

Fiche Ressource 1 Médiateurs

Organiser un atelier jeu avec des élèves de primaire autour de la gestion des données personnelles

OBJECTIFS

Cet atelier vise à permettre aux élèves d'apprendre et de comprendre, en jouant et en s'amusant, comment protéger leur vie privée en ligne. L'humour et le langage utilisés permettent de retenir l'attention et engager les enfants dans le jeu. La mécanique du jeu, en comptant les points, développe l'esprit de compétition et l'envie de gagner.

Les questions posées portent sur les droits numériques des enfants, la logique des algorithmes, le profilage, les règles élémentaires de protection des données personnelles... Grâce à des exemples à hauteur d'enfants, en lien direct avec leur quotidien.

PRÉPARATION DE L'ATELIER

Le [jeu de cartes](#) s'imprime directement depuis le site de la CNIL.

Il est composé de :

- 41 cartes « Question »
- 3 cartes « Réponse »
- 4 cartes « Atout »
- 2 cartes « Règle du jeu »

Pour me créer un compte sur un réseau social, j'ai besoin de...

A Rien.

B L'accord d'un de mes parents.

C Avoir plus de 10 ans.

RÉPONSE • CONSEIL

Bien France, pour se créer un compte sur un réseau social, il faut avoir au moins 13 ans. Les réseaux sociaux autorisent la création d'un compte dès 13 ans, mais pour cela, tu dois avoir l'accord d'un de tes parents. Notre conseil : discute avec tes parents pour réfléchir à ce que tu veux faire sur ce réseau social.

ATOUT

ATOUT GOMME
Droit à l'effacement et déréférencement

1 Quand quelqu'un publie une photo ou une vidéo sur laquelle tu figures et que tu n'es pas d'accord, tu peux demander à ce qu'elle soit effacée. Pour cela, avec tes parents, cherchez ensemble la rubrique « mentions légales » ou « politique des données personnelles » sur le site ou l'appli où ces images ont été publiées. Vous y trouverez comment procéder pour demander l'effacement de la photo ou de la vidéo. Si vous n'avez pas de réponse au bout d'un mois, portez plainte auprès de la CNIL.

RÉPONSE **A**

RÉPONSE **B**

RÉPONSE **C**

Sur chaque carte, il y a 1 question et 2 ou 3 propositions de réponse. La réponse et les conseils sont lisibles en retournant la carte.

Modalités de jeu : le maître du jeu organise les équipes en fonction du nombre d'élèves présents. Les équipes déterminent leur nom (si les élèves ne sont pas inspirés, leur demander leur animal et leur couleur favoris. Exemple : « Les chats bleus »).

Il ne reste plus qu'à poser les questions aux équipes, leur proposer les réponses et comptabiliser les points. Les élèves se concertent pour répondre aux questions et argumentent.

LES ÉTAPES CLÉS

Cet atelier ne demande pas de temps de préparation. La lecture de cette fiche est suffisante.

La seule action en amont est d'imprimer le jeu de cartes.



RETOUR D'EXPÉRIENCE

La mécanique du jeu de cartes, l'humour disséminé dans les questions et les réponses permettent de créer une ambiance conviviale et propice aux échanges. Les élèves acquièrent les connaissances et les compétences de base au bout de quelques questions posées, car les thèmes sont répétés à travers différentes situations vécues dans leur vie de tous les jours.



Le jeu est pensé pour que les élèves puissent tout de suite mettre en place des actions pour protéger leur vie privée en ligne : refuser les cookies, ne pas parler aux inconnus lorsqu'ils sont en ligne, demander le consentement avant de publier une photo ou une vidéo mettant en scène une tierce personne, etc.

POUR ALLER PLUS LOIN

- ↘ 4 [vidéos](#) mettant en scène des personnages dans leur quotidien pour évoquer : l'identité en ligne, les cookies, le cyberharcèlement et l'exercice des droits ;
- ↘ 1 [test de positionnement](#) ;
- ↘ 1 [affiche pédagogique](#) pour la classe ou les espaces périscolaires ;
- ↘ 1 [livret pour les enseignants](#) conforme au programme scolaire ;
- ↘ 1 [livret pour les parents](#) contenant des informations comme « pourquoi protéger ses données personnelles » et des idées de « bâton de parole » pour discuter avec les enfants.

L'ATELIER EN VIDÉO



Écrit par la CNIL