

# FICHES USAGES

DOMAINE PROTECTION  
ET SÉCURITÉ

## MAÎTRISER SON IDENTITÉ NUMÉRIQUE AVEC L'ENT

### DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Ce scénario est l'occasion pour les élèves d'approcher le concept d'identité numérique à partir de l'élaboration de leur profil dans l'ENT. Ils sont sensibilisés à la question des traces numériques et à leur visibilité par d'autres utilisateurs.



<https://www.dsden72.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/enseigner-avec-le-numerique-sommaire-/usages-et-pedagogie/e-prim0-3-minutes-pour-agir-1180682.kjsp>

### DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

En prolongement (activité plus complexe)

Les élèves pourront apprendre à maîtriser les différents partages possibles d'une ressource au sein de l'ENT.

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Un étayage langagier peut être apporté aux élèves qui rencontrent des difficultés dans la formulation des renseignements à communiquer au travers de leur profil.

### CYCLE

1  2  3  4  Lycée

### NIVEAU(X) DE CLASSE

CP  CE1  CE2  CM1  CM2  6<sup>e</sup>

### DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Français, enseignement moral et civique

### CRCN

#### Domaine

4. Protection et sécurité

#### Compétence travaillée

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

#### Niveaux de maîtrise

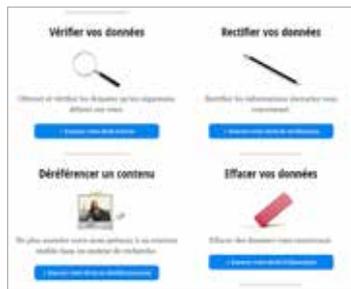
1, 2

## TRAVAILLER SUR L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE

### DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Cette proposition pédagogique, en classe de première, vise à travailler la notion d'identité numérique dans le cadre du thème 2 « Les enjeux moraux et civiques de la société de l'information ». Ce travail a été mené dans deux classes de première avec la collaboration du professeur documentaliste et est organisée autour de la problématique de « L'identité numérique et des réseaux sociaux ». Elle se déroule en trois temps :

- **Séance 1 - Les réseaux sociaux et l'identité numérique :** lister les réseaux sociaux et leurs usages, définir ce qu'est un réseau social, analyse d'un document afin de définir la notion d'identité numérique.
- **Séance 2 – Maîtriser son identité numérique :** document d'accroche puis réflexion sur les comportements à adopter et sur le droit en vigueur (loi informatique et libertés etc.).
- **Séance 3 – Débat argumenté:** l'identité numérique, quels enjeux ?



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/4569>

### DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Degré de complexité déjà élevé

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Travail autour du jeu numérique « 2025 Ex Machina »  
<http://cdi.ac-amiens.fr/717-les-ecrans-pour-quels-usages.html>

Accompagnement personnalisé en seconde: maîtrise de son identité numérique

<https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/documentation/maitriser-son-identite-numerique/>

### CYCLE

1  2  3  4  Terminal

### NIVEAU(X) DE CLASSE

6<sup>e</sup>  5<sup>e</sup>  4<sup>e</sup>  3<sup>e</sup>  2<sup>e</sup>  1<sup>e</sup>  Terminale

### DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Enseignement moral et civique

### CRCN

#### Domaine

4. Protection et sécurité

#### Compétence travaillée

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

#### Niveaux de maîtrise

3-4

#### Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Connaître les principes élémentaires de la loi protégeant les données à caractère personnel et son autorité de contrôle

Connaître la notion de données à caractère personnel et leurs catégories

Connaître l'adresse IP comme trace de connexion identifiante

Connaître la nature et la localisation des traces laissées lors d'une connexion internet

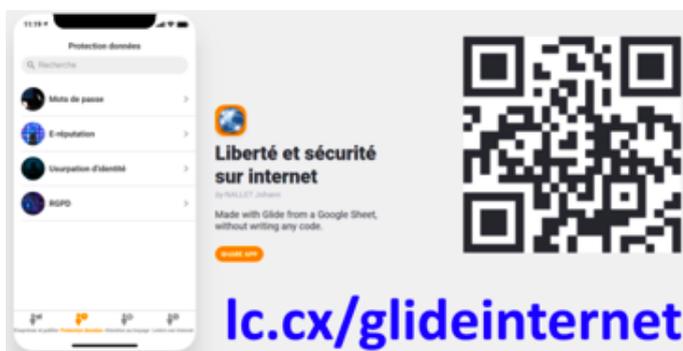
## ACQUÉRIR DE BONS RÉFLEXES SUR INTERNET

### DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Dans le cadre d'un chapitre d'enseignement moral et civique intitulé « Liberté et sécurité » en classe de 4<sup>e</sup>, les élèves constituent un corpus d'informations et de bons réflexes à adopter sur internet.

Lors de la première séance en salle informatique, ils travaillent en binôme sur différents sujets autour du thème « Liberté et sécurité sur internet » (recherche d'informations sur internet, rédaction d'une synthèse, préparation d'un QCM, recherche d'une vidéo et d'une illustration): cookies et publicité, mots de passe, virus, etc.

L'ensemble des productions est ensuite réuni par l'enseignant pour constituer une application collaborative, associée à un quizz. Cette application est réinvestie en classe lors d'une deuxième séance où chaque groupe, à l'aide d'un QR Code à scanner, doit parcourir l'ensemble des onglets de l'application pour répondre au quizz général.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17745>

### DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Comprendre le fonctionnement et l'offre plurielle d'un moteur de recherche et ainsi exercer son esprit critique (SNT): <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17752>

« Data escape » pour prendre conscience des traces numériques (SNT): <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17026>

### CYCLE

1  2  3  4  Lycée

### NIVEAU(X) DE CLASSE

6<sup>e</sup>  5<sup>e</sup>  4<sup>e</sup>  3<sup>e</sup>  2<sup>e</sup>  1<sup>re</sup>  Terminale

### DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Enseignement moral et civique

### CRCN

#### Domaines

2. Communication et collaboration
4. Protection et sécurité

#### Compétences travaillées

- 2.4. S'insérer dans un monde numérique
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

#### Niveaux de maîtrise

1 à 3

#### Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Maîtriser son identité numérique à travers le choix d'un identifiant (pseudo, adresse électronique etc.)

Identifier les traces en ligne constitutives de l'e-réputation

Connaître la notion d'identité numérique et ce qui la compose

Paramétrer la visibilité de ses publications sur un réseau social

Connaître la notion de données à caractère personnel et leurs catégories, identifier de telles données

## LIMITER SES TRACES SUR INTERNET

### DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Celui-ci est consacré aux GAFAM. L'objectif est d'élaborer une typologie des traces volontaires, involontaires et subies en travaillant ces notions avec des plateformes éducatives ludiques. Pour appréhender ces notions de traces, des élèves de seconde vont devoir résoudre les énigmes d'un jeu sérieux « Mes datas et moi » et en faire un bilan, puis réaliser des affiches de sensibilisation à la notion de traces en prodiguant des conseils pratiques sur la bonne hygiène numérique à adopter en ligne.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16900>

### DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Réaliser une capsule vidéo sur les GAFAM pour élargir les compétences numériques et comprendre l'impact de chaque géant du numérique sur notre quotidien. (1re, enseignement de spécialité histoire-géographie, géopolitique et sciences politiques)  
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17725>

- En soutien aux apprentissages (remédiation...)

Identités et traces numériques: dossier récapitulatif des ressources pédagogiques pour mettre en contexte cette thématique et scénario pédagogique associé (documentation)  
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16175>

### CYCLE

1  2  3  4  Lycée

### NIVEAU(X) DE CLASSE

6<sup>e</sup>  5<sup>e</sup>  4<sup>e</sup>  3<sup>e</sup>  2<sup>e</sup>  1<sup>re</sup>  Terminale

### DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

EMI, documentation

### CRCN

#### Domaines

- 2. Communication et collaboration
- 4. Protection et sécurité

#### Compétences travaillées

- 2.2. Partager et publier
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

#### Niveau de maîtrise

4

#### Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Interpréter les informations et le paramétrage d'un profil sur un réseau social

Connaître les GAFAM et certains enjeux associés

Connaître la notion de données à caractère personnel et leurs catégories ; identifier de telles données