

Escape game Identité numérique

Description : Cet atelier escape game (ou jeu de piste, car les élèves ont navigué entre trois espaces) entre dans le cadre de l'EMI (envisageable également dans d'autres dispositifs) et a pour objectif d'interroger les élèves sur leurs pratiques numériques. D'une durée de 30 à 45 min, il s'adapte aux semaines dédiées aux « éducation à... ». Il peut s'adresser à des élèves en fin de collège, 2nde et CAP (1^{ère} ou 2^{ème} année). Ce partenariat professeur-documentaliste/CPE est issu d'un projet commun sur l'identité numérique, la CPE ayant remarqué une méconnaissance des élèves des effets de publications trop personnelles.

Titre	Escape Game « identité numérique »
Auteur du scénario	M.Coste, I.Boulay
Date du scénario	01/2019
Classe / niveau	CAP 2 ^{ème} année (très petit effectif)
Disciplines impliquées	CPE/Professeur-documentaliste
Contraintes spatiales, humaines, matérielles	Les équipes sont chacune accompagnée d'un maître du jeu. Il y a plus d'émulation quand au moins deux équipes s'affrontent. 3/4 élèves maximum par équipe. Il faut prévoir 3 espaces distincts afin que les équipes ne restent pas dans un endroit unique. Un CDI qui dispose de plusieurs espaces peut convenir sinon il faut envisager de réserver une autre salle. Prévoir l'accès à un ordinateur par équipe (ou tablette) Un vidéoprojecteur avec du son Deux plateaux de jeu circulaire (voir livret d'accompagnement) à créer selon la forme de son choix. Nous avons opté pour du carton mais les images peuvent aussi être projetées
Durée indicative	30 à 45 mn
Cadre/Dispositif	EMI (Parcours citoyen). EMC. Heure de vie de classe..
Mots-clés	<i>identité numérique/ réseaux sociaux (internet)/ informatique et libertés/protection des données personnelles</i>
Notions info-documentaires	Identité numérique (E-réputation) Economie de l'information Droit de l'information (image, expression, RGPD) Réseaux sociaux numériques

Objectifs principaux	L'élève doit être capable de se poser des questions sur ses publications en ligne : a-t-il bien mesuré son auditoire ? Est-il au courant des droits et devoirs ? L'élève doit comprendre ce que recouvre la notion d'identité et de traces numériques.
Principales compétences travaillées	- Manipulation d'un outil numérique (Padlet) - Lecture/compréhension (support vidéo) - Compréhension des consignes - Travail en équipe (concertation, échanges) Socle commun/ Domaine 2: les méthodes et outils pour apprendre Outils numériques pour échanger et communiquer L'élève apprend à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse

	<p>Il peut se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication, en particulier sur les réseaux sociaux.</p> <p>Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen Réflexion et discernement L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes.</p> <p>Référentiel Matrice Emi de Toulouse</p> <p>Objectif 5 : assumer une présence numérique Niveau 1 -L'élève sait que sur le Web, il laisse des traces de qui il est, ce qu'il fait, ce qu'il regarde. Il est capable de mettre en place un suivi régulier et volontaire de sa présence numérique (recherche nom/prénom dans un moteur de recherche, alerte, ...). Il prend conscience de la pérennité des informations laissées sur le Web.</p> <p>Objectif 5 : identité numérique Niveau 2 -L'élève construit son identité numérique : contrôle de ses publications et de ses paramètres sur les réseaux sociaux, choix des informations communiquées lors de la création de ses profils, choix des avatars et pseudos utilisés. Il fait la différence entre les espaces de publication publics et privés</p>
Obstacles possibles	Connexion internet
Outils TICE utilisés (prof)	Padlet Quizz Learning Apps Vidéo « Clé des médias » Copie d'écran Compte Snapchat
Outils TICE utilisés (élève)	Padlet Vidéo « Clé des médias »
Ressources utilisées pour la préparation	<p>Jourdain, Tiphaine. Mission : Mission Amity avec Maxime. In L'éducation aux médias au CDI [en ligne]. Disponible sur https://sites.google.com/site/irdaucdi/amity-question-1</p> <p>Jourdain, Tiphaine. Mission : Soigne ta réputation. In L'éducation aux médias au CDI [en ligne]. Disponible sur https://sites.google.com/site/irdaucdi/mission-soigne-ta-reputation</p> <p>BERNARD David, COULON Lionel, DESCOMBES Ronan JANICHON Daniel. Dossier d'accompagnement « Escape game Identité numérique ». Disponible sur https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/FEPQ5RDjnokiRDs#pdfviewer</p> <p>SOGLIUZZO, Gaëlle. Identité / présence numérique : quelles traces laissons-nous sur le web ? In Culture de l'info et des médias en lycée [en ligne], 2013. Disponible sur : http://beaumont-redon.fr/wp/cultureinfomedias/2013/11/20/test/</p> <p>Que faire? Faire face au cyberharcèlement. In Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. <i>Non au harcèlement</i> [en ligne]. Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, 2016 [consulté le 07/04/2017]. Disponible sur http://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/que-faire/faire-face-au-cyberharcèlement/</p> <p>La loi pour une République numérique est promulguée. In Le portail de l'économie et de la finance. <i>Economie.gouv</i> [en ligne]. Ministère de l'économie et de la finance, 28/11/2016, [consulté le 07/04/2017]. Disponible sur https://www.economie.gouv.fr/republique-numerique</p>

	RGPD : que signifie « l'âge de consentement » et à combien est-il fixé ? In Bee secure. Beesecure.org [en ligne]. 29/05/2018. disponible sur https://www.bee-secure.lu/fr/news/rgpd-que-signifie-%C2%AB-l%E2%80%99%C3%A2ge-de-consentement-%C2%BB-et-%C3%A0-combien-est-il-fix%C3%A9
Ressources documentaires utilisées par les élèves	Vidéo « Clé des médias : Les données personnelles », France télévision. Site Bee secure : tester la résistance d'un mot de passe : https://pwdtest.bee-secure.lu/ Vidéo « Dave le voyant » https://www.safeinternetbanking.be/fr/campagne-dave Vade-mecum identité numérique à reconstituer
Fiches outils	Ressources sur Padlet Vade-mecum « identité numérique » à reconstituer (Diapos) Pour le maître du jeu : Livret d'accompagnement .
Modalités d'évaluation de l'élève	Pas d'évaluation, principe de l'atelier informatif.

Déroulement

Introduction : Départ au CDI : si c'est possible on présente la vidéo d'introduction aux équipes. Cette vidéo met en scène Olivier qui, en publiant la photo de son amie en train de manger une banane a déclenché sans le vouloir des situations de cyber-harcèlement. Olivier demande de l'aide aux équipes pour se réconcilier avec son amie et réfléchir à ses publications sur les Réseaux sociaux. Cette vidéo est un prétexte, si les plus grands risquent de la trouver enfantine, les prévenir de son rôle.

Annoncer l'objectif : Il n'est pas question de moraliser ou diaboliser les pratiques des élèves mais de leur faire prendre conscience des effets de leur publication afin de prévenir des effets indésirables. Il vaut mieux réfléchir avant de publier que de chercher les moyens (complexes) d'effacer des publications. C'est le débat qui est le plus souvent utilisé pour permettre aux élèves de partager sur leurs pratiques. Afin de garder une trace de l'atelier et de trouver une réponse pour la conclusion du jeu, les équipes devront reconstituer un Vade-mecum identité numérique que les joueurs pourront garder. A chaque énigme résolue le maître du jeu donne une fiche avec le numéro correspondant. Il la commente avec les élèves. L'illustration par les dessins de presse permet une entrée plus facile pour les petits lecteurs.

Description :

Espace du jeu : <https://padlet.com/ireneboulay/escapegame>

Avertissement : Il faut créer autant de Padlet qu'il y a d'équipes (et proposer un déroulement des énigmes propre à chaque groupe) afin de fluidifier les déplacements.

Après chaque énigme, les élèves doivent retourner au Padlet pour découvrir la suivante. C'est le fil rouge.

Présentation de l'activité	Observations :	Question(s) soulevée(s)
<i>Placer les élèves devant leur point de départ : le padlet de leur équipe</i>	Les élèves doivent lancer le chronomètre et commencer la première énigme	
<i>Padlet Enigme : Vidéo Clés des médias Les élèves visionnent la vidéo « les clés des médias » puis répondent au questionnaire en ligne.</i>	Les questions sont très simples. Elles ont pour objectif essentiel de s'assurer que les élèves ont compris la vidéo. Le questionnaire est constitué sous forme de quizz. A la fin du quizz, le maître du jeu donne la fiche n°4 « Gérer ses paramètres de confidentialité »	Dans cette vidéo, Fama laisse un peu trop traîner ses publications. Elle se fait voler ses données personnelles. Les élèves prennent conscience qu'elles existent un peu partout et pas uniquement sur les RSN.
<i>Padlet Enigme : Sécuriser son mot de passe En salle info du CDI, les élèves doivent trouver des astuces pour</i>	Deux réponses sont attendues : Il faut utiliser différents types de caractères (lettre majuscule et minuscule, chiffre,	Les élèves se rendent compte de la simplicité de leur mot de passe qui pourrait être facilement

<p><i>avoir un mot de passe sécurisé via le site en lien sur le Padlet. On leur demande d'en annoncer deux.</i></p>	<p>caractères spéciaux...) Ou utiliser une phrase longue</p> <p>Quand les deux astuces sont trouvées, le maître du jeu distribue la fiche n°3 « Sécuriser son mot de passe ».</p>	<p>trouvé, mais de nombreux élèves ont aussi conscience des astuces. La plupart des sites aujourd'hui orientent déjà sur des créations de mots de passe complexes. Cette activité est assez ludique et permet de rendre actif chacun des membres de l'équipe.</p> <p>Aucun mot de passe n'est sûr si on l'utilise sur plusieurs sites !!!</p>
<p><i>Vidéoprojection Enigme : Configuration d'un compte Snapchat</i></p> <p><i>Au CDI via le vidéoprojecteur un compte Snapchat (fichier copies d'écran) est visible. A l'aide d'un feutre Velléda les élèves doivent proposer des modifications afin de sécuriser le compte.</i></p>	<p>Sur le compte présenté, Olivier, notre personnage de départ a laissé quelques informations trop personnelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une adresse mail à son nom (un pseudo pourrait le remplacer) • le n° de portable peut ne pas être jumelé à son compte. Cela permet d'éviter de le retrouver grâce à son n°. • tout le monde peut le contacter <p>Mais il a eu aussi de bon réflexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Restreindre l'accès à sa story à un petit nombre • Pour la localisation, ce n'est pas forcément gênant qu'elle soit visible par ses amis. Mais on peut quand même sensibiliser les élèves à la portée économique de la géolocalisation (définir un profil de consommateur...envoi de publicités personnalisées...etc) <p>Après cette épreuve leur donner la fiche n°1 « Préserver ses données privées» .</p>	<p>Ne pas dévoiler trop d'informations personnelles lors de la création de comptes.</p> <p>Réfléchir aux conséquences de la géolocalisation.</p>
<p><i>Salle annexe Enigme : Maîtriser sa e-reputation</i> <i>En salle annexe (ou autre) les élèves doivent placer les images dans deux cercles. Voir le document réponse au jeu e-reputation qui détaille les « solutions ».</i></p> <p><i>Il est possible d'utiliser un système de vidéoprojection et de coller les images sur chaque zone. Les images sont des copies d'écran issues du site « L'éducation aux</i></p>	<p>1. Qui constitue mon réseau ? Les équipes doivent s'interroger sur les contacts qu'ils placent dans les quatre espaces (tout le monde, mes amis, ma famille, aucun)</p> <p>2. Qu'est-ce que mes publications disent de moi ? Les élèves doivent identifier les situations en scène sur les photos et décider de publier ou non.</p> <p>Une fois les images correctement placées</p>	<p>RGPD (âge minimum pour les RSN)</p> <p>Avant de penser au Droit à l'oubli, il vaut mieux réfléchir à ce qu'on publie.</p>

<i>médias » de Tiphaine Jourdain.</i>	vous pouvez leur donner les fiches n°2 et n°6 « Respecter sa vie privée et celle des autres »	
<i>Padlet Vignette Conclusion A l'aide des feuillets en leur possession les élèves doivent entrer un code qui leur permet de découvrir s'ils ont pu aider Olivier. Leur laisser le temps de l'écouter.</i>	Olivier a compris les règles de publication grâce aux équipes. Il leur donne quelques conseils. C'est le moment aussi de donner le feuillet de conclusion Les élèves peuvent arrêter le chrono !	Bilan
<i>Reprise collective Vidéo Dave le Voyant</i>	Les groupes sont rassemblés pour visionner une dernière vidéo. Le faux voyant en sait beaucoup sur les individus choisis au hasard. Il révèle de nombreuses informations qu'ils croyaient privées.	En général, et s'ils ne la connaissent pas déjà, cette vidéo fait mouche auprès des élèves car la mise en scène et la musique sont percutantes. Elle constitue une bonne conclusion pour l'exercice et ouvre un débat.
<i>Fin de la séance Poster</i>	Pour permettre à tous les élèves de revenir sur ce qu'ils ont appris, le poster <i>10 conseils pour rester Net sur le Web</i> de la Cnil est projeté. Chaque élève peut, à l'aide d'un post-it où il note son prénom, marquer le conseil qui lui semble le plus important.	Bilan sur les connaissances acquises.

Conclusion :

L'avis de la doc : Le petit nombre d'élèves (les séances à l'EREA ont mobilisé 4 élèves à chaque séance) a permis un réel accompagnement et des échanges constructifs. Mais les effectifs dans un EREA permettent cette proximité.

Il faudrait envisager de travailler avec (au moins) une demi-classe pour des effectifs plus habituels ou si possible dans le cadre d'un cours qui mobilise une demi-classe, et la subdiviser une nouvelle fois.

Cet atelier n'a pas pour objectif de culpabiliser les élèves ni de les stigmatiser et la projection de la vidéo conclusive « Dave le voyant » a parfois un effet un peu trop négatif (certains veulent supprimer tous leurs comptes). La nuance est donc de rigueur !

Privilégier un axe bienveillant mais formateur car si certains ont bien perçu les conséquences des publications en ligne, d'autres témoignent d'une grande naïveté. Ne pas hésiter à laisser les élèves échanger entre eux et cadrer le débat pour éviter des témoignages trop personnels. Parfois les conseils des pairs ont un effet plus immédiat que la parole institutionnelle.

L'avis de la CPE : Les élèves apprécient le côté défis par équipe et le fait de changer de lieux plusieurs fois donne un caractère dynamique à la séance.

Ils ont posé beaucoup de questions et les débats entre eux autour des photos à publier ou des amis à accepter sont riches. Une première séance d'introduction à l'identité numérique riche et agréable à refaire!!!!