

# RESTER NET SUR INTERNET

CNIL

🕒 1H à 2H

👥 2+

Jeu de cartes à destination des enfants pour décrypter son utilisation d'Internet et découvrir ce qu'il faut faire, et surtout ne pas faire.

## OBJECTIFS DE MEDIATION

- Aborder les différentes problématiques sur la protection de la vie privée sur internet
- Education aux médias et à l'information
- Ouvrir le dialogue entre les joueur.euse.s de tout âge
- Aborder les questions de protection de données et RGPD
- Sécurité en ligne
- Identité numérique
- Collaboration et travail en équipe (si + de 2 joueurs)

## DESCRIPTION DU MATERIEL

- 41 cartes "Question"
- 3 cartes "Réponse"
- 4 cartes "Atouts"
- 2 cartes "Règles du jeu"
- De quoi compter les points (feuille blanche, 1 carnet...)

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.



Bien sûr, pour se créer un compte, 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.

## REGLES DU JEU

- Pour 2 joueurs :

A tour de rôle, chaque joueur pioche une carte "Question" et la pose à l'autre joueur. Le/la gagnant.e est celui ou celle qui a le plus de bonnes réponses.

- Pour plus de 2 joueurs :

Faire 2 équipes et désigner un.e maître.esse du jeu. Le game master pose une question aux deux équipes. Chaque équipe se concerta et sort la carte "Réponse" A, B ou C.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de bonnes réponses.

- Carte "Atouts" :

Si le cadre "Réponse-conseil" dans les cartes "Question" est coloré (bleu, violet, rose, vert), une carte "Atouts" permet d'en savoir plus sur le sujet.

# RESTER NET SUR INTERNET

CNIL

 30 min

## Accueil & Brise Glace

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- Les participants racontent 3 faits les concernant, 2 vérités et 1 mensonge en lien avec le numérique.
- Les autres participants doivent trouver quel est le mensonge.

 10 min

## Présentation

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- Explication du déroulé du jeu
- Tirage au sort pour constituer deux équipes

 60 min (45 + 15)

## Jouons !

### MATÉRIEL

- Jeu de cartes
- Un buzzer

### CONSIGNES

- 45 min : L'animateur tire une carte et pose la question aux deux équipes. Les équipes se concertent avant de répondre. Chaque bonne réponse vaut 1 point.
- 15 min : Les 3 questions en or : Chaque équipe choisi un représentant qui se placera au centre de la pièce autour du buzzer. L'animateur pose les 3 questions, une à une. Le premier à buzzer répond et chaque bonne réponse compte double (2 points).

 20 min

## Conseils & conclusion

### MATÉRIEL

- Goodies
- Une slide synthèse

### CONSIGNES

- Synthèse et rappel des bonnes pratiques à adopter.
- Remise des livrets CNIL à tous les participants.
- Remise de goodies comme récompenses aux membres de l'équipe gagnante.

# RESTER NET SUR INTERNET

CNIL

 20 min

## Accueil & Brise Glace

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- Brise-glace : tour de table, chaque participant doit compléter la phrase suivante "Si j'étais une donnée personnelle je serais...".

 10 min

## Présentation

### MATÉRIEL

- Ordinateur
- Vidéoprojecteur

### CONSIGNES

- Présentation des cartes et des règles du jeu avec projection d'une des cartes comme exemple.
- Constitution des équipes.

 40 min

## Jouons !

### MATÉRIEL

- Jeu de cartes

### CONSIGNES

- Les questions sont posées et les équipes doivent répondre le plus rapidement possible.
- A chaque réponse, explication et discussion avec l'ensemble des participants.

 25 min

## Ouverture

### MATÉRIEL

- Post-it
- Stylos et crayons

### CONSIGNES

- Demander aux participants de noter sur des post-it ce qu'ils ont retenu du jeu et comment cela leur servira à l'avenir.
- Echanges en se focalisant sur les 4 sujets des cartes Atouts : cybersécurité / traces sur internet / vie privée / données personnels.

# JEU CHRONO

Kamithou Mouhidine

🕒 1H à 2H

👥 groupe(s) de 3  
; 10 max

Jeu de carte pour construire une frise chronologique et aborder les grands événements de l'Histoire et du numérique.

## OBJECTIFS DE MEDIATION

- Culture numérique
- Connaître l'évolution de l'ordinateur et du numérique
- Mieux comprendre l'écosystème numérique

## DESCRIPTION DU MATERIEL

- 28 cartes "évènement"
- 28 cartes "date"
- Une fiche solution avec description/explication



## REGLES DU JEU

Les participants doivent, à l'aide des cartes, reconstituer une frise chronologique correcte, en associant, dans le bon ordre, les évènements aux dates.

Il est tout à fait possible d'ajouter un temps imparti, de se faire confronter des équipes de candidats ou encore de retirer certaines cartes du jeu ou en ajouter.

# JEU CHRONO

 5 min

## Accueil & Brise Glace

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- Tour de table des prénoms
- Présentation de l'objectif de l'atelier

 10 min

## Présentation

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- Répartition des participants par équipe de 3 ou 4
- Explication des règles

 30 min

## Jouons !

### MATÉRIEL

- Autant d'ilots de tables que d'équipes.
- Autant de jeux chronos que d'équipes

### CONSIGNES

- Dans chaque équipe, les participants tirent une date au hasard tour à tour.
- Recherche et échanges dans l'équipe sur l'évènement correspondant à la date tirée.

 45/60 min

## Corrigeons

### MATÉRIEL

- Un tableau ou zone d'affichage
- La fiche réponses pour l'animateur
- De quoi noter les points

### CONSIGNES

- L'animateur prend les dates dans l'ordre et chaque équipe donne sa réponse.
- L'animateur accroche au tableau la date et l'évènement correspondant et explique la bonne réponse à l'aide de la fiche réponses.
- Il est possible d'attribuer aux équipes des points à chaque bonne réponse pour un peu plus de compétitivité.
- Demander aux participants "Le jeu a-t-il plu ?" "Certaines réponses étaient-elles surprenantes ?"

# JEU CHRONO



10min

## Accueil & Brise Glace

### MATÉRIEL

- Post-it
- Stylos/crayons
- Tableau

### CONSIGNES

- Tour de table des prénoms
- Chaque participant écrit, sur des post-it, des évènements qui ont marqué leur vie avec la date correspondante et vont les accrocher dans l'ordre chronologique au tableau



10 min

## Présentation

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- Répartition des participants par équipe de 3 ou 4
- Explication de l'objectif de l'atelier et des règles



30 min

## Jouons !

### MATÉRIEL

- Autant d'îlots de tables que d'équipes.
- Un jeu chrono

### CONSIGNES

- Le jeu est divisé par le nombre d'équipes : chaque équipe va reconstituer un morceau de la frise.
- Les participants tirent tour à tour une date et l'équipe discute pour retrouver l'évènement correspondant



45/60 min

## Corrigeons

### MATÉRIEL

- Un tableau ou zone d'affichage
- La fiche réponses pour l'animateur

### CONSIGNES

- Chaque équipe place sa frise au tableau (en prenant en compte les post-it du brise glace) pour reconstituer l'ensemble de la frise
- Les participants peuvent se déplacer pour découvrir toute la frise et noter des dates/évènements qui leur paraissent incorrectes
- L'animateur réunit tout le monde en grand groupe et débute la correction à l'aide de la fiche réponses.
- Demander aux participants "Le jeu a-t-il plu ?" "Certaines réponses étaient-elles surprenantes ?"

# ALGO-MIND

Les Assembleurs

 10 min

## Accueil

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- Rappel rapide des prénoms des participants.
- Présentation du déroulé de la séance et des objectifs.

 10 min

## Brise Glace

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- Demander aux participants (tour de table) "selon vous, que veut dire GAFAM ?" ; "selon vous qu'est-ce qu'un cookie ?". S'ils ne savent pas, leur demander à quoi cela leur fait-il penser (pour "dédramatiser" des termes qu'ils ne connaissent peut-être pas).

 15 min

## Préambule

### MATÉRIEL

- Un ordinateur
- Un vidéoprojecteur

### CONSIGNES

- A l'aide d'un support, définir uniquement les termes utilisés dans le jeu : GAFAM, historique de recherches, navigateur.

 30 min

## Jouons !

### MATÉRIEL

- Autant d'ilots de tables que de groupes de trois participants
- Autant de jeux que de groupes de participants

### CONSIGNES

- Présentation du jeu et des règles.
- Répartition des participants par groupe de trois et répartition des rôles (joueur navigateur, joueur GAFAM, joueur publicitaire)
- Les groupes jouent et l'animateur passe de table en table pour s'assurer du bon déroulé du jeu.

 20 min

## Débrief

### MATÉRIEL

- Un ordinateur
- Un vidéoprojecteur

### CONSIGNES

- Demander aux participants quels sont les enjeux du joueur GAFAM et du joueur publicitaire dans ce jeu, qui a gagné dans chaque groupe et ce qu'ils ont compris du jeu.
- Présentation du fonctionnement de la collecte des données.
- Présentation des bonnes pratiques pour éviter que nos données soient collectées.
- Echanges sur ce que cela va changer dans leurs pratiques.
- Propositions de RDV individuels pour gérer leurs paramètres.

 10 min

## Conclusion de l'atelier

### MATÉRIEL

### CONSIGNES

- Annoncer les prochaines dates d'ateliers
- Prise de rendez-vous individuels

Trame n°1

# ALGO-MIND

Les Assembleurs

# MATCH & CONNECT

Les Copeaux Numériques

 environ 1H

 en binôme

Jeu de cartes dont l'objectif est de réunir les connectiques et les ports correspondants.

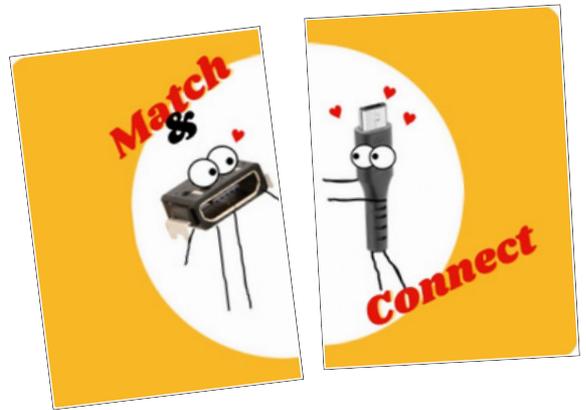
## OBJECTIFS DE MEDIATION

- Mieux comprendre l'ordinateur comme outil
- Identifier les ports de l'ordinateur
- Identifier et nommer des connectiques

## DESCRIPTION DU MATERIEL

8 Cartes match & Connect découpées en deux :

- 8 cartes "match" correspondant aux ports
- 8 cartes "connect" correspondant aux connectiques



## REGLES DU JEU

Associer les ports et les câbles (ex: port USB - câble USB). Essayer d'identifier dans quelle(s) situation(s) on utilise généralement ces connectiques (ex: brancher un écran, se connecter à internet...). Nommer si possible chaque type de connectique.

# MATCH & CONNECT

 20 min

## Accueil & Brise Glace

### MATÉRIEL

- Autant de jeux que de binômes formés.

### CONSIGNES

- Les participants se mettent en binôme. Chaque binôme dispose d'un jeu.
- Parmi les cartes du jeu, éparpillées sur la table dans le désordre, chaque participant en choisie deux : une connue, l'autre inconnue. Ils échangent sur leur connaissances et expériences des cartes choisies.
- Ce brise-glace permet d'évaluer le niveau général.

 15/20 min

## Jouons !

### MATÉRIEL

- Autant de jeux que de binômes formés.

### CONSIGNES

#### VERSION 1

- Chaque binôme reprend l'ensemble des cartes de la table et identifient d'une part les connectiques, et d'autre part les ports (males/femelles).
- Ils essayent ensuite de faire correspondre chaque connectique au port associé.
- Enfin, le binôme doit trouver quel est le couple port/connectique qui permet le stockage/transfert de fichier, de charger l'ordinateur, de se connecter à internet, de brancher un périphérique etc...

#### VERSION 2

- Chaque binôme reprend l'ensemble des cartes, les mélange et les pose, face cachée sur la table.
- Chacun à son tour, le joueur 1 du binôme tire une carte "connect" et une carte "match". Si les deux cartes vont ensemble, elles restent découvertes, sinon, elles sont retournées. C'est ensuite au tour du joueur 2 du binôme.

 20 min

## Corrigeons

### MATÉRIEL

- Un ordinateur avec les ports correspondants
- Les connectiques

### CONSIGNES

- De retour en grand groupe, l'animateur invite à tour de rôle, les participants qui le souhaitent à venir brancher sur un ordinateur de démonstration une connectique posée sur la table. A chaque fois, le participant explique, s'il sait quelle est la fonction de ce port. L'animateur complète ou explique si besoin.
- L'animateur demande au groupe s'ils savent lesquels sont les plus utilisés ? Les plus anciens ?

 10 min

## OUVERTURE

### MATÉRIEL

- Fiche synthèse de l'atelier

### CONSIGNES

- Connaissez-vous les alternatives sans fil de ces connectiques ?
- Possibilité de distribuer une fiche synthèse aux participants.

Trame n°1

# MATCH & CONNECT