

Compétences numériques et **données personnelles**

Si le numérique à l'école est d'abord un outil au service de la pédagogie, son usage par les enseignants comme par les élèves pose de nombreuses questions, de sécurité mais aussi de droit, de citoyenneté, d'éthique... Éduquer à un usage raisonné des outils numériques, particulièrement à l'utilisation des données personnelles, est aujourd'hui un enjeu scolaire dans lequel l'enseignant tient toute sa place, indépendamment de sa discipline. Mais il n'a pas vocation à avoir d'emblée toutes les réponses ! Il peut lui aussi se former peu à peu, aux côtés de ses élèves. Nous proposons donc dans cette fiche **des conseils de mise en œuvre pédagogique et des outils** pour vous aider à accompagner les jeunes dans leurs usages du numérique et les sensibiliser aux données personnelles.

CONSEIL N° 1

Publier des travaux de classe sur Internet (sites webs, blogs)

Mise en œuvre

Une façon naturelle de questionner l'utilisation des données numériques par les élèves est de faire les choses en vrai, c'est-à-dire produire et diffuser des travaux de classe sur Internet. Un diaporama réalisé pour une présentation en classe n'engagera qu'assez peu la question du droit d'auteur... sauf si cette présentation venait à être publiée ! Il s'agit donc dans ce scénario de **faire publier par les élèves un travail réalisé en classe**, ou dans le cadre d'un projet interdisciplinaire.

➔ **En amont**

- **Engagez un projet avec les élèves** ou du moins, une tâche qui nécessite une production en groupe. Précisez les objectifs d'apprentissage ainsi que les critères de réussite de la tâche demandée.
- **Choisissez le média** qui sera le support de communication de cette production : une émission de radio, un diaporama, une vidéo, un site internet, un blog, etc.
- **Identifiez l'outil de publication** des productions de votre classe : cela peut être le site de votre établissement, un blog pédagogique, un site internet dédié, etc.

– **Identifiez également l'utilisation possible de cet outil** une fois le projet terminé (pour d'autres classes ? pour une association ? des internautes ?...).

– **Faites valider votre projet** par un collègue référent (ex : référent aux usages pédagogiques (RUPN) du Numérique dans le secondaire) afin de garantir le respect du Règlement général pour la protection des données (RGPD) européen. Par exemple, il est déconseillé de faire créer des comptes à vos élèves pour publier sur un outil propriétaire tel que Wordpress. Privilégiez alors les blogs pédagogiques proposés par le rectorat de votre académie.

➔ **En classe**

– **Présentez le projet aux élèves** en insistant sur le fait que les travaux seront publiés une fois terminés. Précisez que cette publication les engage et qu'il est indispensable de respecter le droit à l'image et le droit d'auteur. **Faites réaliser les productions**, a priori sur plusieurs séances.

– **Réservez un temps de vérification** du respect des contraintes de publication (ex : musiques ou images libres de droit, absence de copier-coller sans citation, etc.).

– **Attribuez des droits d'écriture** aux élèves sur l'outil de publication (site, blog...).

– **Demandez aux élèves de publier** eux-mêmes leur production.

➔ Après l'activité

– **Prenez un temps pour consulter les productions** et organiser l'espace numérique qui les accueille (exemples : site Internet, blog...). Vous pouvez y associer des élèves.

– **Communiquez** l'URL de cet espace à l'**extérieur de la classe** (établissement, familles, autre) et faites-en bon usage !

Pièges à éviter

– N'oubliez pas de **déterminer une raison** (autre que pédagogique) **de publier les travaux**. Une émission de radio est plus motivante à réaliser si on sait qu'elle sera écoutée...

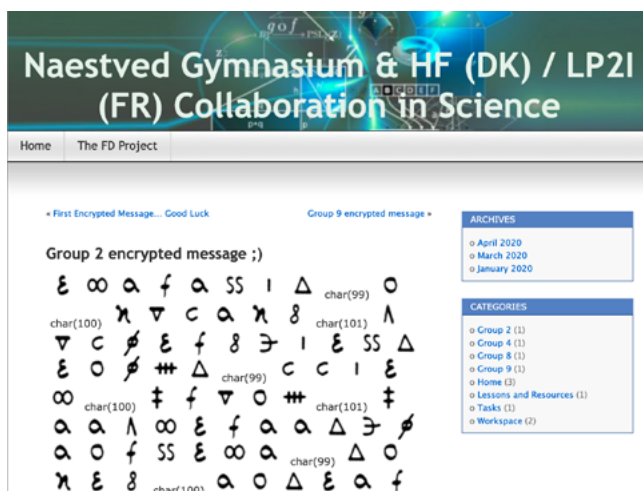
– Assurez-vous de **bien identifier le directeur de publication**. Dans le cas du site de l'établissement, il s'agit du chef d'établissement. Dans le cas d'un site ou un blog pédagogique ouvert à votre demande, c'est vous-même qui assurerez ce rôle.

– **Ciblez un domaine de compétence juste** : ni trop familier, ni hors de portée.

– **Ne publiez pas les travaux de vos élèves sans leur autorisation**. Dans le cas du scénario ci-dessus, il n'est pas question de cela : ce sont les élèves qui publient eux-mêmes leurs travaux.

– **Évitez d'aborder trop tardivement la question des règles de publication**. Il sera compliqué de modifier a posteriori les images et autres médias intégrés aux productions sans autorisation.

Type d'outil recommandé : outil de publication web (blogs, sites internet)



Un blog pédagogique (académie de Poitiers) pour un projet de collaboration scientifique France-Danemark.

Exemples d'outils existants¹

Wordpress [F], blogs pédagogiques (se rapprocher du rectorat) [I-G], Google site [VE], outils des ENT [I-G], Framasite [L-G], [QR-code Generator](#) [F] (pour accéder aux productions en flashant un code QR avec son appareil mobile, voir Pour aller plus loin ci-dessous.)

Pour aller plus loin

Si dans certains cas et pour simplifier les choses, l'enseignant ou l'enseignante imposera le format de la production, il est aussi possible de laisser le choix aux élèves de réaliser une émission de radio plutôt qu'une vidéo, un poster plutôt qu'un diaporama, etc. Dans ce cas, il faudrait choisir un espace commun où rassembler les productions. Cela peut être un site web, un blog ou même un poster contenant des QR-codes (code-barres générés à partir d'un lien web) vers les différents médias produits.

Il est également possible de désigner deux élèves responsables de la charte éditoriale (fond et forme) de l'espace accueillant les productions. Cela permet en effet à la classe de travailler la compétence de collaboration à un niveau plus poussé : il n'est pas seulement question de juxtaposer des productions de groupe, mais d'en faire un tout attrayant et cohérent.

CONSEIL N° 2

Développer ses compétences numériques et celles de ses élèves (PIX, Vinz et Lou)

Mise en œuvre

S'il est indispensable de développer les compétences numériques des élèves au-delà des usages basiques, l'enseignant qui utilise le numérique est lui aussi confronté à diverses problématiques telles que le respect de sa vie privée, le traitement de ses données personnelles, le droit d'auteur, le droit à l'image, etc. Dans le domaine de la citoyenneté numérique, le professeur n'est pas nécessairement l'expert et peut choisir une posture d'apprenant, aux côtés de ses élèves. Dans le scénario ci-dessus, l'enseignant engage une séance sur PIX, un outil spécialisé dans le développement des compétences numériques. Notons que PIX s'adresse à tous les élèves du secondaire à partir du cycle 4 pour le moment. Pour les cycles précédents, le scénario peut se transposer avec [Vinz et Lou](#) (ressource Tralalere).

→ En amont

- **Connectez-vous à votre espace personnel PIX** (via le *Mediacentre* de votre espace numérique de travail). Renseignez-vous auprès de votre directeur ou chef d'établissement et d'un Référent aux usages pédagogiques du numérique (RUPN, dans le secondaire) si nécessaire.
- **Explorez vous-même les thématiques** et choisissez un des parcours proposés (par exemple *Mener une recherche et une veille d'information*, *Gérer des données*, *Partager et publier*, etc.).
- **Choisissez un parcours pour vos élèves**, par exemple en lien avec un travail que vous menez avec eux. Pour une approche disciplinaire, vous pouvez utiliser [cette ressource de la DANE de Besançon](#) qui a fléché les parcours en fonction des matières auxquelles ils se rattachent.
- **Déterminez les modalités de travail des élèves** pendant le cours : réserverez-vous un temps dédié ? Proposerez-vous aux élèves de travailler sur le parcours en autonomie, une fois l'activité principale terminée ? Serez-vous en salle informatique ? Ou dans une salle avec quelques PCS ? Les élèves pourront-ils utiliser des tablettes ? etc.

→ En classe

- **Prenez quelques minutes pour présenter la plateforme et son utilité.** Au-delà d'un outil d'autoévaluation, c'est avant tout un outil pour découvrir, apprendre et se former. Certains défis sont très simples, d'autres très complexes ! Il y en a pour tous les niveaux.
- **Demandez aux élèves de se connecter via Mediacentre dans leur ENT.**
- **Précisez-leur le parcours à réaliser**, chacun à son rythme.
- **Précisez les conditions de coopération et d'entraide**, en fonction du contexte (autre activité en cours, temps dédié, etc.).
- **Prenez un rôle d'accompagnateur**, d'ami critique en précisant que vous n'avez pas nécessairement de réponse immédiate à toutes les questions, vous aussi vous apprenez et c'est normal !

→ Après l'activité

- **Vous pouvez faire le point sur les acquis des élèves**, en leur demandant leur score ou en utilisant l'application de gestion [PIX.orga](#) (voir la section Pour aller plus loin page suivante).
- **Vous pouvez également choisir de revenir sur une question particulière.** Attention cependant, à mesure que les élèves utilisent la plateforme, il se peut qu'ils n'aient pas les mêmes questions à traiter, l'outil étant adaptatif.

Pièges à éviter

- **Ne cherchez pas à maîtriser tous les contenus** qui seront présentés aux élèves. Si c'est un prérequis bien naturel dans votre domaine disciplinaire, les compétences numériques sont quant à elles transversales : elles ne relèvent pas de l'expertise de tel ou tel enseignant et une certaine forme d'humilité est bienvenue : nous sommes finalement toutes et tous dans le même *bateau numérique* !
- **Ne vous lancez pas dans cette activité sans échanger avec votre RUPN** et/ou votre chef d'établissement. D'une part, vous pourrez bénéficier de bons conseils pour que la séance soit une réussite, mais aussi, vous vous inscrirez dans un plan plus large de développement des compétences numériques de la communauté éducative de votre établissement.
- **Anticipez les problèmes de connexion.** PIX nécessite une connexion internet. Par exemple, vous pouvez demander à vos élèves d'établir une première connexion à la plateforme en amont de la séance, sans se lancer dans un parcours, juste pour vérifier que tout va bien.
- **Anticipez également des rythmes d'élèves différents**, liés à l'individualisation des parcours. Les élèves doivent d'ailleurs comprendre qu'il ne s'agit pas d'une course et que PIX est tout autant fait pour apprendre que pour vérifier que l'on sait. Les élèves obtiennent cependant des pix à mesure qu'ils réussissent des tâches et complètent des parcours, une forme ludique de motivation.

Type d'outil recommandé : outils de développement de la culture numérique

TRAVAILLER

Vinz et Lou LES RESSOURCES

EDITEUR DE RESSOURCES

MON ESPACE

DONNÉES PERSONNELLES ET RGPD

où kilé gagner

LANCER

Un parcours sur la collecte des données personnelles et le règlement général sur la protection des données (RGPD)

Objectifs généraux

- Smilier aux mobiles économiques d'internet
- Faire preuve de discernement
- Savoir se protéger

Objectifs spécifiques

- Remplir correctement un document électronique et repérer les informations en lien avec la collecte des données personnelles
- Consulter ses droits en matière de protection des données personnelles (RGPD)
- Être capable de différencier la provenance d'un document et sa nature (site commercial, institutionnel...)
- Être averti de certaines pratiques publicitaires courantes (offre gratuite en échange de données personnelles)

Vinz et Lou - Données personnelles et RGPD pour le primaire

Dans cette section, nous évoquons particulièrement deux outils. PIX, largement mentionné dans le scénario ci-dessus est l'outil institutionnel qui permet de développer et d'évaluer les compétences du cadre de référence des compétences numériques (CRCN). Il devient donc incontournable notamment pour les certifications annoncées en fin de troisième et de terminale. Cependant, PIX ne s'adresse pas pour le moment aux élèves des cycles 1-2-3. Ainsi, les ressources *Vinz et Lou* sont un choix très pertinent pour développer la culture numérique dès le primaire.

Exemples d'outils existants¹

Vinz et Lou (données personnelles et RGPD aux cycles 2/3) : <https://www.vinzelou.net/fr/ressource/5300> [G], Pix [I-G].

Pour aller plus loin

Les chefs d'établissements scolaires du secondaire ont la possibilité d'activer l'application PIX.orga qui permet une administration par les enseignants des parcours et activités des élèves. Ainsi, un enseignant peut créer un parcours et en partager le code d'accès avec ses élèves. Il peut suivre alors pas à pas leur progression.

CONSEIL N° 3

Faire créer des portfolios numériques aux élèves (cartes mentales, outils de présentation)

Mise en œuvre

Depuis la réforme du collège qui introduit la notion de parcours, se pose la question de la capitalisation des expériences des élèves et des compétences qu'ils ont développées, en lien avec leur orientation (parcours avenir, voir la [fiche pratique n° 10 Mon premier projet de classe](#)). Dans ce cadre, c'est toute son identité numérique que l'élève doit penser : qui suis-je en tant qu'élève, citoyen ou personne ? Comment je veux me montrer ? Que publier de moi ? Pour qui ? Pourquoi ? Quelles traces j'accepte de laisser sur internet ? Toutes ces questions sont abordées dans la création d'un portfolio numérique.

→ En amont

- **Construisez**, si possible collectivement, le **cadre temporel et organisationnel de la réalisation des portfolios numériques** avec vos élèves : allez-vous dédier des temps spécifiques (vie de classe, cours ou séances spécifiques, etc.) ? Quelle durée fixez-vous à ce projet (un trimestre en début ou fin de troisième ? Tout au long du collège ?...) ? Quels élèves, quels collègues impliqués ?
- **Inspirez-vous de projets d'établissements existants** (exemple au [LP21 : le Webfolio](#)) et créez un court document de présentation : le portfolio numérique c'est quoi ? À quoi cela sert-il ? Qu'est-ce que l'on met dedans ?
- **Proposez des étapes types** pour réaliser un portfolio numérique. Par exemple : 1- lister ses expériences scolaires et extrascolaires, 2- réfléchir, pour chaque expérience à ce qui a été précisément réalisé, ce que cela a apporté, aux compétences qui ont été développées. Vous pourrez ici aborder la question des *soft skills*, ces compétences relationnelles ou non techniques. 3- établir des catégories, en construisant par

exemple une carte mentale, papier ou numérique.

- **Prévoyez si possible de faire témoigner des élèves** qui se sont déjà engagés dans une telle démarche.
- Enfin, **choisissez un ou plusieurs outils pour récolter les données**, les organiser et les publier. En collège, l'application FOLIOS est l'outil institutionnel prévu à cet effet.

→ En classe (sur plusieurs séances)

- **Proposez aux élèves d'utiliser un traitement de texte afin de lister leurs expériences** de tous ordres, leurs éventuels diplômes et/ou attestations, "en vrac" dans un premier temps, et sans autocensure ! La saisie numérique permet ici de réorganiser facilement les informations à mesure que l'on y trouve une cohérence : des catégories qui se dessinent par exemple.
- **Organisez un *speed-meeting*** afin de permettre aux élèves de s'inspirer mutuellement. Il s'agit de créer des binômes éphémères qui vont présenter l'un à l'autre les premiers résultats de leur recherche dans leur vécu. Au bout de 5 minutes, on tourne : un des deux membres du binôme se déplace et rejoint un autre élève pour une nouvelle présentation mutuelle.
- **Proposez aux élèves de réaliser une carte mentale** en rassemblant des éléments similaires pour faire émerger des catégories : *mes projets scientifiques, ma sensibilité artistique, les points forts de ma personnalité, mes certifications, etc.*
- **Demandez-leur de réfléchir aux informations qu'ils souhaitent publier.** C'est le moment de choisir les données que l'on souhaite garder privées et celles que l'on accepte de divulguer, à qui et dans quelles conditions ainsi qu'aux traces que l'on laisse sur Internet.
- **Passez à la mise en forme** et choisissez l'outil que vous voulez privilégier dans le cadre de cette activité : l'application folios ? Un site web ? Un blog ?

→ Après l'activité

- **Proposez aux élèves qui ont bien avancé leur portfolio de devenir ambassadrices et ambassadeurs du dispositif** auprès de leur pairs.
- **Échangez avec vos collègues.** Ces derniers peuvent, en effet, encourager les élèves à alimenter leur portfolio avec une activité ou un projet fait en classe : « ça, vous pourriez le mettre dans votre portfolio !... ».
- **Pérennisez l'accès au portfolio numérique.** Dans l'idéal, un élève devrait pouvoir poursuivre son portfolio pendant toute sa scolarité. Dans le cas d'un site internet créé par l'élève, pensez qu'il est alors directeur de publication (s'il est majeur, sinon ce sont ses responsables légaux).

Pièges à éviter

- N'imposez pas de limitation de contenu a priori : le diplôme de nage sur 25 mètres ou le permis vélo délivré en CM1 par la Sécurité Routière ne seront certainement pas déterminant sur un CV une fois adulte, mais ils participent à la démarche intrapersonnelle à la base du portfolio numérique : chercher de la valeur en soi-même.
- À propos de valeur, **n'oubliez pas d'insister sur l'aspect positif et valorisant de ce travail**. Il ne s'agit pas, comme dans un bilan trimestriel, de faire le point sur ses points forts et ses points faibles, mais bien d'identifier de la valeur dans ce que l'on a fait et ce que l'on a appris.
- **Pensez à contrôler la confidentialité des informations** à chaque étape de la construction du portfolio : je ne partage que ce que je souhaite et à qui je souhaite.
- **Ne pensez pas que réaliser un portfolio est facile**. On aura tendance à s'étonner du manque de recul qu'ont les élèves sur leurs apprentissages. Une bonne façon de percevoir la difficulté d'un tel exercice est d'ailleurs de s'essayer à le faire soi-même.

Type d'outil recommandé : outil de construction d'un portfolio numérique

On peut rassembler ici trois types d'outils :

- le traitement de texte, pour **lister ses expériences**, servir de brouillon pour un *brainstorming* ;
- la carte mentale, pour **organiser ses idées**, faire des catégories et des liens entre les éléments récoltés dans la phase précédente ;
- le site internet, pour **diffuser son portfolio numérique** à qui de droit.

Exemples d'outils existants¹

Le traitement de texte : Libreoffice [L-G], Word [VE], Google Doc [VE]. La carte mentale : [Framindmap](#) [L-G], [MindMup](#), [Coggle](#) [F]. Le site internet : folios (accessible via l'ENT des établissements) [G-I] [Bee Home](#) [L-G] (suite possible à [Framasite](#) qui n'est plus maintenu), Google Site [VE], [Genia.ly](#) (outil de présentation interactive) [F].

Pour aller plus loin

Afin de relier un peu plus le portfolio numérique aux cours disciplinaires et au quotidien de l'élève, il est possible de solliciter plus régulièrement ses capacités réflexives à l'aide d'un **journal d'apprentissages**. On leur propose alors d'utiliser un outil de présentation (voir le conseil n° 2 de la fiche Le numérique au service de la motivation des élèves) et de **créer une diapositive à propos d'une expérience de classe**, décrite selon trois niveaux de réflexion : ce que j'ai fait, ce que j'ai appris, ce que cela m'a apporté. Ces diapositives pourront alors à l'occasion venir nourrir le portfolio de l'élève.



Exemple de journal d'apprentissages

Un Journal d'apprentissages

Pour quoi faire ?

- Témoigner de mes travaux scolaires réalisés au troisième trimestre
- Rendre visible ce que j'apprends
- Valoriser mon travail
- Donner du sens à mes apprentissages
- Relier ce que j'apprends à mon orientation, au plaisir d'apprendre, à ma créativité...

Ce que contient un journal d'apprentissages

POUR EN SAVOIR PLUS SUR LA CULTURE NUMÉRIQUE ET LES DONNÉES PERSONNELLES :



Pour accéder au site :

<https://www.mesdatasetmoi.fr/>

➔ Le programme Mes Datas et Moi

Mes Datas et Moi, un site gratuit pour mieux comprendre les enjeux du numérique. Ce site propose des solutions pour sensibiliser les enseignants et leurs élèves aux risques du numérique et les aider à prendre ou reprendre en main leur identité numérique. Pour apprendre à gérer ses accès, se prémunir des attaques, limiter le tracking dans la navigation ou encore sécuriser ses réseaux sociaux, rendez-vous sur [Mes datas et Moi](https://www.mesdatasetmoi.fr/).



Pour accéder au site :

<https://www.internetsanscrainte.fr/>

➔ Le programme Internet sans crainte

Un programme pour sensibiliser aux bons usages du numérique

Internet sans crainte est le programme national pour accompagner les jeunes dans une meilleure maîtrise de leur vie numérique. Son site propose une centaine de ressources pédagogiques gratuites pour sensibiliser aux bonnes pratiques du numérique. Parcours numériques clés en main, *serious games*, activités interactives, conseils... Internet sans crainte propose des ressources adaptées aux enfants (comme la série [Vinz et Lou](#) ou [Code décode](#)), aux adolescents (avec notamment les *serious games* [Info Hunter](#) ou [Stop la violence](#)), aux familles (par exemple, l'application [FamiNum](#)) et aux acteurs éducatifs (fiches, guides, parcours pédagogiques...).

Textes et sites de référence

- **Culture numérique : Qu'est-ce que c'est ?**, France Num : <https://www.francenum.gouv.fr/comprendre-le-numerique/culture-numerique-quest-ce-que-cest>
- **Comment faire de Pix un outil pour apprendre ensemble ? des idées**, académie de Poitiers : <http://ww2.ac-poitiers.fr/dane/spip.php?article955>
- **Fiches PIX et approche disciplinaire**, DANE de Besançon : <https://pedagogie-numerique.ac-besancon.fr/pix-fiches-activites-v3/>
- **Vinz et Lou, Parcours "Données personnelles"**, Tralalere : <https://www.vinzelou.net/fr/ressource/5300>

1 - Informations sur les conditions d'accès aux outils pédagogiques numériques proposés, à titre d'exemples, dans la fiche pratique, au 9 juin 2021 - panorama non exhaustif.

[F] : Freemium. Outil propriétaire gratuit dans une version basique, mais des fonctionnalités avancées sont payantes. Il nécessite la création d'un compte, au moins pour l'enseignant.

[I-G] : Institutionnel gratuit. Outil institutionnel libre et/ou propriétaire. Dans ce cas, la gratuité peut venir d'une convention ou d'un achat de service par l'institution.

[L-G] : Libre gratuit. Ex : la suite Framasoft.

[VE] : Gratuit pour l'éducation. Logiciel payant qui offre une version éducation gratuite. Nécessite la création d'un compte et la justification d'exercice professionnel dans le domaine de l'éducation.

MAIF.FR

Retrouvez-nous aussi sur   