



LE RÉFÉRENTIEL DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES EXEMPLE D'ACTIVITÉS

NOM DE L'ACTIVITÉ	<i>Connais-moi, échappe-toi !</i>
DISCIPLINE(S)	<i>Lettres / Documentation</i>
CLASSE OU NIVEAU	<i>4ème/3ème/Lycée</i>
DOMAINE(S)	<i>4. Protection et sécurité</i>
COMPÉTENCE(S)	<i>4.3 S'insérer dans le monde numérique</i>
NIVEAU DU CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUE	<i>Niveau 2 : Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles Niveau 3 : 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</i>
OUTILS UTILISÉS	<i>Ipad (lecteur de QR code, vidéo</i>
DOMAINE(S)	<i>Réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Youtube)</i>
DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ	<i>Utilisation d'un escape game intitulé « Connais-moi, échappe-toi ! » (https://dane.ac-besancon.fr/connais-moi-echappe-toi-evasion/) sur les traces numériques :</i>
LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ	<i>Remédiation : En classe, revenir sur les traces laissées par la « victime ». (exemple : date d'anniversaire dans le profil facebook? non mais souhaité par des proches) + En jouant, les élèves ont laissé des traces : qr code, facebook, instagram, album photo, verrouiller la note, historique de recherche qu'ils devront effacer.</i>
CONSIGNES DONNÉES AUX ÉLÈVES	<i>Vous venez d'être enlevé par une femme inconnue et celle-ci vous laisse 40 minutes pour essayer de vous échapper de la salle où vous êtes retenu. Celle-ci est verrouillée par un cadenas ! C'est seulement en apprenant à connaître votre ravisseuse que vous y parviendrez.</i>