

ACTIVITÉ - QUESTION DE POINT DE VUE

COMMUNICATION ET COLLABORATION > 2.6 GÉRER L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Elèves (école primaire), Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire	Adolescents, Enfants	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Cet atelier permet de réfléchir au partage d'informations en ligne et sur l'empreinte numérique. Les participant.e.s étudient comment différents types de personnes (parents, employeurs, proches ou policiers) sont susceptibles de percevoir des profils sur internet. Cette fiche fait partie du parcours « Réfléchis bien avant de partager » du programme pédagogique « Les Cyber Héros » destiné aux 8-14 ans.

Objectif général	Sensibilisation
Temps de préparation pour l'animateur	moins d'une 1 heure
Domaine de compétence	2 - Communication et la collaboration en ligne
Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant)	0 - 1 heure
Matériel supplémentaire	Des fiches avec les traces d'activité de personnes, réelles ou non, sur internet (voir l'exemple en photo) - des stylos
Ressource originellement créée	Français

DÉROULÉ

1 L'introduction

Pour introduire, il faut commencer par une discussion:

Les informations qui dessinent votre empreinte numérique peuvent en dire davantage sur vous que ce que vous pensiez initialement, et les conséquences peuvent être lourdes.

- Pensez-vous que cette personne souhaite que les internautes connaissent toutes ses informations personnelles ? Oui ou non (précisez dans les deux cas) ?
- À quels types de personnes veut-elle que ces informations soient accessibles ou non ?
- Comment ces informations pourraient-elles être perçues par d'autres personnes ?
- Comment ces informations pourraient-elles être utilisées par d'autres personnes ?

Le niveau de confidentialité varie selon la situation. Aussi, il faut prendre l'habitude de réfléchir à la façon dont les autres perçoivent ce que chacun publie pour une meilleure confidentialité en ligne.

2 Recueillir un nouveau point de vue

L'animateur.ice divise le groupe de participant.e.s en plusieurs sous-groupes.

Chaque groupe doit tenir l'un des rôles suivants pour donner sa perception de la personne fictive :

- Parent
- Entraîneur
- Employeur
- Ami
- Police

- Vous-même dans 10 ans

Chaque groupe va noter les informations qui lui semblent importantes en tant que parent, entraîneur, employeur, ami, etc.. De quelle manière, tel ou tel rôle perçoit les informations ? Que faire de ces informations ?

Les participant.e.s peuvent barrer les informations que cette personne ne voudrait pas, selon leur rôle, leur montrer.

3 Présenter les résultats

Chaque groupe expose ensuite sa perception en expliquant ses choix en matière de confidentialité. Il est aussi possible de mettre en place un jeu de rôle.

L'animateur.rice ouvre un débat :

Quelles sont les principales conclusions après cette activité en groupe ?

Pourquoi les informations étudiées ne révèlent-elles pas tout sur la personne ?

Les participant.e.s s'interrogent sur les conséquences d'une opinion négative à leur sujet, formulée à partir de ce qui se trouve en ligne et les concerne.

Plusieurs personnes peuvent voir la même information, mais en tirer d'autres conclusions. Il ne faut pas partir du principe que les internautes perçoivent notre profil comme on l'imagine.

4 Pour aller plus loin

Cette fiche fait partie du parcours pédagogique Cyber Futé du programme « Les Cyber Héros » destiné aux 8-14 ans. D'autres ressources sont disponibles sur cybersimple.be

Il existe également le jeu en ligne gratuit Interland sur les questions de cyber-citoyenneté:

https://beinternetawesome.withgoogle.com/fr_all/interland