

**Projet n° X**

**Intitulé exact : Identité(s) numérique(s). Usages, traces, risques**

**Synthèse courte du projet** (à retenir pour la fiche Édubase) Identité(s) numérique(s) : séance EMI interactive en 2<sup>nde</sup>/1<sup>e</sup>

**Mots clés du projet** : toile/réseau, majorité numérique, données personnelles, traces numériques, e-reputation, droit à l'image, cyberharcèlement, respect de la vie privée, droit d'auteur, économie du web, citoyenneté numérique.

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

Génération du selfie, nés avec le numérique et les réseaux sociaux, parfois indument appelés « digital natives », les élèves passent leur temps sur les réseaux sociaux sans pour autant témoigner d'une conscience quant à l'image d'eux-mêmes qu'ils y véhiculent et des cadres légaux qui encadrent leurs comportements numériques. Il s'agit alors de leur faire comprendre le concept d'identité numérique, particulièrement dans son acception plurielle, afin d'envisager l'adaptation de leur présentation d'eux-mêmes et des stratégies communicationnelles d'une part et des procédés de sécurisation de leurs profils d'autres part, selon les contextes relationnels (amicaux, familiaux, professionnels et scolaires...). Un rappel des lois françaises et des risques encourus est également proposé dans le cadre plus large d'une économie du web pour envisager les contours et grandes lignes de l'exercice d'une citoyenneté numérique.

**Objectifs**

Savoir ce qu'est l'identité numérique  
Savoir ce qu'est un réseau social et distinguer les différents types  
Prendre conscience de ses usages et des traces laissées sur Internet  
Connaître les règles de prudence et la législation dans ce domaine

**Pré-requis**

- Savoir naviguer sur Internet, avoir un compte Facebook ou sur un autre réseau social
- Avoir élaboré un questionnaire (QCM) en ligne sur les pratiques des élèves (quels réseaux sociaux utilisent-ils ? Quels usages ? Quels protocoles de sécurité mettent-ils en place ? Concernant les risques : sont-ils sujets à des addictions liées au numérique –temps par jour...- jeux et pratiques dangereuses –connaissance de leurs partenaires de jeu...). Dernières questions sur les jeux dangereux connus et pratiqués (foulard, challenge A4, défi de la baleine bleue, jeu du couteau...)
- Avoir demandé aux élèves de répondre au sondage en ligne.

**Modalités pédagogiques X présentiel**  **distanciel**  **hybride**  **comodal**

**Élèves impliqués** (nombre, niveau) Une à plusieurs classes (testé une fois devant 90 élèves) de 2<sup>nde</sup> ou 1<sup>e</sup> (BP ou Gale)

**Professeurs impliqués** (disciplines, nombre) documentation, CPE (2)

**Handicap** (type de trouble, ex : dyscalculie, quelles adaptations ?)

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

- ❖ Outils pour communiquer, échanger, collaborer : pelote de laine
- ❖ Outils pour produire / coproduire / co-créer
- ❖ Autres : vidéoprojecteur

**CRCN**

Se référer au cadre de référence : [compétences et niveaux de maîtrise](#)

Domaine	Compétences et niveaux de maîtrise	Lien avec les programmes
<b>2. Communication et collaboration</b>  - Interagir  - Partager et publier  - S'insérer dans le monde numérique	<b>Niveau 3</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser différents outils ou services de communication numérique</li><li>• Adapter ses pratiques de communication en tenant compte de l'espace de publication considéré</li><li>• Respecter les principales règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne</li></ul> <b>Niveau 4</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sélectionner les outils ou services de communication numérique adaptés au contexte et à la situation de communication</li><li>• Adapter son expression publique en ligne en fonction de ses interlocuteurs</li></ul>	<b>SNT 2<sup>nde</sup></b> <b>Thème : les réseaux sociaux</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Comprendre le fonctionnement des réseaux sociaux</li><li>-Permet d'aborder des mécanismes inhérents à la notion de « Petit monde »</li></ul> <b>SES 2<sup>nde</sup></b> Sc. sociales : comment fait-on société ?  Sc. économique : comment se forment les prix sur un marché ?  <b>SES 1<sup>e</sup> (spécialité)</b> Sc. économique : comment un marché concurrentiel fonctionne-t-il ? Comment les agents économiques se financent-ils ?  Sc. sociales : comment les liens sociaux se construisent-ils ?
<b>5. Protection et sécurité</b>  - Protéger les données personnelles et la vie privée	<b>Niveau 4</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mettre en œuvre des stratégies de protection de sa vie privée et de ses</li></ul>	Regards croisés : comment les entreprises sont-elles organisées et gouvernées ?

	<p>données personnelles et respecter celles des autres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer les traces personnelles laissées lors des utilisations de services en ligne</li> <li>• Sécuriser sa navigation en ligne et analyser les pages et fichiers consultés et utilisés</li> <li>• Trouver et interpréter les conditions générales d'utilisation d'un service en ligne</li> </ul>	<p><b>EMC 2<sup>nde</sup></b></p> <p>Thématique : la liberté. Axe 2 : garantir les libertés, étendre les libertés : les libertés en débat.</p> <p><b>EMC 1<sup>e</sup></b></p> <p>Thématique : la société. Axe 2 : les recompositions du lien social.</p> <p>Parcours citoyen (prendre ses responsabilités sur Internet)</p> <p>Parcours Avenir (identité numérique professionnelle, découverte métier : correspondant informatique et liberté, le CIL, <a href="https://www.cnil.fr/atom/6066">https://www.cnil.fr/atom/6066</a>)</p>
--	---	--

## Matrice EMI

### Objectifs de la matrice

- Être auteur : consulter, s'approprier, publier
- Comprendre et s'approprier les espaces informationnels
- Partager des informations de façon responsable : produire, reproduire
- Comprendre et expérimenter le Web et sa structuration
- Assumer une présence numérique
- Argumenter : analyser, développer un point de vue

### Évaluation

Questionnaire de suivi et récapitulatif à rendre.

### Productions et liens vers les publications

Scénario : nom du scénario (il doit correspondre à la fiche Édubase, en soigner l'intitulé)

Lien vers la publication sur le site académique : <http://>

Lien vers le site de l'académie binôme : <http://>

Lien vers la fiche Édubase :

### Analyse réflexive sur la séquence

Scénario utilisé généralement dans le cadre de sensibilisations avec la vie scolaire au thème des identités numériques soit pour prévenir des actes numériques répréhensibles (cyberharcèlement, atteinte au droit à l'image, diffamation...) soit pour y mettre fin.

Séance très rapide (surtout sur un créneau de 1h30) avec énormément d'informations qui mériteraient d'être reprises ultérieurement (notamment les cadres légaux etc.). Le questionnaire permet de mesurer ce qui a été retenu par les élèves.

Les supports multimédias du scénario aident grandement à capter l'attention des élèves.