

Grille de description d'un scénario pédagogique

Titre	Ma photo, c'est perso ! [Titre adapté de celui de la campagne nationale de prévention du cyber-harcèlement 2018-2019]
Description synthétique	Escape game numérique de sensibilisation au droit à l'image et au cyber-harcèlement.

Modalités	
Type d'établissement	Lycée professionnel
Classe/niveau	Joué par les 3 ^e Prépa Métiers, 1 ^{ère} CAP Production et Services en Restauration Terminales CAP Blanchisserie. Il sera proposé à toutes les classes de CAP et de bac professionnel.
Discipline(s) impliquée(s)	Documentation
Autres partenaires	
Cadre pédagogique	Séance
Documents fournis à l'élève	Feuille de route Eventuellement : fiches « Coup de pouce »
Ressources numériques utilisées	- <i>Genially</i> - <i>Lockee</i> - <i>Learning Apps</i> - <i>CANVA</i> - Version longue du clip de la campagne de prévention du cyberharcèlement 2018-2019, disponible sur https://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/ressources/une-photo-cest-perso-la-partager-cest-harceler/ - <i>La photo d'Amélie</i> , vidéo de prévention de la Préfecture de Police de Paris, disponible sur https://www.youtube.com/watch?v=3kito6aip1k
Production éventuelle	

	<i>Info-doc / EMI</i>	<i>Discipline</i>
Concepts(s) info-documentaires visés	Cf matrice EMI Toulouse Lycée, p.44 - 3- La formation de la personne et du citoyen. Apprendre à partager les informations de façon responsable. Droit des personnes.	
Pré requis	Avoir ses codes Eclat Savoir naviguer dans un site Savoir naviguer entre plusieurs onglets Savoir lire une consigne	
Compétences visées	Utiliser les réseaux sociaux de façon éthique et responsable	
Objectifs de la séance / séquence	Sensibiliser les élèves au droit à l'image et au cyber-harcèlement	
Ancrage socle commun	Parcours citoyen	
Ancrage dans les programmes		
Compétences Cadre de Référence des compétences numériques	4. Protection et sécurité	

Mise en oeuvre	Pour être compatible avec le contexte sanitaire, cet escape game
----------------	--

	<p>numérique a été adapté du précédent, réalisé en février 2020, qui était semi-numérique et collaboratif.</p> <p>Il se joue individuellement avec un ordinateur ou une tablette connectée à internet, et un casque.</p> <p>Durée : pour des élèves sans difficultés : 50 minutes environ en comptant l'allumage de l'ordinateur et le débriefing. Pour des élèves en difficulté, il faudra prévoir 1h30.</p> <p>Travail individuel.</p>
Descriptif	Déroulement détaillé : voir Dossier d'accompagnement de l'escape game et organigramme,
Modalités d'évaluation des apprentissages de l'élève	L'évaluation se fera de façon informelle : notre objectif sera atteint si nos élèves ont un comportement éthique et responsable en ne diffusant pas de photos sans l'autorisation des personnes concernées et en ne diffusant que des photos qui respectent la vie privée, s'ils ne se rendent pas coupable ou complices de (cyber-)harcèlement, s'ils alertent lorsqu'ils en sont témoins.
Bilan	<p>Cet escape game a été testé en demi-groupe avec trois classes du lycée dont deux classes de CAP dans lesquelles sont scolarisés des élèves du dispositif ULIS. Les coups de pouce ont été créés avec l'aide de la référente ULIS qui a identifié ce qui pouvait poser problème à ses élèves.</p> <p>Il a été très bien accueilli par les élèves qui ont « adoré » ou trouvé ça « trop bien ». L'engagement dans la tâche a été très bon pour tous les élèves y compris ceux en difficulté, ce qui est un signe de motivation. Avec les enseignants qui avaient la classe, nous avons été très présents pour aider les élèves qui avaient besoin d'un petit coup de pouce.</p> <p>Certains élèves qui ont fini en premier ont aidé leurs camarades à résoudre les énigmes (en respectant les gestes barrière).</p> <p>Points de vigilance : ce qui a posé problème à des élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Lecture des consignes</i> : consignes lues trop rapidement ou non comprises, clic trop rapide pour accéder <i>Learning Apps</i> sans avoir lu la consigne et donc sans savoir ce qu'il fallait faire. J'avais pourtant apporté une attention particulière aux consignes pour qu'elles soient adaptées aux élèves du dispositif ULIS, - <i>Élèves moins habiles avec un ordinateur</i> : fait de devoir naviguer entre plusieurs onglets (en général, un <i>Genially</i>, une application <i>Learning Apps</i> et parfois une infographie ou un article de <i>Légifrance</i>) ; savoir où cliquer pour valider une réponse sur <i>Learning Apps</i>. - <i>La construction des codes lors de l'énigme finale a aussi posé problème, ce que je n'avais pas anticipé</i> : - mots à collecter non notés sur la feuille de route - mauvaise compréhension des consignes. <p>Ex, de problèmes rencontrés : identifiant noté en majuscules ; pour le mot de passe, oubli d'ajouter 226 à la suite des lettres, nombre 45000 traduit en lettres...</p>
Commentaires	Cet escape game est le 4 ^e que j'ai créé, sur mon ordinateur personnel. Cette pédagogie est très appréciée par mes élèves, ce qui m'encourage

	<p>à en créer d'autres, même si la ludification est très chronophage durant sa phase de création.</p> <p>Il a été testé à de multiples reprises par mon petit testeur personnel que je remercie chaleureusement pour son enthousiasme, son soutien sans faille et ses conseils avisés.</p>
--	--

Auteur du scénario	<i>Flore PERNATON-DEFAY, professeure-documentaliste</i>
Établissement	<i>Lycée des Métiers Alexandre Dumaine – 71000 MACON</i>
Date du scénario	<i>01/12/20</i>
Documents joints	<ul style="list-style-type: none"> – Feuille de route élève – Dossier d'accompagnement de l'escape game – Diaporama support pour l'enseignant (lancement, débriefing) – Organigramme – Documents Coups de pouce : – Infographie A4 Droit à l'image (auteure : Roxane) – Document A3 Article 226-1 du Code pénal sur <i>Légifrance</i> – Document A3 Article 9 du Civil sur <i>Légifrance</i> – Carte coup de pouce pendu – Carte coup de pouce mots mêlés

Les listes suivantes ne sont pas exhaustives

Cadre pédagogique

Accompagnement Personnalisé
 Accompagnement Continu
 Classes à projets spécifiques
 EMC
 Éducation à l'orientation
 EMI
 EPI
 Liaison inter-cycle
 Parcours Avenir

Parcours Citoyen
 Parcours Education Artistique et Culturelle
 Parcours Santé
 Projet interdisciplinaire
 Projet inter-établissement
 TIPE
 TPE
 Autoformation

Domaines du Cadre de Référence des compétences numériques¹

- 1- Information et données
- 2- Communication et collaboration
- 3- Création de contenu
- 4- Protection et sécurité
- 5- Environnement Numérique