

# Le numérique et les usages d'internet

## Objectifs

- Maîtriser les éléments de son identité que l'on transmet sur internet
- Se responsabiliser à l'usage du numérique
- Prendre conscience des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et de l'internet : le droit à l'image, le respect de la vie privée, les droits d'auteur

## Scénario

Un programme malveillant menace de détruire les sites internet et jeux vidéos préférés des élèves !

Il faut le stopper au plus vite ! Pour cela les élèves devront résoudre plusieurs énigmes qui leur donneront un code qui, une fois saisi sur l'ordinateur, arrêtera le programme.

## Organisation

- **Travail individuel en ligne.** Les élèves vont accéder virtuellement à une salle des machines, à partir de laquelle ils découvriront des missions.

5 missions sont cachées dans la salle des machines : « Les droits d'auteurs », « le droit à l'image », « les mots de passe », « les données personnelles », « tout n'est pas vrai sur internet ».

La présentation de ce travail peut se faire en visio ([ecole.cned.fr](http://ecole.cned.fr)) avec le guide de partage d'écran (voir le guide : <http://blogs17.ac-poitiers.fr/circo-lrouest/?p=1982>) ou bien avec une capture vidéo ( <http://blogs17.ac-poitiers.fr/circo-lrouest/?p=1934>)

- **Échange collectif (classe entière ou par groupes/ateliers)**

Pour organiser une classe virtuelle : [ecole.cned.fr](http://ecole.cned.fr)

Questionnements et mise en commun, proposition d'activités complémentaires (voir les ressources proposées pour chaque mission) avec l'outil de partage d'écran de la classe virtuelle.

Outils pour organiser le travail en visioconférence :

- le [guide pour la gestion des prises de parole](#) en classe virtuelle.

La classe virtuelle du Cned permet de faire collaborer les élèves si l'enseignant autorise des droits en écritures (une barre d'outils dessin apparaît)

- le [guide pour faire collaborer les élèves en classe virtuelle](#)

Pour organiser des groupes, l'utilisation de petits questionnaires (en ligne avec une application telle que [la Quizinière](#)) est conseillée. Cela permet d'avoir un retour sur les observations des élèves et d'organiser des groupes en fonction des objectifs.

**Proposition de questionnaire à dupliquer** (et modifiable) : *à venir*

- **Approfondissement** : utiliser les outils [Internet Responsable](#) et [Éducation aux médias](#)

Escape Game : Alerte ! Programme malveillant!

## Mission : les données personnelles



Les élèves vont visionner une vidéo « [Les données personnelles](#) » de la série [#dans la toile](#) du site **Lumni**.

Ils vont découvrir l'importance d'être vigilant lorsque l'on partage des informations sur internet. Ces informations peuvent être récupérées, revendues, pour proposer des publicités correspondant à nos goûts ...

L'activité consiste à classer des éléments en 2 colonnes : je partage / je ne partage pas

Cette mission leur donnera le **1er élément du code** qui arrêtera le programme : **W**

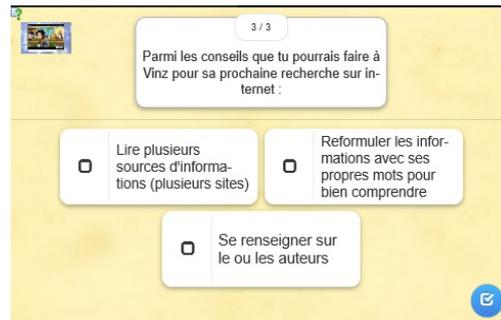
La séquence « [L'identité numérique](#) » du site [Internet Responsable](#) du groupe départemental 17, permet d'approfondir cette réflexion

Certaines activités peuvent être proposées en atelier par visio ([ecole.cned.fr](#)).

Voir également les outils de mise en œuvre des visios (plus haut)

Escape Game : Alerte ! Programme malveillant!

## Mission : Tout n'est pas vrai sur internet



Les élèves vont visionner une vidéo « Tout n'est pas vrai sur internet » de la série [Vinz et Lou](#).

Ils vont découvrir l'importance d'être vigilant lorsque l'on recherche des informations sur internet. Ces informations ne sont pas toujours fiables.

L'activité consiste à répondre à un Quiz pour proposer d'éventuels conseils pour une prochaine recherche sur internet

Cette mission leur donnera le **2ème élément du code** qui arrêtera le programme :#

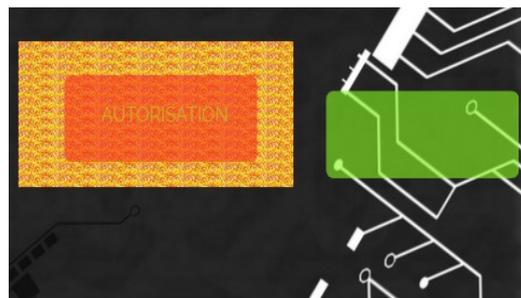
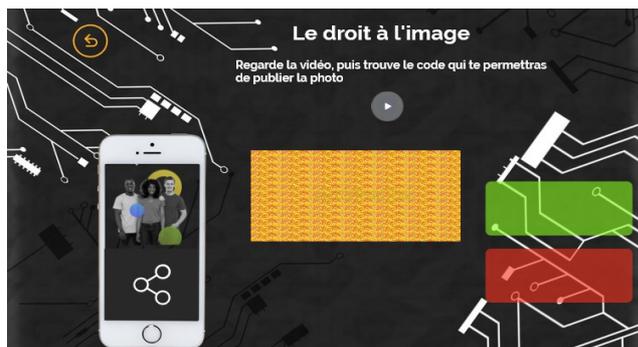
Ce thème peut être croisé avec la notion d'identité sur internet, en particulier Les fausses identités (vidéo en ligne : <http://www.lumni.fr/video/les-fausses-identites>)

Pour aller plus loin, un travail en éducation aux médias et à l'information apporterait un approfondissement, grâce à la séquence [Drôles de photos](#) proposée par le Groupe Numérique du département 17.

Certaines activités peuvent être proposées en atelier par visio ([ecole.cned.fr](http://ecole.cned.fr)).  
Voir également les outils de mise en œuvre des visios (plus haut)

Escape Game : Alerte ! Programme malveillant!

## Mission : Le droit à l'image



Mot de passe :

↻ ✓

© LOCKEE

Les élèves vont visionner une vidéo « C'est quoi le droit à l'image » de la série 1 jour, 1 question.

Ils vont découvrir que toute photo ne peut pas être publiée : une autorisation est nécessaire. Cela permet également de sensibiliser à la publication de leur propre image en ligne.

En déplaçant le filtre rouge sur le cadre coloré, le mot « AUTORISATION » apparaît. C'est le mot de passe à saisir sur le téléphone.

Cette mission leur donnera le **3ème élément du code** qui arrêtera le programme : **E**

Ce thème se travaille avec la notion d'identité sur internet.

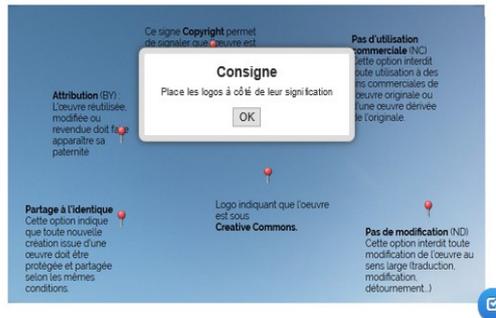
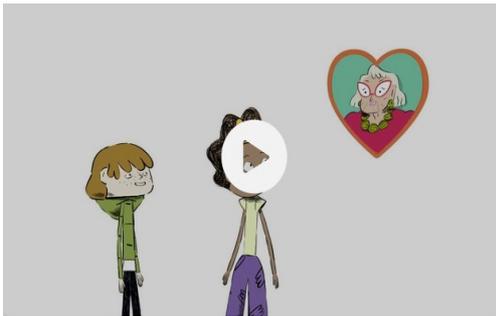
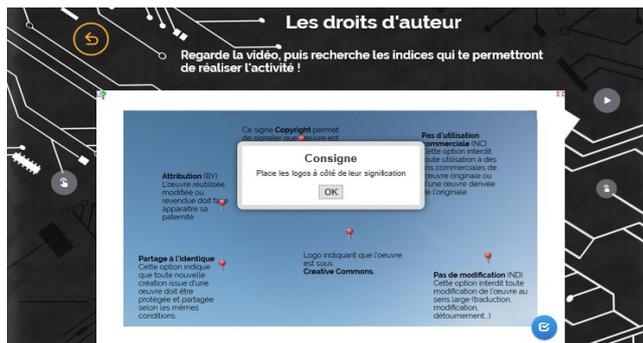
La séquence « [L'identité numérique](#) » et de « [Prudent sur Internet](#) » (en particulier le chapitre sur le Cyberharcèlement) du site [Internet Responsable](#) du groupe départemental 17, permet d'approfondir cette réflexion

Certaines activités peuvent être proposées en atelier par visio ([ecole.cned.fr](http://ecole.cned.fr)).

Voir également les outils de mise en œuvre des visios (plus haut)

Escape Game : Alerte ! Programme malveillant!

# Mission : Les droits d'auteur



Les **licences Creative Commons** sont un ensemble de licences qui indiquent les conditions que on doit respecter pour réutiliser, modifier, et les diffuser des œuvres soumises à ces licences (notamment des œuvres multimédias diffusées sur Internet). C'est l'auteur d'une œuvre qui lui met une licence. C'est l'équivalent d'une autorisation qu'il donne d'avance pour toute réutilisation dans les conditions données par la licence. (Vikidia)

Les élèves vont visionner une vidéo « [Les licences libres et gratuites](#) » de la série [#dans la toile](#) sur le site Lumni.

Ils vont découvrir que certaines œuvres ne peuvent être utilisées librement, elles sont protégées par des droits d'auteur. Une autorisation peut être donnée par l'auteur, parfois sous certaines conditions (les licences).

Grâce aux indices sur la page, les élèves placeront les logos correspondant aux définitions.

Cette mission leur donnera le **4ème élément du code** qui arrêtera le programme : **B**

Pour aller plus, loin un travail en éducation aux médias et à l'information apporterait un approfondissement, grâce à la séquence [Drôles de photos](#) proposée par le Groupe Numérique du département 17.

Certaines activités peuvent être proposées en atelier par visio ([ecole.cned.fr](http://ecole.cned.fr)). Voir également les outils de mise en œuvre des visios (plus haut)

Escape Game : Alerte ! Programme malveillant!

## Mission : les mots de passe



→ Fourmiz est 1 super jeu !

Le super jeu sur la toile !

→ Lsjslt!

Mot de passe :

Mot de passe...

Lsjslt!

↻ ✓

© LOCKEE.fr

Les élèves vont visionner une vidéo « [Les mots de passe](#) » de la série [#dans la toile](#) du site **Lumni**.

Ils vont découvrir l'importance de bien choisir un mot de passe pour protéger ses informations et ses documents privés.

Une technique est proposée : prendre les initiales de chaque mot d'une phrase.

Un indice est dissimulé dans la page pour trouver le mot de passe : la phrase Le super jeu sur la toile !

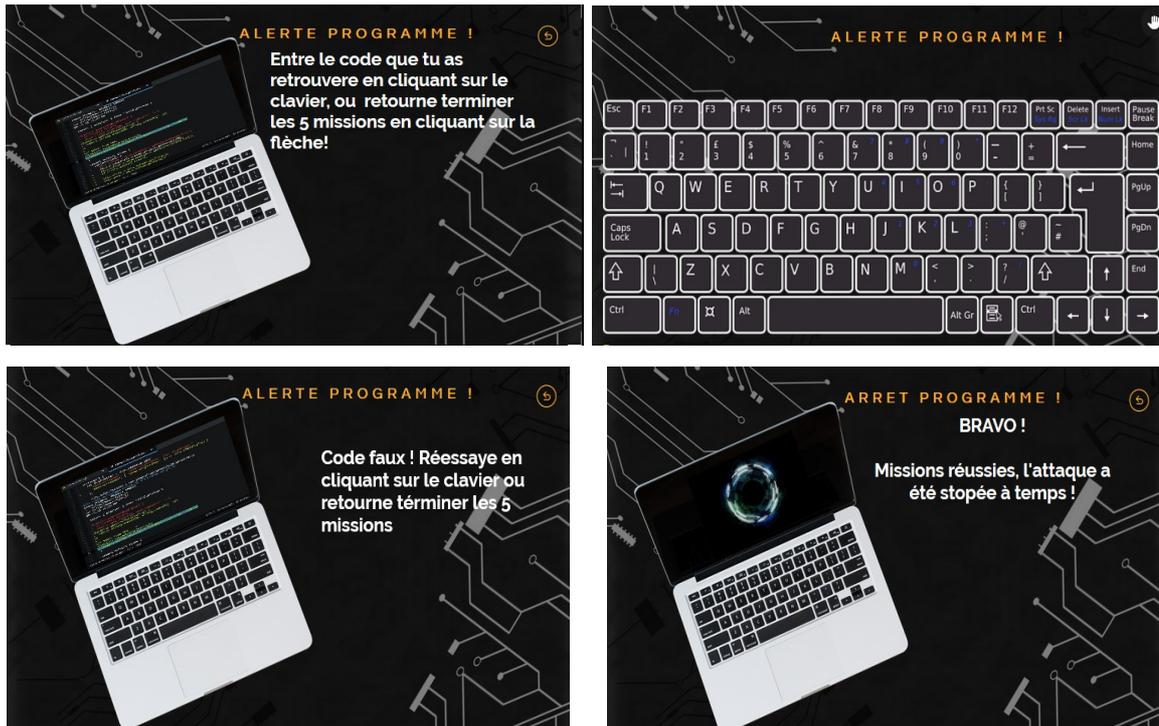
Le mot de passe est donc : **Lsjslt!**

Cette mission leur donnera le **5ème élément du code** qui arrêtera le programme :>

Pour aller plus loin dans la phase de travail dirigé : site [Internet Responsable](#) du département 17

Escape Game : Alerte ! Programme malveillant!

## Validation



Les élèves peuvent saisir leur code sur le clavier : **W#EB>**

Si le code est bon : une dernière page s'affiche annonçant que le programme est stoppé.

Si le code est faux : une page s'affiche avec la possibilité de saisir à nouveau ou de retourner sur les missions.

Escape Game : Alerte programme !