

AGENT 001

Les données sont éternelles

ATELIERS protection de la vie privée

Age : 8 à 12 ans

Niveau : cycle 3

Durée : 50 minutes

Type d'atelier : collectif

Objectifs clés



Comment comprendre le monde numérique qui est le nôtre si l'on ne saisit pas ce que sont les données et les traces qu'elles laissent ? Agent 001 propose aux enfants d'entrer dans l'univers secret de la data et de la mémoire numérique à travers des situations de leur quotidien. Réalisé et testés avec des enfants, ce jeu sérieux d'Éducation aux Médias et à l'Information a pour mission de **développer l'esprit critique des 8-12 ans et de leur donner des clés pour mieux protéger leur vie privée.**

Compétences abordées

Agent 001 s'appuie sur le référentiel **CNIL de formation des élèves à la protection des données personnelles pour le cycle 3**, dont il développe les compétences 1 « *Les données personnelles* » et les compétences 2 « *Vie privée, libertés fondamentales et protection des données personnelles* ». Ces compétences s'inscrivent dans le domaine 3 du socle commun, et du champ 3 des orientations pour l'EMI.

Résumé des compétences abordées

| | |
|--|--|
| SAVOIR / Connaissances <i>L'élève connaît :</i> <ul style="list-style-type: none">• La notion de donnée personnelle• La notion de donnée sensible• Ce qu'est un espace public vs privé▪ Que ses actions en ligne peuvent avoir des conséquences sur la vie privée d'autrui | SAVOIR ETRE / Attitudes <i>L'élève s'approprie le besoin de :</i> <ul style="list-style-type: none">• Utiliser un pseudo et l'anonymat à bon escient• D'évaluer quelles informations il peut diffuser sur lui-même et sur autrui |
| SAVOIR FAIRE / Aptitudes <i>L'élève est capable de :</i> <ul style="list-style-type: none">• Identifier des exemples de données personnelles et sensibles• Reconnaître un cookie• D'identifier les situations relevant de la vie privée• D'identifier les situations relevant de la sphère publique | SAVOIR DEVENIR / Valeurs <i>L'élève se mobilise pour :</i> <ul style="list-style-type: none">• Respecter les données personnelles sensibles d'autrui• Protéger sa vie privée et respecter celle des autres• Faire respecter les libertés fondamentales, dont la liberté d'expression |

Plus d'information sur ce référentiel et les correspondances avec les programmes scolaires : <http://eduscol.education.fr/cid129745/referentiel-cnil-formation-donnees>

Organiser un atelier



Introduire (10 mn)

Poser quelques questions rapides autour :

- Des usages numériques des jeunes
- De leur compréhension de la notion d'intimité, de vie privée, d'espace public
- Des connaissances de leurs droits et des mécanismes de protection / signalement

Rappeler la mission du jeu et ses règles :

Le but du jeu est de conquérir le plus de cases possibles en répondant correctement aux questions et en optant pour des stratégies permettant de bloquer l'adversaire et de ne pas perdre de vies.

Créer deux groupes et rappeler les règles de débat :

On écoute les autres, et on laisse chacun s'exprimer. On se respecte les uns les autres, tous les points de vue sont acceptables. On prend les décisions démocratiquement, la majorité l'emporte. Ce qui est dit pendant le jeu est PRIVE, on ne le répète pas après.

Jouer (30 mn)

Le jeu contient toutes les instructions nécessaires à son maniement, et intègre les réponses aux questions posées. Il suffit de le lancer !

Animer

Le jeu s'articule autour de 4 thématiques, illustrées par des cases de couleurs différentes :

- Information
- Consommation
- Jeux Vidéo
- Communication

Au groupe de sélectionner les thématiques où il se sent le plus à l'aise. Ou de diriger leur pion vers des cases susceptibles de bloquer l'adversaire !

La richesse du jeu repose en grande partie sur la qualité des débats entre pairs et l'apport de l'animateur. Il a été conçu pour rester en mode pause aussi longtemps que besoin ; profitez-en pour laisser les jeunes s'exprimer et apprendre à débattre entre eux à chaque question ! Donnez-vous également le temps de leur apporter l'écoute et les conseils dont ils ont besoin au fil de ces discussions.



Quelques conseils

- Ils votent « je ruse » ? Demandez systématiquement quelle est leur astuce. Trop facile, sinon...
- Ils interviennent dans les débats de l'autre équipe pour les induire en erreur ? Très bien, ils participent et réfléchissent !
- Si quelques questions soulèvent de grands débats, n'hésitez pas à prendre le temps de les traiter. Tant pis si le jeu n'est pas fini, ils pourront refaire une partie à la maison
- Ne vous étonnez pas si les équipes se focalisent davantage sur la stratégie de jeu que sur le contenu : c'est la force du game-play et pour gagner, ils se concentrent sur les questions
- Ils ne trouvent « pas juste » le fait qu'ils aient eu des questions plus difficiles que l'autre équipe. Expliquez-leurs que celles-ci font gagner plus de points.
- Un enfant raconte une expérience problématique ou illégale ? Remerciez-le... et traitez la question en privé après l'atelier

-

Conclure

Pour aller plus loin

- Inviter les participants à énoncer ce qu'ils ont appris, ce qu'ils ont envie de changer dans leurs pratiques numériques
- Distribuez-leur le dépliant réalisé pour leurs parents
- Donnez-leur le lien leur permettant de jouer à nouveau
- Invitez-les à rejouer avec leur famille (parents, frères et sœurs, grands-parents)
- Ils veulent organiser d'autres séances avec leurs camarades ? Bonne idée...

A propos de l'initiative

Agent 001 jeu a été conçu par Freya_Games, en partenariat avec Savoir*Devenir et le SICOVAL (Communauté d'Agglomération du Sud-Est Toulousain), Territoire d'Action pour un numérique inclusif, dans le cadre d'une **action d'éducation citoyenne au numérique** auprès des élèves des **écoles primaires et de leurs médiateurs éducatifs**.

Cette action inclut la formation de médiateurs éducatifs périscolaires (animateurs mais aussi parents), la mobilisation des élus locaux, des conférences-débats parents, la création d'un dépliant e-parentalité, des ateliers test, et l'organisation d'un événement de rendu public de l'action.

