

---

## TITRE DU PROJET

### “Connectés mais responsables : comprendre et agir dans le monde numérique”

Projet d'éducation à la citoyenneté numérique pour les élèves de Seconde Professionnelle

---

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX

1. Développer l'esprit critique des élèves face aux usages du numérique et des réseaux sociaux.
2. Sensibiliser aux risques liés au partage d'informations personnelles et à l'e-réputation.
3. Comprendre les règles juridiques et éthiques du comportement en ligne.
4. Encourager des pratiques numériques responsables et respectueuses d'autrui.
5. Favoriser l'expression, la coopération et l'analyse collective de situations vécues.

Ce projet s'inscrit dans l'éducation aux médias et à l'information (EMI) et dans le parcours citoyen des élèves.

---

## SÉANCE 1 – “Ma vie numérique : quels usages, quels risques ?”

### Objectif spécifique

Amener les élèves à prendre conscience de leurs pratiques numériques quotidiennes et identifier les principaux risques liés au partage d'informations personnelles.

Phase	Durée	Activité	Support
Brise-glace	10 min	Sondage interactif : “Combien de temps passez-vous par jour sur votre téléphone ? Sur quels réseaux ?” Discussion rapide sur les résultats.	Mentimeter / Kahoot
Mise en situation	10 min	Projection d'une courte vidéo illustrant les conséquences d'un partage excessif d'informations personnelles.	Vidéo EMI ou campagne prévention
Analyse collective	20 min	Travail en groupes (4 élèves) : analyse de 4 situations fictives inspirées de réseaux sociaux (publication d'une photo privée, localisation activée, partage de mot de passe, capture d'écran d'une conversation). Les élèves identifient les risques.	Fiches situations imprimées
Mise en commun	10 min	Chaque groupe présente un exemple de risque identifié et propose une solution.	Tableau ou paperboard
Synthèse	5 min	Le CPE reformule les principaux risques : données personnelles, e-réputation, usurpation d'identité, harcèlement.	Diapositive de synthèse

### Ressources

- Vidéo de sensibilisation sur la protection des données personnelles
- Outil de sondage interactif (Kahoot, Wooclap, Mentimeter)
- Fiches situations inspirées de publications Instagram ou TikTok

### Indicateur de réussite mesurable

 **Au moins 80 % des élèves sont capables de citer au minimum trois risques liés au partage d'informations personnelles en ligne.**

---

## SÉANCE 2 – “Respecter les autres sur Internet : cyberharcèlement et loi”

### Objectif spécifique

Comprendre les mécanismes du cyberharcèlement et connaître les règles légales et les comportements responsables en ligne.

Phase	Durée	Activité	Support
Accroche	5 min	Question déclencheur : “Une blague en ligne peut-elle devenir du harcèlement ?”	Discussion orale
Vidéo témoignage	10 min	Projection d'un témoignage ou d'un court film sur une situation de cyberharcèlement.	Vidéo éducative
Débat mouvant	15 min	Les élèves se positionnent physiquement dans la classe : “D'accord / Pas d'accord” face à différentes affirmations (ex : “Si on ne fait que partager une vidéo, ce n'est pas grave”).	Cartons positions
Apport juridique	10 min	Présentation simplifiée : droit à l'image, injure en ligne, harcèlement, responsabilité pénale des mineurs.	Diaporama
Étude de cas	10 min	Par groupes : que faire si on est victime, témoin ou auteur d'un cyberharcèlement ?	Fiche cas pratique
Conclusion	5 min	Rappel des ressources d'aide (adulte de confiance, signalement, plateforme nationale).	Diapositive

## Ressources

- Vidéo de sensibilisation au cyberharcèlement
- Fiches “rôle de témoin / victime / auteur”
- Infographie simple sur les lois numériques
- Affiche prévention cyberharcèlement

## Indicateur de réussite mesurable

👉 **Au moins 80 % des élèves savent identifier deux comportements relevant du cyberharcèlement et citer une personne ou un service à contacter en cas de problème.**

---

## 📅 SÉANCE 3 – “Construire une identité numérique positive”

### Objectif spécifique

Amener les élèves à réfléchir à leur e-réputation et à adopter des comportements numériques responsables.

Phase	Durée	Activité	Support
Introduction	5 min	Question : “Que voit un recruteur ou un professeur quand il cherche votre nom sur Internet ?”	Discussion
Activité interactive	15 min	Jeu “Profil numérique” : les élèves analysent trois profils fictifs de réseaux sociaux et évaluent leur image (positive, neutre, risquée).	Captures de profils fictifs
Travail de groupe	20 min	Création d’une <b>charte de bon usage du numérique pour la classe</b> : règles sur le partage d’images, le respect, la sécurité.	Affiche ou document collaboratif
Restitution	10 min	Présentation des chartes et vote pour les règles les plus importantes.	Tableau
Synthèse	5 min	Élaboration d’une charte commune affichée dans la classe.	Affiche finale

## Ressources

- Exemples de profils fictifs de réseaux sociaux
- Modèle de charte de citoyenneté numérique
- Outil collaboratif (Padlet ou Canva si tablettes disponibles)

## Indicateur de réussite mesurable

👉 **Chaque groupe produit au moins 5 règles concrètes pour une utilisation responsable des réseaux sociaux.**

---

## 🇫🇷 MODALITÉS D'ÉVALUATION GLOBALE

### Type d'évaluation

- Évaluation formative continue pendant les activités.
- Évaluation finale sous forme de quiz interactif et production collective.

### Outils d'évaluation

- Quiz numérique de 10 questions (Kahoot ou Wooclap).
- Analyse de la charte de citoyenneté numérique produite par les élèves.
- Observation de la participation lors des débats et travaux de groupe.

### Critères de réussite du projet

- Les élèves identifient les principaux risques du numérique.
- Ils connaissent les règles de respect et les bases juridiques.
- Ils sont capables de proposer des comportements responsables.
- La classe adopte une charte de bonnes pratiques numériques.

---

## 🇫🇷 RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Sites et outils pédagogiques :

- **Internet Sans Crainte** – ressources EMI pour adolescents
- **e-Enfance / 3018** – prévention cyberharcèlement
- **CNIL – Éducation** – protection des données personnelles
- **CLEMI** – éducation aux médias et à l’information

Outils numériques utiles :

- Kahoot / Wooclap / Mentimeter (quiz interactifs)
- Padlet (mur collaboratif)
- Canva (création d'affiches ou chartes)

Partenaires possibles :

- Professeur documentaliste (EMI)
- Référent numérique de l'établissement
- Intervenants d'associations de prévention du cyberharcèlement
- Gendarmerie ou police (prévention numérique)

---

Si vous le souhaitez, je peux aussi vous proposer **une fiche séance prête à imprimer pour les élèves, ou un diaporama complet pour animer les 3 séances.**