

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

PIERROT A DISPARU-ESCAPE GAME AU CDI

- **GENRE** : escape game
- **REGISTRE** : éducation aux médias et à l'information
- **DISCIPLINES** : information-documentation
- **PUBLIC SCOLAIRE** : collégiens
- **EXPLOITATION** : pause méridienne
- **DUREE** une heure

AUTEURS :
VERNET Marie-Laure
Professeure documentaliste

1. PRÉSENTATION DU JEU

Cet escape game a pour objectif d'aider les élèves à acquérir des compétences informationnelles en matière de protection de leurs données personnelles. Ils seront capables à la fin du jeu d'identifier les situations où ils doivent protéger leurs données sur les réseaux sociaux. Les personnages de l'escape game sont Pierrot et Colombine sur la thématique générale du carnaval.

L'escape Game : Version présentation	L'escape Game : version jeu
Le thème général de l'escape game est le carnaval car sa mise en œuvre interviendra en février et mars 2019 dans le cadre d'une animation sur le thème du carnaval au sein du collège. Les personnages principaux sont Pierrot et Colombine, personnages de la commedia dell'arte emblématiques du carnaval de Venise également.	Les énigmes sont au nombre de trois et sont spécifiquement destinées pour que les élèves puissent comprendre ce que sont les données personnelles et en quoi il est important de protéger ses traces numériques sur Internet.

2. AVANT LE JEU : POUR ENTRER EN MATIÈRE

Il est important de montrer aux élèves le document trouvé sur le site du CLEMI, édité par France télévision « Les clés des médias – Les données personnelles » :

<https://www.cleml.fr/es/ressources/nos-ressources-videos/les-cles-des-medias/les-donnees-personnelles.html>

Ce document est d'un format relativement court mais il est clair et concis et à l'avantage d'introduire le sujet de façon ludique et condensée. Les élèves commencent donc le jeu en ayant des connaissances communes.

3. APRÈS LE JEU : POUR ALLER PLUS LOIN

Un nuage de mots-clés est proposé aux élèves afin qu'ils puissent visualiser les mots qu'ils viennent d'apprendre par le biais de la résolution des énigmes. Une fiche guide leur sera proposée en parallèle où ils pourront avoir les définitions de ces mots et les écrire. Cela constituera la trace écrite du travail.



De plus, le document édité par tralalère pourra leur être présenté et distribué à titre personnel en prolongement de l'intervention.

http://www.internetsanscrainte.fr/pdf/theme_3.pdf

- **COMPETENCES MOBILISEES ET PARCOURS**
- Le document éducol suivant est une ressource numérique qui fait autorité en matière de protection des données personnelles :
- <http://eduscol.education.fr/cid129745/le-referentiel-cnil-de-formation-des-eleves-a-la-protection-des-donnees-personnelles.html>

Parcours

Cette action s'inscrit dans le cadre du parcours citoyen

Compétences Socle commun et EMI :

Utiliser les médias de manière responsable

- Comprendre ce que sont l'identité et la trace numérique
- Se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public
- Pouvoir se référer aux règles de base du droit d'expression et de publication en particulier sur les réseaux
- Bulletin officiel de l'éducation nationale n°11 du 26/11/2015

Proposition de matrice pour une EMI - TraAM Académie de Toulouse (Février 2016)

Partager des informations de façon éthique et responsable

Compétences Cadre de Référence des compétences numériques (niveau 3)

Domaine de compétence :

Protection et sécurité. Ce domaine traite de tout ce qui concerne la sécurité du matériel mais également de la santé et de l'environnement ainsi que la protection des données personnelles.

Notions abordées

Scenario:

Pierrot a disparu du CDI ainsi que les clés du cadenas : les élèves sont donc enfermés au sein du CDI. Pierrot a honte car ses données personnelles ont été volées par des pirates. Colombine, son amie, est là pour l'aider. Elle a imaginé des énigmes afin que les élèves apprennent à gérer la protection de leurs données personnelles et qu'ils puissent retrouver ensuite Pierrot au CDI pour pouvoir enfin quitter le CDI. Quand les élèves auront compris comment se protéger sur Internet, ils pourront chercher Pierrot au CDI.

Enigmes :

- Enigme 1 : Learningapps. En ligne sur le site <https://learningapps.org/watch?v=p6bkkfwza19>
- Enigme 2 : Learningapps. En ligne sur le site <https://learningapps.org/watch?v=psaj0zma519>
- Enigme 3 : Learningapps. En ligne sur le site <https://learningapps.org/watch?v=pfw95cp19>
- Enigme 4 : Les incollables. Quiz en ligne. Ta vie privée, c'est secret ! En ligne sur le site <http://incoweb.playbac.fr/indexhtml.php5?livret=72>

Vidéo introductive

Il est important de montrer aux élèves le document trouvé sur le site du CLEMI, édité par France télévision « Les clés des médias – Les données personnelles » :

<https://www.clemi.fr/es/ressources/nos-ressources-videos/les-cles-des-medias/les-donnees-personnelles.html>

Enigme 1:

REALISATION :

- Learning apps. <https://learningapps.org/watch?v=p6bkkfwza19>

PRINCIPE DE L'ENIGME :

C'est ce que nous laissons après notre passage sur le web. Il s'agit de trouver deux mots importants en matière de données personnelles : trace numérique. Ce jeu se présente sous la forme d'un pendu.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

<https://learningapps.org/watch?v=p6bkkfwza19>

Tâche :

Trouver les lettres comme dans le jeu du pendu

Aides (coups de pouce) :

Le nombre de lettres est clairement indiqué. De plus un clavier permet de taper les lettres qui sont supprimées au fur et à mesure pour mieux guider vers la bonne réponse.

Feedback :

Les élèves sont aidés et accompagnés tout au long de la résolution de l'énigme. De plus, ils peuvent s'aider car ils sont en équipe de trois à quatre élèves ce qui amène une émulation par le biais de la dynamique du groupe.

Enigme 2 :

REALISATION :

Mots croisés à renseigner afin de trouver le sigle RGPD (règlement général de protection des données)

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Chercher les quatre mots qui composent le sigle RGPD

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

- Learningapps. En ligne sur le site <https://learningapps.org/watch?v=psaj0zma519>

Tâche :

Trouve le nom du texte de loi qui existe pour protéger tes données personnelles sur Internet.

Aides (coups de pouce) :

Chaque mot est défini afin de le trouver avec une deuxième définition qui permet d'affiner la recherche.

Feedback :

Les aides et le jeu du mot croisé permet de trouver le sigle RGPD. Pour aider les élèves, ce sigle a été abordé avant le jeu par le biais du nuage de mots-clés.

Enigme 3:

REALISATION :

Il s'agit de remplir un texte à trous en renseignant les mots qui ne sont pas présents dans le texte.

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Trouver le nom de la CNIL qui fait autorité en matière de protection des données sur Internet.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

	Tâche : Tu dois trouver le nom d'un organisme qui a pour mission de protéger tes données personnelles sur Internet.
	Aides (coups de pouce) : Les élèves trouvent les trois mots proposés à chaque fois et ils doivent cliquer sur l'un d'entre eux jusqu'à l'obtention d'une bonne réponse.
	Feedback : A la fin, les élèves obtiennent une phrase qui leur permet de connaître la CNIL et sa mission principale.

Enigme 4:

REALISATION :

- Les incollables. Quiz en ligne. Ta vie privée, c'est secret ! En ligne sur le site <http://incoweb.playbac.fr/indexhtml.php5?livret=72>

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Les élèves ont accès directement au quiz en ligne proposé par les incollables concernant la gestion de leur vie privée sur Internet et de leurs traces numériques. Ils répondent aux questions à choix multiples et ils obtiennent un score personnel à la fin. Cela permet d'évaluer les compétences informationnelles des élèves. La bonne réponse leur est transmise ce qui leur donne des informations pertinentes si les pré-requis ne sont pas acquis pour tous les élèves de façon homogène.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

http://incoweb.playbac.fr/indexhtml.php5?livret=72	Tâche : Répondre aux questions à choix multiples
	Aides (coups de pouce) : Les bonnes réponses sont communiquées directement si les élèves n'ont pas répondu correctement.
	Feedback : Les élèves obtiennent un score sur 20 qui leur permet de s'auto évaluer au niveau de leurs compétences informationnelles.

Vidéo finale :

A la fin de l'échappée game, les élèves renseignent une grille d'évaluation et ils visionnent avec le professeur documentaliste le document suivant afin de revoir les informations qu'ils ont apprises en jouant afin de conforter les savoirs nouvellement acquis :

Internet sans crainte. Tralalère. Données personnelles/vie privée. Je garde ma vie privée, privée. En ligne http://www.internetsanscrainte.fr/pdf/theme_3.pdf