

Thème	Identité numérique
Objectifs	- Appréhender le concept d'identité numérique. - Apprendre à maîtriser la circulation d'informations personnelles sur internet - Connaître et respecter le droit à l'image - Prendre conscience de la rémanence des traces informatiques sur le web - Utiliser de façon raisonnée les réseaux sociaux, par le choix des amis, la publication de données, l'utilisation d'applications, le paramétrage de son compte... - Prendre conscience des problèmes de harcèlement en ligne
Compétences EMI	« L'élève sait que sur le Web, il laisse des traces de qui il est, ce qu'il fait, ce qu'il regarde.[...] Il prend conscience de la pérennité des informations laissées sur le Web. » « L'élève sait quels éléments constituent son identité légale, son identité personnelle. Il prend conscience de son identité numérique : il sait qu'en s'enregistrant sur des sites Web il laisse des informations sur son identité personnelle. Il sait qu'en publiant il donne également des informations sur son identité culturelle et sociale » « L'élève construit son identité numérique : contrôle de ses publications et de ses paramètres sur les réseaux sociaux, choix des informations communiquées lors de la création de ses profils, choix des avatars et pseudos utilisés. Il fait la différence entre les espaces de publication publics et privés. »
Compétences EMC	« Prendre conscience des enjeux civiques de l'usage du numérique et des réseaux sociaux » « Identifier les composantes d'une identité : L'identité personnelle ; l'identité légale, en incluant l'identité numérique »
Conditions matérielles	- élèves : groupe de 3^{ème} Prépa Pro - intervenants : documentaliste / Prof EMC - Horaires : 4 heures d'EMC - lieux : au CDI - matériel : TBI. Utilisation des 12 ordinateurs + documents
Phases du travail	<u>Séance 1 : identité et identité numérique</u> Présentation du cadre du cours dans l'objet d'études « le droit et la règle : vivre avec les autres ». Présentation des objectifs et du déroulement de la séance ainsi que des séances suivantes. (5 mn) 1/ Brainstorming (15 mn) : - Questionnement des élèves pour mettre en commun les éléments qui composent notre identité. - Prise de notes au tableau et regroupement par thème pour réaliser un tableau sur l'identité avec ces différents éléments. 2/ Réalisation d'un tableau conforme avec les idées des élèves sur ce qu'est l'identité. Remplissage du tableau avec les différents médias sociaux utilisés par les élèves (10 mn)

Visionnage d'un portrait numérique :
<https://www.arte.tv/fr/videos/084298-000-A/dominique-manotti-28-minutes/> (5 min)

3/ Bilan du tableau (5 mn)

- Sur les différents sites identifiés, s'agit-il de traces volontaires ou pas ?
- Laisse-t-on des traces numériques autrement ?

4/ Retour sur les différents médias cités. Elaboration commune d'une définition des réseaux sociaux. Distinction des grands types de réseaux sociaux. Présentation du panorama et de l'infographie des médias sociaux les plus utilisés. (15 min)

Séance 2

Rappel des différents éléments qu'on peut trouver sur nous sur internet. Quels problèmes cela peut-il poser ? (5 mn)

- Idée de l'e-réputation
- Idée du droit à l'oubli

1/ Présentation rapide du jeu sur les réseaux sociaux (10 mn)

- Visionnage de la petite vidéo
- Reprise en commun pour être sûr que tout le monde a compris et pour permettre aux élèves de reformuler la problématique

Distribution d'une fiche de prise de notes à compléter

2/ Réalisation du jeu (25 mn)

- Réalisation du jeu de manière individuelle

3/ Bilan du jeu (15 mn)

Rappel des éléments auxquels il faut faire attention :

- publication d'images personnelles sur internet (droit à l'image)
- choix des « amis », de leur organisation par cercles
- utilisation de quizz et autres jeux
- traces sur internet
- publication d'images ou de documents en lien avec le droit d'auteur

Séance 3

Jeu sur les réseaux sociaux : réexploitation des connaissances en jouant au jeu adapté de @social.

Séance 4 :

1/ Présentation de la plateforme Pix aux élèves (10 min)

2/ Création des comptes (et si besoin d'une adresse mail) 5 min

	3/ Evaluation de la compétence en lien avec les séances précédentes : Communication et collaboration > partager et publier (40 min)
Evaluation	- Participation des élèves lors de la séance - Réalisation des activités (jeux, exercices...) - Bilans personnels en fin de jeux - Bonnes réponses aux questions - Evaluation de compétences Pix
Réinvestis- sment	- Lors de l'utilisation personnelle des élèves d'internet, des réseaux sociaux et des jeux vidéo - Pour toute publication d'information sur internet - Pour des travaux où ils seraient confrontés au droit d'auteur ou au droit à l'image.