

**Restitutions**

# **ANIMER UN OUTIL DE MÉDIATION NUMÉRIQUE**

03/07/2023

Avec la participation de Quentin Dayan, Yosra Bouselmi, Christophe Nuhain, Aurélien Causserouge, Louis Briand, Laurie Costard, Léa Poillet, Stéphane Lefrançois, Nathan Maine, Yvan Litré, Antoine Boudet, Florent Bazire. **Merci !**

# Fiche A

# RESTER NET SUR INTERNET

CNIL

🕒 1H À 2H

👤 2+

**Un jeu de cartes à destination des enfants pour décrypter son utilisation d'Internet et découvrir ce qu'il faut faire, et surtout ne pas faire.**

## OBJECTIFS DE MÉDIATION

- 1 - Aborder les différentes problématiques sur la protection de la vie privée sur internet
- 2 - Education aux médias et à l'information
- 3 - Ouvrir le dialogue entre les joueur.euse.s de tout âge
- 4 - Aborder les questions de protection de données et RGPD
- 5 - Sécurité en ligne
- 6 - Identité numérique
- 7 - Collaboration et travail en équipe (si + de 2 joueurs)

## DESCRIPTION DU MATÉRIEL

41 cartes "Question"  
3 cartes "Réponse"  
4 cartes "Atouts"  
2 cartes "Règles du jeu"  
De quoi compter les points (feuille blanche, 1 carnet...)



## INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

### Règles du jeu pour 2 joueurs :

A tour de rôle, chaque joueur pioche une carte "Question" et la pose à l'autre joueur.

Le/la gagnant.e est celui ou celle qui a le plus de bonnes réponses.

### Règles pour plus de 2 joueurs :

Faire 2 équipes et désigner un.e maître.esse du jeu

Le game master pose une question aux deux équipes

Chaque équipe se concerte et sort la carte "Réponse" A, B ou C.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de bonnes réponses.

### Carte "Atouts" :

Si le cadre "Réponse-conseil" dans les cartes "Question" est coloré (bleu, violet, rose, vert), une carte "Atouts" permet d'en savoir plus sur le sujet.

Trame d'animation F  
**JEU DE CARTES**  
**“RESTER NET SUR INTERNET”**  
**- 1H -**



**10min**

## Accueil & brise-glace

### MATÉRIEL

- 1 - Cartes avec un seul mot

### CONSIGNES

- 1 - Chaque jeune lit le mot de sa carte et dit ce que ce mot lui évoque.
- 2 - Créer trois groupes



**40min**

## Qui veut gagner des cookies ?

### MATÉRIEL

- 1 - Cartes dématérialisées
- 2 - Une tablette / groupe
- 3 - Ordinateur et sono
- 4 - Cookies

### CONSIGNES

- 1 - Mettre une musique d'ambiance style "qui veut gagner des millions ?" selon la difficulté des questions
- 2 - Projeter les cartes dématérialisées sur un écran
- 3 - Chaque bonne réponse fait gagner des cookies à l'ensemble de la classe



**10min**

## Que retenez-vous ?

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- 1 - Échange pédagogique avec un jeune public sur la thématique abordée (sécurité sur internet)

Trame d'animation G  
**JEU DE CARTES**  
**“RESTER NET SUR INTERNET”**  
**- 1H -**



**5min**

## Introduction & consignes

### MATÉRIEL

1 - Paperboard

### CONSIGNES

- 1 - On passe à la création d'un profil sur les réseaux sociaux "type" réunissant toutes les règles de sécurité
- 2 - Créer trois groupes sur trois réseaux sociaux différents



**30min**

## Le "Profil Parfait"

### MATÉRIEL

1 - Une trame "profil" par réseau

### CONSIGNES

- 1 - Chaque groupe remplit la trame "profil" de son réseau social et essaie de créer le profil parfait.



**15min**

## Présentation et échanges

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- 1 - Chaque groupe présente son profil puis les jeunes échangent et réagissent sur ces derniers



**10min**

## Conclusion

### MATÉRIEL

1 - Goûter

### CONSIGNES

- 1 - Temps de goûter et échanges sur la séance

# QUIZ “EN LIGNE, AS-TU LES BONS RÉFLEXES ?”

CNIL

 30min

 LIBRE

Un quiz destiné aux 8-10 ans qui permet aux enfants de tester leurs connaissances et de vérifier s'ils ont les bons réflexes sur internet et dans leur relation à la sécurité en ligne.



## OBJECTIFS DE MÉDIATION

- 1 - Education aux médias et à l'information
- 2 - RGPD et sécurité des données
- 3 - Identité numérique
- 4 - Echange

## DESCRIPTION DU MATÉRIEL

Deux fiches de quizz  
Un stylo

## INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

A la fin du jeu, selon le nombre de points, trois résultats sont possibles :

- 1 - Bravo ! En ligne, tu as les bons réflexes !
- 2 - Pas mal, mais tu peux encore t'améliorer
- 3 - Tu as encore des progrès à faire

Possibilité de coupler avec le jeu de cartes.

Possibilité de s'en servir d'introduction pour créer tout un atelier autour de l'éducation aux médias et à l'information.

**QUIZ** Réponds aux questions ci-dessous, et compte combien tu as de :

△ : .....

◇ : .....

○ : .....



# Trame d'animation A

## QUIZ "LES BONS RÉFLEXES EN LIGNE"

- 1H30 -



5-10min

### Présentation & accueil

#### MATÉRIEL

- 1 - Paperboard
- 2 - Vidéoprojecteur

#### CONSIGNES

- 1 - Présentation brève de l'intervenant, 1ers échanges autour des pratiques en ligne
- 2 - Présentation de l'atelier et de son déroulement



25-30min

### Remplissage du Quizz

#### MATÉRIEL

- 1 - Quizz imprimé pour chaque participant-e-s (ou tablettes si quizz en ligne)

#### CONSIGNES

- 1 - Explication introductive du déroulé du quizz
- 2 - Les jeunes prennent le temps de remplir le quizz
- 3 - Phase d'écoute pour répondre à d'éventuelles interrogations (vocabulaire, déroulé)



15min

### Jeu "pour ou contre"

#### MATÉRIEL

- 1 - Cartes pour et contre sur chaque item du quizz, une de chaque pour tous les participant-e-s

#### CONSIGNES

- 1 - Définir deux équipes, une "pour" et une "contre"
- 2 - Lancer un thème par rapport aux cartes (ex : Youtube)
- 3 - Les participant-e-s débattent en s'inspirant du contenu des cartes.



20-30min

### Restitution et échanges

#### MATÉRIEL

- 1 - Vidéoprojecteur
- 2 - Diaporama avec des exemples et des contenus supplémentaires

#### CONSIGNES

- 1 - Reprise des questions avec des échanges entre participants couplés avec des éléments complémentaires d'informations données par les intervenants
- 2 - Déclenchement d'une continuité individuelle, familiale ou collective si besoin

Fiche C

# LIVRET “PROTÉGEZ LA VIE PRIVÉE DE VOS ÉLÈVES”

CNIL

🕒 1H / FICHE

👤 ≈ 20

Un livret à destination des enseignant.e.s pour protéger la vie privée des élèves tout en s’inscrivant dans les programmes scolaires.



## OBJECTIFS DE MÉDIATION

- 1 - Créer, en lien avec les programmes scolaires, des animations numériques
- 2 - Sensibiliser à l'éducation aux médias et à l'information
- 3 - Sensibiliser à la sécurité en ligne, la vie privée et la sécurisation des données
- 4 - Partage et écoute

## INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Ce livret peut être une aide pour toutes les personnes souhaitant créer des animations ou ateliers autour du numérique et des enjeux d'Internet (sécurité, vie privée, RGPD...).

Il donne des pistes pour réaliser divers ateliers. Ses 5 fiches peuvent être un point de départ dans la réflexion d'une trame d'atelier. En choisir un pour réaliser une trame.

## DESCRIPTION DU MATÉRIEL

5 fiches adaptées au programme scolaire des cycles 2 (CP, CE1, CE2) et 3 (CM1-CM2, 6ème), donc de 6 à 12 ans.

Chacune présente le déroulé d'une séance de travail en classe en plusieurs temps dont un consacré au jeu.

**Fiche 1 :** Prudence sur le net ! La CNIL à vos côtés pour surfer en toute sécurité

**Fiche 2 :** Les ressources et les outils pédagogiques

**Fiche 3 :** Protéger ses données personnelles

**Fiche 4 :** Se protéger du cyberharcèlement : les informations à connaître

**Fiche 5 :** Traceurs, cookies, espions... les informations à connaître

Accès : <https://urlis.net/j4o91gyf>

# Trame d'animation C

## LIVRET D'ANIMATION

### - 4H -



10min

## Accueil

### MATÉRIEL

- 1 - Balle en mousse

### CONSIGNES

- 1 - Patate chaude : la personne qui tient la balle doit rapidement dire son prénom avant de la lancer à quelqu'un d'autres qui fait de même



20min

## Contextualisation

### MATÉRIEL

- 1 - Livret

### CONSIGNES

- 1 - Explications du jeu
- 2 - Constitution des groupes
- 3 - Chaque groupe choisit l'une des thématiques du livret



1h10

## Recherches sur la thématique

### MATÉRIEL

- 1 - Ordinateurs
- 2 - Fiches CNIL
- 3 - Sélection de livres sur les thématiques
- 4 - Jus de fruits

### CONSIGNES

- 1 - À l'aide des ordinateurs et des livres sélectionnés, les groupes effectuent des recherches sur leur thématique
- 2 - Une pause de 10min après une heure de recherches



45min

## Préparation de la restitution

### MATÉRIEL

- 1 - Malle de jeux
- 2 - Costumes

### CONSIGNES

- 1 - Chaque groupe imagine une restitution théâtralisée de leurs recherches à l'aide de la malle de jeux et des costumes.



1h

## Restitution

### MATÉRIEL

- 1 - Ordinateur
- 2 - Vidéoprojecteur

### CONSIGNES

- 1 - Chaque groupe organise sa restitution sous forme de théâtre et de jeux (séparer 50min / le nombre de groupes)
- 2 - Temps d'échange de 10min sur l'ensemble des prestations



30min

## Conclusion

### MATÉRIEL

- 1 - Jus de fruits
- 2 - Gourmandises

### CONSIGNES

- 1 - Echange convivial autour d'un goûter pour discuter de la demi-journée
- 2 - Fin de l'atelier

# Trame d'animation D

## LIVRET D'ANIMATION

### - 1H -



10min

## Accueil

### MATÉRIEL

- 1 - Balle en mousse

### CONSIGNES

- 1 - Patate chaude : la personne qui tient la balle doit rapidement dire son prénom avant de la lancer à quelqu'un d'autres qui fait de même



20min

## Mémory

### MATÉRIEL

- 1 - Memory qui contient des réseaux sociaux, jeux vidéos et autre attributions de la CNIL

### CONSIGNES

- 1 - Présentation de l'activité
- 2 - Les participant-e-s jouent à tour de rôle. Quand une paire est trouvée, on réagit dessus.
- 3 - Echanges sur le jeu



20min

## Présentation de la CNIL

### MATÉRIEL

- 1 - Vidéoprojecteur
- 2 - Présentation de la CNIL vidéo

### CONSIGNES

- 1 - Diffuser la vidéo
- 2 - Demander ce que les participant-e-s en ont retenu
- 3 - Echanges sur la CNIL



10min

## Conclusion

### MATÉRIEL

- 1 - Diplômes de la CNIL

### CONSIGNES

- 1 - Vote à doigts : qu'avez-vous pensé de l'animation ?
- 2 - Remise des diplômes de la CNIL

# Trame d'animation E

## LIVRET D'ANIMATION

### - 2H -



10min

## Accueil

### MATÉRIEL

- 1 - Balle en mousse

### CONSIGNES

- 1 - Patate chaude : la personne qui tient la balle doit rapidement dire son prénom avant de la lancer à quelqu'un d'autres qui fait de même



30min

## Présentation CNIL

### MATÉRIEL

- 1 - Diaporama

### CONSIGNES

- 1 - Projeter la présentation de la CNIL
- 2 - Animer un temps d'échange format questions / réponses



1h

## Fiches thématiques

### MATÉRIEL

- 1 - Fiches CNIL du dossier pédagogique

### CONSIGNES

- 1 - Diviser les jeunes en groupes avec une fiche par groupe
- 2 - Chaque groupe travaille sur le contenu de sa fiche et comment les appliquer en classe



20min

## Conclusion

### MATÉRIEL

- 1 - Diplômes de la CNIL

### CONSIGNES

- 1 - Chaque groupe restitue le contenu de son travail
- 2 - Vote à doigts : qu'avez-vous pensé de l'animation ?
- 3 - Remise des diplômes de la CNIL

# Fiche D

# LOGICIEL

# “G COMPRIS”

Timothée Giet and others.

🕒 1H - 2H

👤 ≈ 10

**G Compris est un logiciel éducatif comprenant une bonne centaine d'activités pour les enfants de 2 à 10 ans**



## OBJECTIFS DE MÉDIATION

- 1 - Apprendre les bases du numérique et de l'ordinateur
- 2 - Apprendre les bases du code
- 3 - Travailler l'esprit logique

## DESCRIPTION DU MATÉRIEL

Application à installer sur un ordinateur, tablette ou téléphone

Jeu pédagogique dans l'application

Accès : <https://urlis.net/csfe8xgu>

## INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Quelques exemples d'activités :

- Découverte de l'ordinateur : clavier, souris, écrans tactiles...
- Jeux : les échecs, jeux de mémoire, le puissance 4, le pendu, le morpion...

En tout, GCompris propose plus de 100 activités et il continue à évoluer. GCompris est un logiciel libre, il vous est donc possible de l'adapter à votre besoin ou de l'améliorer, et pourquoi pas, d'en faire bénéficier les enfants du monde entier.

Exemples d'ateliers pédagogiques autour du numérique :

- Apprendre à utiliser le clavier
- Découvrir la souris / déplacer la souris
- Logiciel de traitement de texte
- Labyrinthe de programmation
- Décoder un chemin
- Encoder un chemin

Possibilité de faire rentrer les jeux dans des trames d'ateliers plus larges. Par exemple : un atelier sur le code, qu'est-ce que c'est ? Comment ça fonctionne ?

# Trame d'animation B

## LOGICIEL "G COMPRIS"

### - 55MIN -



15min

## Introduction

### MATÉRIEL

- 1 - Café, eau, thé
- 2 - Etiquettes pour prénoms
- 3 - Vidéoprojecteur

### CONSIGNES

- 1 - Présentation brève de l'intervenant, 1ers échanges autour des pratiques en ligne
- 2 - Présentation de l'atelier et de son déroulement



15min

## Composants d'un ordinateur

### MATÉRIEL

- 1 - Ordinateur
- 1 - Logiciel GCompis installé

### CONSIGNES

- 1 - Réaliser les exercices en lien avec les composants d'un ordinateur pour apprendre à les utiliser



25min

## Prendre en main la souris

### MATÉRIEL

- 1 - Cartes pour et contre sur chaque item du quiz, une de chaque pour tous les participant-e-s

### CONSIGNES

- 1 - Définir deux équipes, une "pour" et une "contre"
- 2 - Lancer un thème par rapport aux cartes (ex : Youtube)
- 3 - Les participant-e-s débattent en s'inspirant du contenu des cartes.

# JEU "QU'EST-CE QUE TU FABRIQUES?"

CLEMI

🕒 2H

👤 ≈ 20

**Un jeu d'éducation aux médias et à l'information développé par le CLEMI, à destination du cycle 2 qui apprend aux élèves à différencier publicité et information.**



## OBJECTIFS DE MÉDIATION

- 1 - Développer des habitudes et des pratiques qui permettront à l'élève de devenir un citoyen libre, éclairé et responsable
- 2 - Différencier publicité et information
- 3 - Construire la notion d'information
- 4 - Découvrir différents genres de textes
- 5 - Comprendre la diffusion des "fake news" sur internet
- 6 - Comprendre la possibilité de modifier des informations sans que ça se voit

## DESCRIPTION DU MATÉRIEL

- 1 jeu de photocopies articles / publicités par binôme
  - 1 carte presse ou de publicitaire par élève
  - 1 page de titres / slogans par binôme
  - 1 page d'images par binôme
  - 1 feuille A3 ou A4 par binôme
- Si pas de vidéoprojecteur, prévoir des photocopies A3 de l'ours en peluche, des phrases, des titres et slogans afin de les aimer dans la salle.

## INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

**L'activité se déroule en 3 séances :**

- 1h pour la séance 1
- 30 minutes pour la séance 2
- 20 minutes pour la séance 3

**En binômes**, ils découvrent les caractéristiques d'Alexi, un ours en peluche connecté, et choisissent les éléments qui servent leur production finale: pour les uns, une publicité, pour les autres, un article.

**En classe entière**, les élèves sont ensuite amenés à réfléchir sur les intentions respectives de ces messages. La séquence complète (préparation, jeu, exercice de réinvestissement et prolongements) est à disposition des enseignants.