

HEPVS | PHVS



Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

Fiche

01

Atelier Français / Éducation numérique

QUAND LA FICTION RACONTE LE MONDE : DYSTOPIES, NORMES ET RÉSISTANCES

01 - PRÉSENTATION DES 4 PÉRIODES

45 min

1

POINT D'ENTRÉE SCHOOLCRAFTER

45 min

2

ANALYSE EN GROUPES PAR OEUVRE

45 min

3

MISE EN COMMUN JIGSAW

45 min

4

DÉBAT FINAL

02 - CADRAGE PÉDAGOGIQUE

INTENTION GÉNÉRALE

Constat

Cette séquence part d'un constat : les élèves de 15 ans et plus baignent dans des récits dystopiques — séries, films, jeux, mangas. Ces récits ne sont pas de simples divertissements. Ils construisent des représentations du pouvoir, de la norme, de la technologie et de la résistance. Les prendre au sérieux comme objets d'analyse, c'est légitimer la culture des élèves tout en la faisant travailler.

SchoolCrafter sert de point d'entrée parce qu'il a déjà été vécu collectivement par la classe. Il crée une expérience partagée à partir de laquelle la notion de dystopie peut être introduite — avant que chaque groupe s'empare de son oeuvre propre.

Cette séquence permet de:

- Partir de l'expérience vécue des élèves — leur culture numérique est la matière première.
- Donner aux élèves une grille d'analyse transversale qui fonctionne pour tous les médias.
- Créer une vraie nécessité de communication entre groupes — chaque groupe devient expert de son oeuvre et doit la faire comprendre aux autres.
- Clore sur un débat qui relie la fiction au réel de l'école aujourd'hui.

LE FORMAT JIGSAW — POURQUOI CE CHOIX ?

Le format jigsaw (puzzle) divise la classe en groupes, chacun travaillant sur une oeuvre différente. Lors de la mise en commun, les groupes se mélangent : chaque nouveau groupe contient un expert de chaque oeuvre. Cette structure crée une dépendance positive — on a besoin des autres pour construire la comparaison. C'est exactement la logique de SchoolCrafter.

Avantages du jigsaw

- Chaque élève devient expert — responsabilisation
- La mise en commun est une vraie nécessité, pas une formalité
- Diversité des oeuvres = richesse du débat final
- Légitimation de la culture de chacun

Points de vigilance

- Gérer les groupes inégaux en taille
- S'assurer que tous ont vu/lu leur oeuvre avant la période 2
- Prévoir une oeuvre de secours pour les absents
- Bien cadrer le temps de parole lors de la mise en commun

ATTRIBUTION DES OEUVRES

L'enseignant·e présente la liste des oeuvres disponibles en fin de période 1. Les élèves expriment un premier choix, et l'enseignant·e constitue des groupes de 3-4. Objectif : qu'au moins 5 des 8 oeuvres suggérées soient représentées dans la classe.

Si un élève propose une oeuvre hors liste qui respecte les 4 axes d'analyse, elle est acceptée. La grille fonctionne avec n'importe quelle dystopie.

Règle simple

Une même oeuvre peut être choisie par deux groupes différents — mais pas plus. La diversité du corpus est une condition de la richesse du débat.

03 - CORPUS — ŒUVRES SUGGÉRÉES

SÉLECTION COMMENTÉE POUR L'ENSEIGNANT·E

Chaque œuvre ci-dessous est décrite selon son intérêt spécifique pour les 4 axes d'analyse, son accessibilité pour des élèves dès 16 ans, et sa complémentarité avec les autres ressources du corpus. L'enseignant·e n'a pas besoin de toutes les connaître — la grille d'analyse structure le travail des élèves.

Attention, certaines séries: Squid Game / Black Mirror peuvent comporter des scènes de violence et/ou potentiellement dérangeantes pour certains élèves. Néanmoins ce type de contenu est très populaire auprès des jeunes. Ils sont à retenir uniquement si les élèves ont déjà pour habitude de visionner ce type de contenu, avec l'autorisation de leurs parents.

Oeuvre	Média · Année	Intérêt spécifique	Axes forts / faibles
Squid Game ● Recommandé (1 épisode)	Série · Netflix 2021	Très connu des 15+. La métaphore du tri est immédiate : jeux d'enfants = mécanismes d'élimination. La compétition, la dette, l'utilité sociale comme critères de valeur humaine.	Fort : système, norme, résistance Faible : technologie/ IA
La Vague ● Fort lien école	Film · 2008 Allemagne	La dystopie naît dans une salle de classe. Lien direct et immédiat avec SchoolCrafter. Montre comment un groupe ordinaire peut créer un système oppressif — sans technologie.	Fort : norme, système, résistance, école Faible : technologie
Black Mirror (1 épisode)	Série · Netflix 2011	L'élève choisit l'épisode. «Nosedive» (notation sociale, S3E1) ou «Fifteen Million Merits» (performance et télé réalité, S1E2) sont particulièrement adaptés. Angle technologique fort.	Fort : technologie, norme variable selon l'épisode
1984	Livre · Orwell 1949	Référence canonique en français. Idéal pour les élèves à l'aise avec la lecture longue. La langue elle-même comme outil de contrôle — la novlangue — est une entrée très riche.	Fort : système, norme, surveillance Faible : lien école direct
Le Meilleur des mondes	Livre · Huxley 1932	La dystopie par le confort plutôt que par la terreur — contraste fort avec 1984. L'éducation comme conditionnement total dès la naissance. Complémentaire de Orwell.	Fort : norme, technologie, école. Résistance très partielle

Her ● Cas déstabilisant	Film · Jonze 2013	La dystopie douce — sans tri, sans résistance. Force les élèves à questionner la définition même du genre. Idéal pour créer une tension dans le débat final. IA affective, solitude humaine.	Fort : technologie/ IA Quasi absent : système, norme, résistance.
Detroit : Become Human	Jeu vidéo QD · 2018	Légitimer le jeu vidéo comme objet littéraire à part entière. Questions sur la différence, l'humanité, l'obéissance. Fort potentiel de projection pour les élèves joueurs.	Fort : norme, résistance, technologie. Lien école indirect
Hunger Games	Film/Livre 2012	Très accessible. La sélection des jeunes comme mécanisme de contrôle politique. La résistance individuelle qui devient collective — arc narratif clair et analysable.	Fort : système, sélection, résistance Faible : technologie/ IA
Note pour l'enseignant·e Tout élève peut proposer une oeuvre hors liste (The Last of Us, Divergente, Maze Runner, Anthem...) à condition qu'elle permette de renseigner les 4 axes. La grille est l'outil de validation — pas la liste. (Cf. Annexe A.)			

04 - CHRONOLOGIE PAR PÉRIODE (45 MIN)**1 POINT D'ENTRÉE SCHOOLCRAFTER**

10 min	1	RAVIVER L'EXPÉRIENCE DU JEU	Classe entière	
			Oral	
15 min	2	CONSTRUIRE LA NOTION DE DYSTOPIE	Classe entière	
			Oral	
15 min	3	PRÉSENTER LA GRILLE ET CONSTITUER LES GROUPES	Groupe de 3-4	
			Fiches	
5 min	4	CLORE LA PÉRIODE	Classe entière	
			Oral	

10 min

1

RAVIVER L'EXPÉRIENCE DU JEU

Classe entière



L'enseignant·e pose trois questions de rappel sans corriger, ni orienter.

Questions

- «*En un mot : ce que vous avez ressenti en jouant à SchoolCrafter.*»
- «*Qu'est-ce qui vous a interpellé dans la première scène dans la salle de classe ?*»
- «*Est-ce que ce monde vous rappelle quelque chose : un film, une série, un jeu ?*»

Réponse des élèves

Les références spontanées des élèves sont notées au tableau. Elles nourriront la discussion sur la définition du genre — et révèlent souvent des oeuvres à ajouter au corpus.

15 min

2

CONSTRUIRE LA NOTION DE DYSTOPIE

Classe entière



À partir des références notées au tableau et de SchoolCrafter, l'enseignant·e introduit les traits du genre dystopique. Non pas comme un cours magistral, mais par questionnement.

Questions

- «*Qu'est-ce que ces oeuvres ont en commun ?*» faire émerger : un système oppressif, une norme, une technologie de contrôle, une résistance.
- «*Est-ce que la dystopie parle du futur ou de maintenant ?*»
- «*Pourquoi, selon vous, autant de séries et de jeux utilisent ce genre ?*»

Les 4 traits du genre dystopique (à noter collectivement)

1. Un système de pouvoir qui contrôle les individus
2. Une norme qui définit qui est « acceptable » — et qui est exclu
3. Un rôle ambigu de la technologie : outil d'émancipation ou d'oppression
4. Une résistance possible — ou impossible

15 min

3

PRÉSENTER LA GRILLE ET CONSTITUER LES GROUPES

Groupe de 3-4



(Annexe A)

Consigne

L'enseignant·e distribue la fiche d'analyse (Annexe A). Lecture collective des 4 axes et des questions associées.

Puis présentation du corpus d'œuvres suggérées (liste au tableau ou projetée). Les élèves expriment leurs préférences. L'enseignant·e constitue les groupes pour garantir la diversité des œuvres.

Consigne pour le travail avant la période 2

Regardez / lisez votre œuvre si vous ne la connaissez pas encore. Remplissez la fiche d'analyse (Annexe A) individuellement avec au moins 2 exemples précis par axe. Cette fiche est la base de tout le travail de groupe qui suit.

5 min

4

CLORE LA PÉRIODE

Classe entière



Orale

Question de clôture posée à toute la classe

Dans SchoolCrafter, critère est l'IA qui trie et exclut, alors que SchoolCraft est l'IA* qui émancipe.

- « Ces deux figures existent-elles dans les œuvres que vous allez analyser ? »
- « Et dans la vraie vie — lesquelles reconnaissez-vous ? »

* Critère

Héritée du Régime des Précepteurs, Critère prend une forme différente dans chaque univers. Elle incarne la norme, le contrôle et la standardisation.



* SchoolCrafter

Née des souvenirs d'enseignantes et enseignants passionnés, SchoolCrafter incarne une autre vision : elle inspire, questionne, encourage et invite à coopérer.



04 - CHRONOLOGIE PAR PÉRIODE (45 MIN) SUITE

2 ANALYSE EN GROUPES PAR OEUVRE

25 min

1

COMPLÉTER ET ENRICHIR LA FICHE

Groupe de 3-4



Fiche

15 min

2

PRÉPARER LA PRÉSENTATION POUR
LA MISE EN COMMUN

Groupe de 3-4



Oral

5 min

3

RÉDIGER L'ANALYSE ÉCRITE INDIVI-
DUELLE

Individuel



Écrit

25 min

1

COMPLÉTER ET ENRICHIR LA FICHE

Groupe 3-4



Les élèves ont rempli leur fiche individuellement avant la période. En groupe, ils mettent en commun leurs réponses, débattent des désaccords, enrichissent les exemples.

Axes

1. Le groupe identifie le mécanisme de contrôle central de l'oeuvre et le nomme précisément.
2. Le groupe liste les critères de la norme dans l'oeuvre — qui est exclu, comment, et pourquoi.
3. Le groupe analyse le rôle de la technologie — est-elle présentée comme neutre, menaçante ou libératrice ?
4. Le groupe identifie comment la résistance est représentée — réussit-elle ? À quel prix ?

Question supplémentaire à traiter en groupe

- « *Votre oeuvre est-elle une vraie dystopie — ou quelque chose d'autre ?* »
- « *Qu'est-ce qui la rapproche ou l'éloigne du genre ?* »

Cette question est délibérément déstabilisante pour les groupes travaillant sur Her.

15 min

2

PRÉPARER LA PRÉSENTATION POUR LA MISE EN COMMUN

Groupe 3-4



Chaque groupe prépare une présentation orale de 5 minutes maximum pour la période 3.

Elle doit couvrir

- Le titre de l'oeuvre et son résumé en 3 phrases
- Les réponses aux 4 axes — avec au moins 1 exemple précis par axe
- La réponse à la question « *vraie dystopie ou pas ?* »
- 1 extrait, scène ou moment clé à montrer ou décrire aux autres groupes

Note pour l'enseignant·e

Ne pas imposer de format de présentation.

Certains groupes feront un exposé oral, d'autres utiliseront un schéma, d'autres montreront un extrait. La diversité des formes enrichit la mise en commun.

5 min

3

RÉDIGER L'ANALYSE ÉCRITE INDIVIDUELLE

Individuel



La rédaction se fait hors classe, à rendre avant la période 4.

Consigne

À partir de votre oeuvre et des 4 axes d'analyse, rédigez un texte structuré de 300 à 500 mots qui répond à la question suivante :

« Comment votre oeuvre représente-t-elle la norme et ceux qu'elle exclut ? »

« Qu'est-ce que cette représentation nous dit sur notre propre société ? »

Structure attendue

- **Introduction** (3–5 phrases)
Présentation de l'oeuvre et de son genre.
- **Développement** (2 paragraphes minimum)
Analyse de 2 axes au moins, avec des exemples précis tirés de l'oeuvre.
- **Conclusion** (3–5 phrases)
Qu'est-ce que cette oeuvre révèle sur le monde réel ? Y a-t-il un lien avec l'école aujourd'hui ?

Critères d'évaluation

- précision des exemples
- cohérence de l'argumentation
- lien avec le réel en conclusion
- qualité de l'expression écrite

04 - CHRONOLOGIE PAR PÉRIODE (45 MIN) SUITE

3 MISE EN COMMUN JIGSAW

3 min

1 RECOMPOSITION DES GROUPES

Groupe de 3-4



Fiche

25 min

2 TOUR DE TABLE

Chaque expert présente son oeuvre

Groupe de 3-4



Oral

12 min

3 SYNTHÈSE DU GROUPE

Convergences et divergences

Groupe de 3-4



Oral

5 min

4 RETOUR EN PLÉNIÈRE

Classe entière



Oral

3 min

1

RECOMPOSITION DES GROUPES

Groupe 3-4



Mise en place

Consigne

Les groupes homogènes (par oeuvre) se séparent. De nouveaux groupes sont formés, chacun contenant un représentant de chaque oeuvre. Chaque nouveau groupe contient donc 4 à 5 oeuvres différentes.

Matériel à apporter

La fiche d'analyse complétée + les notes de présentation du groupe. Sans ces fiches, la mise en commun ne peut pas avoir lieu — le prévenir clairement en période 2.

25 min

2

TOUR DE TABLE

Chaque expert présente son oeuvre

Groupe de 3-4



(Annexe B)

Consigne

Chaque élève présente son oeuvre en 4–5 minutes selon la structure préparée en période 2. Les autres écoutent et remplissent la colonne correspondante du Tableau comparatif collectif en annexe (Annexe B).

Questions déclenchantes pour l'animateur de groupe (rôle tournant)

- « Quelle est la différence principale entre ton oeuvre et celle du groupe précédent ? »
- « Y a-t-il un mécanisme de contrôle que tu n'as pas trouvé dans ton oeuvre — mais que tu reconnais maintenant dans une autre ? »
- « Qui résiste le plus efficacement — dans quelle oeuvre ? Pourquoi ? »

12 min

3

SYNTHÈSE DE GROUPE

Convergences et divergences

Groupe de 3-4



Chaque groupe répond collective-
ment à trois questions avant la plé-
nière

Questions

- « *Quel point commun retrouve-t-on dans TOUTES les oeuvres analysées ?* »
- « *Quelle oeuvre est la plus atypique — la moins « classiquement » dystopique ? Pourquoi ?* »
- « *Si vous deviez répondre ensemble à la question directrice de la séquence — que diriez-vous en une phrase ?* »

Particularité

Her est conçue pour être l'oeuvre déstabilisante. Si un groupe la représente, la question 2 va naturellement vers elle — et c'est exactement l'effet souhaité.

5 min

4

RETOUR EN PLÉNIÈRE

Classe entière



Mise en commun

Consigne

Chaque groupe partage sa réponse à la question 3 (une phrase de synthèse). L'enseignant-e note les formulations au tableau — elles alimenteront le débat final en période 4.

04 - CHRONOLOGIE PAR PÉRIODE (45 MIN) SUITE

4 DÉBAT FINAL

5 min

1

MISE EN PLACE DU FISHBOWL

Classe entière



Oral

12 min

2

QUESTION 1

Le système

Classe entière



Oral

12 min

3

QUESTION 2

La résistance

Classe entière



Oral

10 min

4

QUESTION 3

Le lien au réel

Classe entière



Oral

6 min

5

FERMETURE

Retour à SchoolCrafter

Individuel



Écrit

5 min

1

MISE EN PLACE DU FISHBOWL

Classe entière



Instructions sur le débat fishbowl en annexe (Annexe C).

Consigne

4 à 6 élèves volontaires forment le cercle intérieur (les « poissons »). Le reste de la classe forme le cercle extérieur (les « observateurs »). Un siège reste vide dans le cercle intérieur — n'importe quel observateur peut l'occuper pour intervenir, puis retourner à l'extérieur.

Ce format est choisi pour deux raisons

1. Il évite la monopolisation du débat par quelques voix dominantes.
2. Il crée une tension productive entre parler et observer — les observateurs prennent des notes et peuvent intervenir à tout moment.

Rôle de l'enseignant·e

L'enseignant·e est modérateur·trice — il/elle ne prend pas position.

12 min

2

QUESTION 1

Le système

Classe entière



Question posée au cercle intérieur

Question

« Toutes les œuvres que nous avons analysées montrent un système de contrôle. Ces systèmes ressemblent-ils à quelque chose qui existe aujourd'hui — dans l'école, dans les réseaux sociaux, dans l'économie ? »

L'enseignant·e peut relancer avec

- « L'escape game SchoolCrafter représente Critère comme une IA ennemie. Qui joue ce rôle dans la réalité ? »
- « Dans La Vague, le système est créé par un enseignant — pas une technologie. Est-ce plus ou moins inquiétant ? »

12 min

3

QUESTION 2

La résistance

Classe entière



Question posée au cercle intérieur

Question

« Dans la plupart de ces œuvres, la résistance échoue — ou coûte très cher. SchoolCrafter est l'exception : la résistance collective réussit. Est-ce réaliste ? Ou est-ce une utopie pédagogique ? »

L'enseignant·e peut relancer avec

« Quelle condition rend la résistance possible dans les œuvres où elle réussit ? »

10 min

4

QUESTION 3

Le lien au réel

Classe entière



Question de clôture — posée à toute la classe, cercle intérieur et extérieur

Question

« Les dystopies que vous avez analysées ont été créées à des époques différentes — 1932, 1949, 2008, 2013, 2021. Qu'est-ce que chaque époque redoutait ? Et aujourd'hui — si vous créez une dystopie en 2025, quel serait son mécanisme de contrôle central ? »

Cette question relie explicitement la fiction à l'actualité. Elle peut déboucher sur une consigne d'écriture créative optionnelle : écrire l'incipit d'une dystopie contemporaine. L'incipit désigne les premiers mots, les premières phrases ou le premier chapitre d'une œuvre littéraire (roman, poème, etc.)

6 min

5

FERMETURE

Retour à SchoolCrafter

Individuel



Question finale, écrite individuellement (post-it ou fiche)

Question

« Dans SchoolCrafter, vos différences étaient la clé. Dans les dystopies que vous avez analysées, les différences sont une menace. Laquelle de ces deux visions vous semble la plus proche du monde réel — et laquelle vous semble la plus désirable ? »

Réponses

Ces réponses individuelles sont affichées ou partagées — elles ferment la séquence sur une prise de position personnelle, pas sur une conclusion imposée.

ANNEXE A — FICHE D'ANALYSE: LES 4 AXES

Nom	
Oeuvre analysée:	
Type de média : ☐ Film ☐ Série ☐ Jeu vidéo ☐ Livre ☐ BD / Manga ☐ Autre Remplis cette fiche avant la P2. Pour chaque axe, donne au moins 2 exemples précis tirés de l'oeuvre.	
AXE 1 — Le système: qui contrôle, qui obéit ? Qui détient le pouvoir ? Par quel mécanisme la conformité est-elle assurée ? Y a-t-il une IA ou une machine qui décide ? Exemples: _____ _____ Ma réponse: _____	
AXE 2 — La norme: qui est « conforme », qui est exclu ? Sur quels critères le système classe-t-il les individus ? Qu'arrive-t-il à ceux qui ne rentrent pas dans le moule ? Exemples: _____ _____ Ma réponse: _____	
AXE 3 — La technologie: alliée ou instrument d'oppression ? Comment la technologie est-elle représentée ? Qui la contrôle ? Est-elle présentée comme neutre, bienveillante ou dangereuse ? Exemples: _____ _____ Ma réponse: _____	
AXE 4 — La résistance: peut-on échapper au système ? Y a-t-il des personnages qui résistent ? Comment — seuls ou collectivement ? Réussissent-ils ? Que dit ce récit sur notre capacité à changer les systèmes ? Exemples: _____ _____ Ma réponse: _____ Question bonus: Votre oeuvre est-elle une vraie dystopie — ou quelque chose d'autre ? Justifiez. _____	

ANNEXE B — TABLEAU COMPARATIF COLLECTIF (JIGSAW)

Axes	Oeuvre 1	Oeuvre 2	Oeuvre 3	Oeuvre 4	Oeuvre 5
Titre					
Média					
Système de contrôle					
Mécanisme de norme					
Rôle de la technologie					
Résistance possible ?					
Vraie dystopie ?					

ANNEXE C — PROTOCOLE DU DÉBAT FISHBOWL

Le fishbowl (aquarium) est un format de débat à deux cercles.

Cercle intérieur (4–6 élèves)	Cercle extérieur (reste de la classe)
• Vous débattiez activement • 1 siège reste toujours vide • Vous pouvez quitter votre siège • Parlez à la personne, pas à l'enseignant·e	• Vous observez et prenez des notes • Vous pouvez occuper le siège vide du cercle intérieur • Vous retournez à l'extérieur après 1–2 min • Vous ne parlez pas depuis l'extérieur
Les 3 questions du débat 1. « Les systèmes de contrôle de ces oeuvres ressemblent-ils à quelque chose qui existe aujourd'hui ? » 2. « La résistance collective de SchoolCrafter est-elle réaliste — ou une utopie pédagogique ? » 3. « Si vous créez une dystopie en 2025, quel serait son mécanisme central ? »	
Grille d'observation pour le cercle extérieur Argument qui m'a le plus convaincu·e : _____ Argument que j'aurais voulu contester : _____ Ce que je voudrais dire si j'entre dans le cercle : _____	