



RÉGION ACADÉMIQUE
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION



Pôle EMI/

FICHE SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

FICHE d'IDENTITÉ de l'ACTION MENÉE

Intitulé de l'action : *Mon identité numérique*

Date de réalisation : janvier 2019

Programme disciplinaire : EMC, Cycle 4, Respect d'autrui, Identifier les droits et devoirs, L'identité numérique, B.O n°30 du 27 juillet 2018 page 14/19, [Lien B.O EMC 26/07/2018](#). Niveau possible : 5ème.

Compétences disciplinaires : Identifier les droits et devoirs ; comprendre les notions de droits et de devoirs pour un individu.

Compétences EMI : Utiliser les médias de manière responsable ; opposer l'identité et les traces numériques ; se familiariser avec les outils numériques et les utiliser, B. O n°11 du

Socle : Domaine 2/ Méthodes et outils pour apprendre, Médias, démarches de recherche et traitement de l'information. « L'élève apprend à utiliser avec des outils de

communication [...] les règles sociales de leurs usages » (page 4/8).

Temps : 2 à 3 heures maximum

Ressource(s) utilisée(s)

Escape game proposé par le GRP doc du bassin Chatillon Montbard, Académie de Dijon

[Escape Game identité numérique](#)

Dossier d'accompagnement : [pdf dossier accompagnement escape game](#)

CNIL, *serious game*, 2025 *Exmachina*, Morgane, écran total .

[2025 Exmachina le jeu, Morgane écran total](#)

CNIL, 10 conseils pour rester net sur le net.

[Fiche conseils](#)

Fiches élèves

Fiche élève vierge

[Fiche élève vierge "escape game"](#)

[Fiche élève vierge "Morgane écran total"](#)

Exemple de fiche élève complétée

[Exemple de fiche élève complétée serious game "Morgane écran total"](#)

[Exemple de rapport de mission "Morgane, écran total"](#)



ENIGME 1

Traces numériques volontaires, involontaires et subies



DESCRIPTION DE L'ACTIVITE MENEES

Dans le cadre de l'usage de l'EMC, on a utilisé plusieurs de la pensée, l'activité est sur
 l'identité
 l'identité. Beaucoup d'élèves n'ont pas toujours conscience de cette identité malgré une utilisation quotidienne d'internet et des réseaux sociaux. De
 plus, les élèves ont une utilisation occasionnelle de ces
 derniers et la notion de « traces numériques » ne sont pas toujours acquises.
 Ainsi, la pensée peut
 être paucun usage de l'utilisation des réseaux sociaux par les
 élèves de la classe (5 à 10 minutes). Parmi les dérives possibles de ces derniers, on peut aborder la
 question du cyber harcèlement. Il s'agit surtout d'aider les élèves à prendre conscience de l'utilisation de réseaux
 sociaux a toujours des conséquences en termes de traces, pour eux et parfois pour les autres. Remarquons
 qu'il est également intéressant de parler de sujets d'actualité liés avec des réseaux sociaux parfois utilisés par les élèves

comme *TicTok* ou *Yubo*.

L'activité en salle (20-25 minutes) peut ensuite commencer avec *l'es ape ga e*. Le niveau de difficulté des idées peut être adapté à l'activité en classe et à l'âge des élèves sur les représentations et pratiques. Le tutorat d'aide Olivier à l'origine est une aide de

européen

à sa

meilleure amie Olympe. Olivier a en effet posté une photo de celle-ci sans lui demander son accord sur *Snapchat*.

Mais celle-ci lui échappe et fait le tour du collège avec des interprétations très éloignées de ce que pensait Olivier à l'origine. Olivier devient ainsi victime de brimades et harcèlement. Le jeu propose alors cinq énigmes pour trouver la solution à

à Olivier à l'origine est une aide de l'élève et de les élèves les conseils pour être « net

sur le net » :

Enigme 1/ Trace numériques volontaires, involontaires et subies

Enigme 2/ Avec qui partage-t-on sur les réseaux sociaux ?

Enigme 3/ Fonctionnement des réseaux sociaux

Enigme 4/ Publication et droit à l'image

L'es ape ga e permet ainsi de faire un premier tour d'horizon de la question des taches que l'élève laisse sur internet, des réseaux sociaux et des questions de droit qui sont liées à ces derniers. Il est important de noter que *l'es ape game* doit ensuite rester à la disposition des élèves. Un jeu de l'activité est fait avec le professeur avec une première moitié de la classe (30-35 minutes). Les *10 conseils pour rester net sur le net* peuvent servir de trace écrite. La seconde moitié commence le jeu « Morgane, écran total » de la CNIL. Les élèves travaillent en autonomie pendant 40 à 45 minutes puis on intervertit les groupes.

La deuxième étape consiste à passer davantage à la pratique avec le jeu « Morgane, écran total » de la CNIL. Là-dessus, il s'agit de vérifier si les pratiques passées d'une loggeuse.

En amont de la séance, demander à chaque élève de la classe de regarder

le scénario du jeu à la maison afin de ne pas perdre un temps précieux en

cours. Demander de se créer un compte.

En classe/ Temps imparti : 55 minutes

Un élève poste ses photos sur le site et fait dire que le jeu n'a pas encore été joué. Une aide est apportée au point de

u ave l'e seig a t pe et

a

oi s de po d e à d' ve tuelles

questions de compréhension et/ou de manipulation suite au travail préparatoire à la maison.

Cela suppose un matériel conséquent, mais il peut être facile de faire plusieurs groupes. Celui sur 2025
exmachina travaille en autonomie.

Avant de commencer le jeu, chaque élève doit répondre à un questionnaire (sorte d' évaluation diagnostique).

Après avoir terminé le jeu (entre 20 et 25 minutes), chaque élève termine le questionnaire remis par l'e
seig a t à l'aide de so « appo t de issio ». U ila peut alors être fait avec les élèves.

BILAN DE CETTE ACTIVITE

Éléments positifs

L'es ape ga e ui pe et d'avoi u e p e i e visio d'e se le est t s ie a ueil i pa les l ves otiv s pou t ouve la
solutio . U a ue d'atte tio ou la volo t d'alle vite e « cliquant » ne pe et pas d'ava e da s le jeu. Les l ves
app

ie t gale e t le seau so ial au œu du jeu,

Snapchat que beaucoup utilisent.

De même, le jeu « Morgane écran total » pe

et au l ves d'avoi des hoi à fai e o

e da s leu s

p ati ues pe so elles

e si l'i te fa e peut pa aît e à e tai s u peu d pass e. Le compte rendu de

mission fournit néanmoins un précieux indicateur aux élèves sur leurs pratiques et de précieux conseils.

Points de vigilance

L'es ape ga e nécessite de faire attention à deux énigmes :

L' ig e 2 o tie t u lie ui e fo tio e pas ve s u e essou e de F a e 24. Il s'agit

d'u e essou e pou e pli ue le pa a

tage de Fa e ook. L'e seig a t peut fa ile e t

palier cette petite difficulté en proposant une autre ressource ou en apportant directement les informations utiles.

L'ig e 4

essite u t avail de oop atio ave le p ofesseu do u e taliste. E effet,

l'ig e utilise les p i ipes de lasse e t des ouv ages da s u CDI. A p voi e a o t.

Fa e ook 'est plus v ai e t utilis pa les l ves. Cela 'est pas t s g ave da s la esu e où il s'agit de o p e d e des p ati ues et des odes de o duite. Il s'agit de la e e a ue ue

pou le jeu de la CNIL do t l'utilisatio sa s p ati ue e a o t peut pa aît e uel ue peu d su te.

Le temps des jeux peut varier en fonction des binômes sur *l'es ape ga e* ou de chaque élève sur « Morgane, écran total ». Il faut donc veiller à préparer une autre activité à commencer pour laisse à tous le te ps de fi i et d'e egist e leu appo t de issio mais aussi remplir leur bilan personnel. Une solution peut consister à organiser un « world café » sans avoir accès aux ressources.

Division de la classe en deux. Constitution de 3 groupes dans chaque partie.

-Mes traces sur internet

-R gles d'utilisatio des réseaux sociaux

-Ce ue j'ai app is pe da t les a tivit s et ce que je dois améliorer.

Les 6 hôtes sont des élèves ayant le mieux réussi les travaux antérieurs. Ils notent les réponses de leurs camarades pendant leurs échanges.

On fait tourner les groupes toutes les 10 minutes en fonction du temps. Les hôtes proposent à la fin un bilan oral.

Jean-emmanuel.dumoulin@ac-clermont.fr