



Sciences et Technologies  
Sciences Humaines et Sociales  
Droit



Environ 8 heures de jeu au total (14 chapitres)



Apprendre à gérer sa recherche d'information et à exercer son esprit critique face aux sources et médias



Paris, 2044, Elixène Seyrig, une experte en cybercriminalité, est appelée pour résoudre un piratage sans précédent qui ébranle l'université Néo-Sorbonne. Une nuit pour résoudre le mystère.

Chapitre 1 : Fiabilité des auteurs et des contenus

Chapitre 2 : Propriété intellectuelle et lanceurs d'alerte

Chapitre 3 : Big data et plagiat



## Présentation

Ce jeu, bien conçu, permet d'aborder les fake news et la théorie du complot avec les apprenants. Il s'agit de les former à l'esprit critique et de développer des compétences d'éducation aux médias. Il s'agit également d'aborder les premières notions de démarches scientifiques en traitant en particulier la thématique de l'édition scientifique.

Hellink représente des pistes pédagogiques innovantes pour les parcours de licence ou master des disciplines suivantes ou associées :

- Sciences et Technologies pour aborder les questions de l'édition scientifique et de la sécurité des systèmes et réseaux informatiques
- Sciences Humaines et Sociales pour aborder les questions liées au traitement de l'information et de sa médiatisation
- Droit pour aborder les questions juridiques et/ou règlementaires concernant les notions de propriété intellectuelle, mais aussi les notions de droits de l'internet.
- Sciences de l'éducation aux médias avec l'abordage des compétences informationnelles, enseignées notamment par les bibliothécaires.



## Déroulement du jeu

Le jeu peut s'effectuer de façon linéaire grâce au scénario mis en place, mais il est aussi possible de sélectionner un chapitre précis parmi les quatorze proposés. Une introduction détaillée permet aux apprenants de prendre connaissance du scénario d'une part, mais également de prendre en main la mécanique du jeu. L'apprenant peut donc initier le jeu ou l'une de ses phases de façon autonome.

L'enseignant peut également, s'il le souhaite, exploiter les chapitres qui l'intéressent lors d'une phase d'apprentissage. À cette fin, un dossier pédagogique est proposé par Ikigai.



## Points forts

Nous avons particulièrement apprécié la qualité du contenu des chapitres qui permettent d'aborder des notions telles que : l'analyse, la confrontation et le cloisonnement de l'information, la vérification des sources, les notions de propriété intellectuelle ou encore le traitement des données personnelles. Par ailleurs, le graphisme utilisé répond aux jeux vidéo connus par les apprenants et saura certainement les motiver à poursuivre leurs apprentissages. Par ailleurs, nous constatons un bon équilibre entre la dimension ludique du jeu et les contenus abordés.