

Intitulé exact du projet

ESCAPE GAME AU CDI- DISPARITION DE PIERROT AU CDI

<https://view.genial.ly/5c2af93f633e1c6e51c2d27c/disparition-de-pierrot-au-cdi>

Bref descriptif

Pierrot a disparu du CDI : il s'est caché car ses données personnelles ont été piratées et il a honte. Colombine, son amie, va aider les élèves à résoudre trois énigmes afin de retrouver la clé du cadenas et de savoir comment gérer ses traces numériques sur Internet.

Mots clés

Traces numériques- Données personnelles- Protection des données- RGPD- CNIL

Nuage de mots clés créé à partir de l'application wordart :



Description détaillée du projet / de la séquence (= résumé long, sous forme rédigée)

Pierrot s'est caché au CDI avec les clés du cadenas. Les élèves sont donc enfermés au CDI. Pierrot a honte car ses données personnelles ont été piratées sur Internet. Il a peur que les élèves se moquent de lui. Aidés par Colombine, son amie, les élèves vont apprendre l'importance de gérer leurs traces numériques et de protéger leurs données personnelles sur Internet en résolvant trois énigmes. Pour ce faire, ils se diviseront en trois équipes accompagnées chacune par un personnage de la Comedia dell'arte : Polichinelle, Arlequin et Colombine. A la fin, ils pourront rechercher Pierrot au sein du CDI et trouver les clés afin de pouvoir s'évader.

Objectifs

- A la fin de l'escape game, les élèves seront sensibilisés à l'importance de gérer ses données personnelles sur Internet
- Ils seront capables de définir le rôle de la CNIL (commission nationale informatique et libertés) et ils connaîtront le RGPD (règlement général de protection des données).

Élèves impliqués (nombre, niveau)

- Niveau 6^{ème} ou 5^{ème} en demi-classe
- Une classe ULIS de 12 élèves environ
- Une activité proposée avant les vacances de février sur un temps de pause méridienne

Professeurs de disciplines impliqués

- Professeure documentaliste titulaire du poste
- Enseignante spécialisée de la classe ULIS avec deux AVS
- Les professeurs engagés dans l'animation carnaval au collège prévue en février mars 2019 au sein du collège pour l'ensemble des élèves

Outils et matériel nomade utilisés (cadre d'utilisation, typologie et noms, commentaires sur les apports de l'outil)

❖ Outils pour communiquer

Possibilité d'utiliser les tablettes

Utilisation des ordinateurs de l'espace multimédia du CDI

Utilisation du vidéo projecteur

❖ Outils pour échanger, collaborer

Utilisation d'un tableau blanc afin de noter les mots clés avec les élèves au tableau avant l'escape game

❖ Outils pour produire

Créer une fiche guide pour les élèves après l'escape game afin qu'ils puissent garder une trace écrite des définitions de la CNIL ou du RGPD ainsi que des mots clés.

❖ Outils pour coproduire / cocréer

Les élèves pourront créer des masques de carnaval lors de temps d'activités proposés au CDI afin de les porter pendant l'escape game.

❖ Autres

Des livres seront mis à disposition des élèves sur le thème du carnaval dans le cadre de l'incitation à la lecture.

Socle

- [EMI et socle commun 2016](#)
- [EMI et les nouveaux programmes \(cycle 2 et 3\)](#)
- [EMI et les nouveaux programmes \(cycle 4\)](#)
-

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.

Il fonde et défend ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation. »

27 compétences EMI (s'appuyer sur la consultation éducolab en attendant un document officiel

<http://eduscol.cap-collectif.com/project/les-27-compétences-en-emi-au-cycle-4/consultation/etape-de-consultation-emi>

« Utiliser les médias de manière responsable

Comprendre ce que sont l'identité et la trace numérique »

- #### Cadre de référence des compétences numériques pour l'école et le collège
- <http://eduscol.education.fr/cid111189/cadre-de-referance-des-compétences-numeriques-pour-l-ecole-et-le-college.html> // Compétences Pix : <https://pix.fr/>

Pix : protection et sécurité

« *Protéger les données personnelles et la vie privée*

Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée (avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces par des alertes ou autres outils, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Données personnelles et loi ; Traces ; Vie privée et confidentialité »

Les matrices des professeurs documentaliste de l'académie de Toulouse

- **Matrice générale** : http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/61/0/MAJ-Matrice-EMI-TraAMDoc-Toulouse_546610.pdf

Objectif 5 assumer une présence numérique

« NOTIONS D'APPUI : présence numérique, identité numérique

Notions liées : traces / données personnelles / data

Présence numérique¹⁸ - 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. –

Identité numérique¹⁹ - Niveau 1- L'élève sait quels éléments constituent son identité légale, son identité personnelle. Il prend conscience de son identité numérique : il sait qu'en s'enregistrant sur des sites Web il laisse des informations sur son identité personnelle. Il sait qu'en publiant il donne également des informations sur son identité culturelle et sociale (j'aime, je recommande...). »

- **Matrice cycle 3** : http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/41/9/matrice-et-cycle3-240116-1_546419.pdf

*« **Domaine 5** : les représentations du monde et de l'activité humaine*

Assumer une présence numérique (objectif 5 de la matrice) En fin de cycle, l'élève sait que son activité en ligne génère des traces sur le Web ; il comprend qu'il y a différents types de traces plus ou moins faciles à contrôler ou à anticiper : les traces volontaires, les traces involontaires et les traces subies. Il sait qu'il doit faire des choix lorsqu'il publie sur le net pour contrôler les traces qu'il laisse. »

- **Matrice cycle 4** : http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/41/8/matrice-EMI-et-cycle-4-1_546418.pdf

*« **Domaine 5 les représentations du monde et de l'activité humaine.***

Assumer une présence numérique (objectif 5 de la matrice) En fin de cycle, l'élève a pris conscience que la maîtrise des traces volontaires et involontaires permet de construire son identité numérique et son image publique. Il comprend que rien n'est gratuit sur le Web, ses données étant à la base de l'économie du Web. Il sait qu'il doit rester vigilant lors de ses navigations et création de comptes. Il connaît les moyens techniques et légaux pour limiter ses traces. Il comprend comment gérer sa présence numérique et quels en sont les enjeux. »

Type de trouble (handicap) :

L'escape game est adapté pour un public ULIS avec un temps d'activité de 45 minutes au lieu de 30 minutes. L'activité durera 1H30 en totalité au lieu d'une heure. L'objectif est aussi de permettre aux élèves d'ULIS de venir au CDI pour emprunter des livres. Ils se montrent enthousiastes à la fin de l'escape game pour emmener des livres à leur domicile pour les vacances.

Analyse réflexive sur la séquence

- J'ai pu tester l'escape game sur des adolescents et il me semble adapté à un niveau fin cycle 3 (6^{ème}, ULIS) ou début cycle 4 (5^{ème})
- Proposer à des classes de 6^{ème} ou 5^{ème}
- Utilisation d'un timer pour le jeu escape game du début à la fin à raison de 30 minutes et 45 minutes pour les ULIS <https://classroomscreen.com>
- Utiliser l'escape game pour participer à l'animation proposée au sein du collège sur le carnaval
- Création de masques avec les élèves et utilisation de ceux-ci pendant l'escape game ce qui permet de sensibiliser les élèves à la notion d'anonymat et de respect de la vie privée sur Internet de manière symbolique avec les masques : importance de protéger ses données personnelles sur le web...