expression et droit à l'oubli.



Numérique & Société

GAFAM, économie de l'attention et fracture numérique.



Dangers du numérique

Phishing, arnaques et radicalisation en ligne.



Réseaux Sociaux

Algorithmes, TikTok, bulles de filtre et dark patterns.



Santé & Bien-être

Cyberharcèlement, temps d'écran et addictions numériques.



Environnement

Empreinte carbone du numérique et sobriété numérique.



Info & Esprit Critique

Fake news, fact-checking et théories du complot.

Pourquoi le format « Vraiment ? » fonctionne



Libération de la parole

Les participants s'expriment plus librement face à un intervenant extérieur qu'à leur hiérarchie ou leurs professeurs. La distance crée la confiance.



Distance ludique

Le jeu permet d'aborder des sujets sensibles — harcèlement, addictions — sans stigmatiser ni culpabiliser les participants.



Ancrage dans le réel

On parle de TikTok, Snapchat et ChatGPT — pas d'un internet théorique. Les références du quotidien rendent les apprentissages immédiatement applicables.



Doute productif

Les réponses contre-intuitives créent le doute nécessaire à l'exercice de l'esprit critique. Se tromper, c'est apprendre.

Un dispositif adapté à 7 publics différents

Du collège aux seniors, chaque session est calibrée en durée et en pédagogie pour correspondre aux besoins et au niveau de chaque groupe.

Public	Durée	Focus Pédagogique
 Collège	45 min	Vrai/Faux et QCM, rythme soutenu — idéal EMI/SNT.
 Lycée	45 min	Mix QCM et premiers débats — Citoyenneté/SES.
 Post-bac	1h30 – 2h	Format complet : débats approfondis et questions ouvertes.
 Adultes	1h – 1h30	Échanges et mixité sociale — MJC, centres sociaux.
 Seniors	1h	Protection contre les arnaques et données personnelles.
 Entreprises	1h30 – 2h	Enjeux métier : IA, cybersécurité et éthique professionnelle.
 Événementiel	Variable	Parties rapides en boucle sur stand ou forum.

Sécurité et bienveillance : un cadre exigeant

Pourquoi ce protocole ?

Le numérique touche à l'intime. Cyberharcèlement, santé mentale, addictions : certains sujets peuvent faire résonner des vécus personnels difficiles. L'Académie du Numérique a développé le **Protocole Sentinelle** pour garantir un espace sûr à chaque participant.



Cadre bienveillant

Toute moquerie ou propos blessant est recadré immédiatement par l'animateur, sans exception.



Détection & Alerte

Si un participant montre des signes d'anxiété ou se confie, l'information est transmise *confidentiellement* au responsable désigné dès la fin de séance.

L'économie solidaire au service de l'impact

L'Académie du Numérique est ancrée dans l'**économie sociale et solidaire** : les prestations B2B financent la gratuité en milieu scolaire. Un modèle de financement croisé qui garantit l'accès à tous.



Scolaire

Gratuit

Financement sur fonds propres et Pass Culture.



Associations & Seniors

5€ / personne

Ou forfait structure adapté.



Universitaire

200€ à 400€ HT

Par session post-bac.



Entreprises

500€ à 1 500€ HT

Atelier de sensibilisation ou journée team building.

📄 Les recettes générées par les prestations entreprises et universitaires permettent de maintenir la **gratuité totale pour les établissements scolaires**. Chaque euro investi par une entreprise contribue directement à l'éducation au numérique des jeunes.

Prêt à tester votre esprit critique ?



L'Académie du Numérique propose un **quiz gratuit de 10 questions** tirées aléatoirement parmi les + 600 cartes du jeu. Testez vos connaissances — vous serez peut-être surpris !



Tester le jeu en ligne

[Accéder à la démo gratuite →](#)



Site web

academie-numerique.avignon-et-moi.fr



Email

ac-numerique@avignon-et-moi.fr



Téléphone

07.66.20.06.74

 **Tester le quiz maintenant**

 **Nous contacter**