

BILAN ACADÉMIQUE DES TRAVAUX ACADÉMIQUES MUTUALISÉS

1- PRÉSENTATION DES PRODUCTIONS

« Comment sensibiliser les élèves à la problématique de la gestion des données personnelles ? »

L'académie de Créteil propose la réalisation de 3 scénarios pour parvenir aux objectifs suivants :

- Comprendre les enjeux du RGPD
- Comment mettre en place le RGPD au sein des organisations ?
- Comment sensibiliser à la protection de ses données personnelles ?
- Comprendre les enjeux de la traçabilité de ses données personnelles
- Appréhender les dimensions éthiques, sociales, juridiques, économiques et managériales de la gestion des données personnelles.
- Permettre à l'élève d'être acteur de son apprentissage
- Savoir collecter et sélectionner les informations pertinentes
- Adopter une attitude de travail professionnelle

Les résultats attendus au cours de ces expérimentations sont :

- Une meilleure maîtrise de la gestion des données personnelles par les élèves et étudiants
- Une utilisation renforcée des TICE dans l'apprentissage
- Susciter davantage l'intérêt et l'implication des élèves
- Faire de nos élèves et étudiants les citoyens de l'économie numérique de demain
- Tisser des liens avec des partenaires extérieurs (start-up à l'école)

Le projet sur les données personnelles s'articule autour de 3 expérimentations :

➔ La première expérimentation consiste à concevoir des guides d'utilisation propres à chaque réseau social les plus utilisés par nos élèves / étudiant.es (Instagram, Snap Chat, WhatsApp) et les diffuser à leurs pairs. L'objectif est de permettre sa diffusion et sensibiliser leurs pairs. Il servira également de point d'ancrage pour la réalisation de l'escape game.

➔ La deuxième expérimentation consiste à sensibiliser à travers la construction d'un escape game. L'objectif principal est la sensibilisation autour de la gestion des données personnelles par la ludification.

➔ La troisième expérimentation concerne le partenariat avec start-up à l'école, afin de guider/aider les élèves, étudiant.es à créer une application et à mettre en pratique le RGPD. (N'a pas pu avoir lieu, cause crise sanitaire)

AU SECOURS MES DONNEES

SCENARIO :

Ce dernier est co-construit avec un groupe d'étudiants de BTS SAM. Ce groupe de réflexion est encadré par les professeurs référents qui fournissent les éléments nécessaires à la constitution d'un escape game et à son adaptation en milieu scolaire.

Une fois le scénario finalisé, une vidéo d'accroche, conçue par les étudiant.es, sera produite afin de donner un côté immersif de l'activité.

Scénario proposé par les étudiant.es : un pirate informatique a pris possession des données personnelles des étudiants de STS SAM. Il menace de les diffuser sur Internet. Il demande donc aux étudiant.es de l'empêcher en retrouvant son nom, sa photo, son numéro et sa localisation. Les étudiant.es disposent d'une demi-heure pour empêcher la transmission de données.

Les énigmes (Cf guide de l'escape game)

Elles seront réalisées, en partie par les étudiant.es de STS SAM.

Elles permettront d'appréhender les différents domaines des données personnelles :

- économiques (Big data...)
- juridiques (droits, devoirs, RGPD, CNIL...)
- managériales
- citoyennes (éthiques, sociales et environnementales)
- Professionnelles (DPO,)

Lieu :

Cet escape game se déroulera au Lycée Voillaume, au sein du bâtiment B. Ce bâtiment de la section industrielle permettra de renforcer le côté immersif de cette expérience.

Au même moment, les étudiants de Jean Jaurès le réaliseront également.

2- LIEN AVEC LE CRCN

Domaine travaillé	Compétence travaillée	Progressivité	Scénario
 <p>INFORMATION & DONNÉES</p>			
1.1 Mener une recherche et veille informationnelle	<ul style="list-style-type: none"> - Lire et repérer des informations sur un support numérique - Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche dans un site en utilisant le moteur de recherche interne - Comparaison et classement de résultats obtenus avec des mots-clés fournis aux élèves (niveau 1) 	<p>Piste pour protéger. pdf</p> <p>création d'un document à destination des étudiants pour mieux protéger les données</p>
1.2 Gérer les données	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir distinguer les différents types d'espaces de stockage - Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés de sorte qu'elles soient facilement accessible 	Création d'un dossier partagé, sur un ENT ou le réseau local, avec un groupe d'élèves pour mener un travail collaboratif (Niveau 3)	Préparation de l'escape game
	Partager des données en ligne	Compression d'un dossier pour pouvoir le transmettre (Niveau 4)	Vidéos : - Au secours mes données - Teaser
 <p>COMMUNICATION & COLLABORATION</p>			
2.1 Interagir	<ul style="list-style-type: none"> - Sélectionner les outils ou services de communication numérique adaptés au contexte et à la situation de communication - Adapter son expression publique en ligne en fonction de ses interlocuteurs 	Utilisation d'un service de visioconférence (Niveau 4)	Préparation de l'escape game via web conférence sur l'ENT

	- Filtrer et éviter les contenus inappropriés		
2.2 Partager et publier	Connaître et appliquer les bases du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus	Choix d'une licence "Creative Commons" pour la publication d'une production (Niveau 5)	Choix de la musique des vidéos
2.3 Collaborer	Organiser et encourager des pratiques de travail collaboratif adaptées aux besoins d'un projet	<ul style="list-style-type: none"> - Définition des outils collaboratifs à mettre en œuvre pour réaliser un projet - Planification d'un projet avec des outils numériques (agenda partagé, planification de tâches, carte heuristique...) (Niveau 5)	Mise en œuvre des outils de gestion de projet du Bloc 2 du BTS SAM en groupe.
2.4 S'insérer dans un monde numérique	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne - Protéger sa e-réputation dans des environnements numériques divers - Gérer, actualiser et améliorer son identité numérique publique 	Utilisation des jeux sérieux sur ces problématiques (niveau 4)	Création d'un escape game
	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le concept d'identité numérique et comment les traces numériques dessinent une réputation en ligne - Créer et paramétrer un profil au sein d'un environnement numérique - Surveiller son identité numérique et sa réputation en ligne 	différents thème abordés au cours de l'escape game (Niveau 3)	Débat à la fin de l'escape game

 <p>CRÉATION DE CONTENU</p>			
3.1 Développer des documents textuels	Concevoir, organiser et éditorialiser des contenus majoritairement textuels sur différents supports et dans différents formats	Élaboration de ses productions dans une perspective d'édition (Niveau 4)	Piste pour protéger. pdf création d'un document à destination des étudiants pour mieux protéger les données
3.2 Développer des documents multimédia	Créer un objet multimédia	- Réalisation d'un montage multimédia - Création de capsules vidéo pour présenter un sujet (niveau 5).	Création de vidéos sur : - imovie (IOS) - Windows movie maker (Windows)
3.3 Adapter les documents à leur finalité	Adapter les formats des contenus numériques pour les diffuser selon des modalités variées	Réalisation d'une présentation à distance (Niveau 4)	Paramétrage de la vidéo pour une taille maxi de 20 Mo (envoi par mail)
 <p>PROTECTION & SÉCURITÉ</p>			
4.1 Sécuriser l'environnement numérique	Connaître les risques liés à un partage de connexion	Paramétrage d'un accès sécurisé renforcé par une double authentification (Niveau 4)	Paramétrage du téléphone portable Comprendre la nécessité de configurer une borne wi-fi
4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée	- Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, politiques et juridiques de la traçabilité - Comprendre les incidences concrètes des conditions générales d'utilisation d'un service - Évaluer la pertinence	- Consultation et gestion de son historique de géolocalisation - Identification des données collectées dans les CGU d'un service. - Évaluation de la pertinence de la collecte en fonction du	Comprendre les enjeux pour la mise en place de l'escape game

	d'une collecte de données par un service en ligne et en comprendre les finalités	service (Niveau 5)	
4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre des stratégies de protection de sa santé et de celle des autres dans un environnement numérique - Prendre des mesures pour protéger l'environnement des impacts négatifs de l'utilisation d'appareils numériques - Prendre des mesures pour économiser de l'énergie et des ressources à travers l'utilisation de moyens technologiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Participer au recyclage des équipements - Activités permettant de prendre conscience des enjeux énergétiques (Niveau 4)	<ul style="list-style-type: none"> - Utilisation des anciens téléphones portables des étudiants - préparation du débat (enjeux de la protection des données, du cyber-harcèlement)
			
5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Sélectionner des technologies et outils numériques afin de concevoir et produire de nouveaux savoirs et objets	Choix des services en ligne et des logiciels (Niveau 4)	<ul style="list-style-type: none"> - Modification pour la vidéo - Auto-formation dur les logiciels de créations vidéos

3- LIEN VERS LE SITE ACADÉMIQUE

4- LIEN VERS ÉDUBASE

