

ACTIVITÉ - RECHERCHE INTERNET ET MOTS CLÉS : JEU DE DEVINETTE

ACCÈS À L'INFORMATION > 1.1 NAVIGUER, RECHERCHER ET FILTERER DES DONNÉES, DES INFORMATIONS ET DU CONTENU NUMÉRIQUES

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Chercheurs d'emploi, Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire, Tous publics	Adolescents, Adultes, Seniors	Niveau 2	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Les résultats de recherche peuvent varier selon les mots clés entrés dans la barre de recherche. Grâce à ce jeu de devinette, les participant.e.s connaîtront les différentes astuces pour réaliser le plus précisément et le plus efficacement des recherche sur internet.

Objectif général Compétences

Temps de préparation pour l'animateur moins d'une 1 heure

Domaine de compétence 1 - Accès à l'information

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 1 - 2 heures

Nom de l'auteur Caroline Fohrer

Matériel supplémentaire Feuilles, -Stylos -Quelque chose servant d'urne -Ordinateurs avec connexion internet

Ressource
originellement créée

Français

DÉROULÉ

1 Introduction

Au cours de cette activité, les participant.e.s découvriront de manière ludique comment fonctionne un moteur de recherche et s'entraîneront à effectuer des recherches efficaces. Pour cela l'activité se déroulera en 3 étapes :

- « Que suis-je ? » : C'est un jeu de rapidité inspiré du célèbre jeu télévisé « Question pour un champion ». L'animateur doit faire deviner un objet, ou une notion en donnant des indices qui vont aider les participant.e.s à le ou la trouver en faisant des recherches sur Internet.
- Conclusion sur les méthodes de recherche efficace : cette partie vise à analyser les différentes manières utilisées par les participant.e.s pour faire leurs recherches et de donner les bonnes astuces.
- « Qui suis-je ? » : de la même manière que le premier jeu, les participant.e.s vont ici, tenter de découvrir des personnalités célèbres.

Conseil médiation

Pour les deux jeux, vous trouverez des mots et des personnalités que nous vous proposons, tout en bas de la fiche d'activité. Libre à vous d'en créer de nouveaux en fonction des centres d'intérêts de vos participant.e.s

Pour en savoir plus sur les navigateurs et les moteurs de recherche, ainsi que sur les données personnelles, nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil [La recherche d'informations sur le web.](#)

Préparation de l'atelier :

Chaque participant.e devra avoir son ordinateur. Ou alors créer des équipes pour donner une sorte d'esprit de compétition et d'entraide à la fois.

Dans tous les cas, on doit préparer deux tirages au sort:

- L'un sur des questions de matériel permettant de surfer sur internet afin d'acquérir quelques notions de base
- L'autre sur des personnalités peu ou très connues dans lequel la description devra être suffisamment précise pour répondre à la question "Qui suis-je ?" grâce à une simple recherche internet.

2 Que suis-je ?

Une fois la mise en place faite, tirer au sort un mot dans l'urne "Que suis-je ?".

Les participant.e.s se tiennent prêts devant leur ordinateur, avec un moteur de recherche ouvert devant eux.

« Attention ! Trois... Deux... Un... TOP ! Je suis le fruit d'un travail acharné de milliers de bénévoles, libre, gratuit, et multiplateforme. En 2010, j'étais si téléchargé que je devins un concurrent d'Internet Explorer. Que suis-je ? »

La première personne ou équipe qui trouve gagne marque un point. Si personne ne trouve, il est possible de donner davantage d'indices (par exemple: "C'est un navigateur !") dans la mesure du possible.

3 Les méthodes de recherche efficace

Après la première activité, il est nécessaire d'avoir un temps d'échanges avec les participant.e.s : quelles méthodes ont été les plus efficaces ? Pourquoi ? Que faut-il taper dans sa barre de recherche pour trouver rapidement une information ?

Pour le savoir, il faut s'entraîner à rechercher une information. Au-delà de donner les réponses immédiatement, il s'agit de proposer aux participant.e.s de chercher par leurs propres moyens sur Internet comment faire une recherche efficace, et faire une mise en commun.

- Pour dynamiser l'exercice, on peut demander les mots-clés choisis par les participant.e.s, et comparer aux résultats obtenus par les "gagnant.e.s".

- On doit voir les “connecteurs” et raccourcis. Comparer notamment la recherche en tapant d’abord (sans les guillemets) “Voyageur numérique”, puis, recommencer la recherche en tapant “voyageur numérique” mais avec les guillemets cette fois-ci.
- Ensuite, on peut taper (sans les guillemets) “voyageur -numérique”. On peut aussi entrer “voyageur +numérique”. On constatera alors tous les résultats de recherche différents.
- Pour chercher une information récente ou durant une certaine période, on peut dater notre recherche en cliquant sur “outils”.

4 Qui suis-je ?

Maintenant que les participant.e.s plus de clés en main pour une recherche efficace, refaire le jeu en le compliquant un peu: cette fois-ci, quelqu’un va tirer un nom dans l’urne “Qui suis-je ?”, et vous aurez une description moins explicite de la personne que les notions de tout à l’heure.

Par conséquent, il ne s’agira plus forcément de taper tous les mots-clés d’un coup dans votre barre de recherche, mais d’aller pas-à-pas vers la réponse. Si certain.e.s participant.e.s connaissent la réponse avant de rechercher, on peut demander à ce que celui ou celle qui trouve présente la façon dont ielle a trouvé la réponse, ce qui oblige à faire une recherche.

Cet exercice est le même que “Que suis-je ?” à la différence que les participant.e.s devront piocher dans l’autre urne et qu’ielles sauront désormais faire une recherche plus efficace. C’est en s’entraînant qu’on devient un super Voyageur du Numérique !

5 Annexes "Que suis-je ? "

- **Moteur de recherche: HooSeek**

→ *J’étais un multi-moteur de recherche solidaire mais je suis arrêté depuis 2012, 4 ans après ma disponibilité. Je redistribuais 50% des revenus à des associations, sachant que chaque recherche avait une valeur d’environ 0.15 centimes. Que suis-je ?*

- **Navigateur: Mozilla Firefox**

→ Je suis le fruit d'un travail acharné de milliers de bénévoles. Je suis libre, gratuit, et multiplateforme. En 2010, j'étais si téléchargé que je devins un concurrent d'Internet Explorer. Que suis-je ?

- **Système d'exploitation: Ubuntu**

→ Je suis un système d'exploitation utilisé dans le monde entier. Je proviens d'un ancien mot dit "Bantou" qui, pour citer Wikipedia: "désigne une personne qui prend conscience que son « moi » est intimement lié à ce que sont les autres". Que suis-je ?

- **Logiciel: Ver informatique**

→ Je suis un logiciel malveillant dont le terme fut utilisé pour la première fois par John Brunner. Lorsque je me balade, je ralentis la machine que j'infecte. Souvent, on se sert de moi car j'ai le pouvoir d'espionner l'ordinateur dans lequel je me trouve. Que suis-je ?

- **Modèle de réseau informatique: Pair à pair**

→ Je suis un modèle de réseau informatique proche du modèle client-serveur mais où chaque client est aussi un serveur. Je peux être centralisé (les connexions passant par un serveur central intermédiaire) ou décentralisé (les connexions se faisant directement). Il peut servir au partage de fichiers, au calcul distribué ou à la communication. Que suis-je ?

- **Livre: Internet Contre Internhate**

→ Je suis un livre édité par Bord de l'eau et écrit par Philippe Coen. En 2017, je fais partie de la sélection du Prix du Livre Politique Edgar Faure. Je donne 50 propositions pour détoxifier les réseaux sociaux. Que suis-je ?

- **Société: Yahoo!**

→ Je suis une société américaine. Je propose de nombreux services tel qu'un moteur de recherche, des boîtes mail, de la messagerie instantanée, de l'hébergement web, etc... Je ne suis pas google car au début, je n'étais qu'un annuaire créé par David Filo et Jerry Yang. Que suis-je ?

- **Site internet: Dailymotion.**

→ Je suis un site web français. J'héberge beaucoup de contenus et je possède un moteur de recherche facilitant la navigation entre les différentes vidéos que je permets de visionner en ligne. Que suis-je ?

- **Centre de recherche: MIT**

→ Je suis un centre de recherche américain situé à Cambridge. Je suis connu mondialement et je suis à l'origine du développement de logiciels et outils tels que Scratch ou encore App Inventor. Que suis-je ?

- **Association : Bibliothèques Sans Frontières**

→ Je suis une association fondée en 2007 à Paris. J'œuvre pour que chaque femme et chaque homme, à travers le monde, puisse vivre dignement et s'épanouir à travers un accès facilité, ouvert et libre aux bibliothèques, à l'information et à l'éducation et ce, dans un souci constant de promotion de la diversité culturelle. Que suis-je ?

6 Annexes "Qui suis-je ?"

- **Larry Wall (créateur du langage Perl)**

→ Né en 1954, j'épouse Gloria avec qui je fais 4 enfants: Aron, Lewis, Heidi et Geneva. En 1986, je deviens le créateur d'un langage de programmation qui, d'après Wikipedia, fit sa première apparition le 18 décembre 1987. Qui suis-je ?

- **John Warnock (PostScript, Adobe)**

→ Je suis informaticien, et mon prénom n'est pas Charles. Charles et moi-même sommes fondateurs d'une entreprise connue. Cette dernière édite des logiciels gratuits et a mis au point le langage de mise en forme PostScript. L'outil de retouche d'image très connu, soit Photoshop, est également un aboutissement de mon entreprise. Qui suis-je ?

- **John Carmack (3D, Quake, Doom)**

→ Je ne suis pas vieux, encore vivant, et fasciné par la réalité virtuelle. Mes parents s'appellent Stan et Inga, ils m'ont permis de faire mes études à l'université du Missouri à Kansas City. La société dans laquelle je travaille en tant que développeur principal et co-fondateur, est une entreprise dans le jeu vidéo. En 1993, on a sorti un jeu au nom de Doom. Qui suis-je ?

- **Alan Cox (noyau Linux)**

→ J'ai une barbe, des cheveux longs mais une calvitie qui laisse apparaître mon crâne. En 2003, je reçois le prix pour le développement de logiciel libre. Qui suis-je ?

- **Andreï Ershov (niveau expert)**

→ Je suis membre de l'Académie ayant mis au monde le célèbre jeu Tetris, créateur d'une école d'informatique, et un instigateur de la programmation. Je suis né en 1931, et mort en 1988. Qui suis-je ?

- **Joseph-Marie Charles Jacquard (inventeur de la programmation par carte perforée des métiers à tisser)**

→ D'après francearchives.fr, je suis né dans une famille de tisseurs. Mon père est maître-fabricant en étoffes d'or, d'argent et de soie et possède trois métiers à la grande tire. C'est ce type de métier qui permet alors de fabriquer les étoffes façonnées en manipulant une série de cordes (les lacs) qui ont » enregistré » au préalable la levée des fils de chaîne. Ce travail très pénible était confié à une main d'œuvre peu chère, les femmes et les enfants, mais face au manque de bras la question du remplacement du tireur de lacs est centrale à la fin du XVIIIe siècle. Bon, soyons plus explicite. Je suis Lyonnais et j'ai amélioré les métiers à tisser grâce à la programmation. Qui suis-je ?

- **Kevin Mitnick (hacker)**

→ Né en Californie, j'accède illégalement aux bases de données de grandes entreprises. C'est de cette façon que mes compétences furent reconnues et l'on m'a embauché par la suite comme consultant en sécurité informatique. Qui suis-je ?

- **Guido Van Rossum (créateur du langage Python)**

→ Extrait d'une interview par linuxfr.org:

“DLFP: Si tu commençais le développement de Python aujourd'hui, à quoi ressemblerait-il ? Serait-ce même Python ?

?? : Je n'en ai vraiment aucune idée, et je ne suis pas sûr qu'il soit possible de répondre à cette question. Mon esprit a été formé par 14 ans de développement de Python; je ne peux pas imaginer ce qu'il serait si je ne l'avais pas fait.” Qui suis-je ?

- **Zun (créateur du jeu Touhou)**

→ Je suis le créateur d'une série de jeux avec tout un univers comportant de très nombreux personnages quasiment tous féminins. Inspiré des jeux d'arcade tels que Space Invaders ou encore Pacman, Donkey Kong; je trouvais ces jeux trop simples. A force d'y jouer, il ne s'agissait plus que de suivre un simple pattern retenu par coeur c'est-à-dire de retenir les chemins me permettant d'accéder au niveau supérieur. Alors, je me lance dans la création d'un jeu vidéo où la difficulté est bien plus élevée de sorte à ce que passer au niveau supérieur soit gratifiant. J'ai également composé toutes les musiques de mon jeu, dont Bad Apple, la plus connue. Qui suis-je ?

- **Alan Turing (thèse de Church, machine de Turing, intelligence artificielle)**

→ Je suis mort à 41 ans, renommé pour plusieurs théories et découvertes notamment dans le domaine de la cryptanalyse, les mathématiques, et l'informatique. J'étais Officier de l'Empire britannique et membre de la Royal Society. J'apparais dans plusieurs ouvrages de tous types: Littérature, Théâtre, Radio, Télévision, Cinéma et Bandes dessinées. Qui suis-je ?

Indice: On me trouve sur la page Wikipédia qui traite de la théorie de la complexité.