

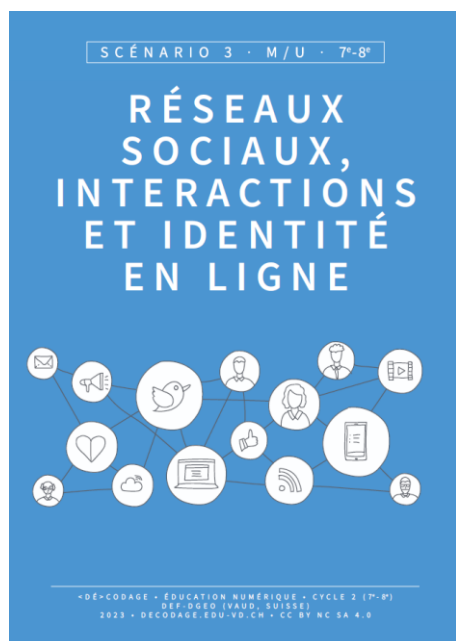
Immersion Éducation numérique 11.12.25

Déployée progressivement depuis 2018 dans le canton de Vaud, l'Éducation numérique a d'abord investi les salles de classe du primaire avant de s'étendre au secondaire.

L'immersion dont vous faites l'expérience aujourd'hui se déroule dans une classe de 8P de l'Établissement primaire et secondaire d'Oron-Palézieux, où des élèves de 11 à 12 ans se plongent dans un thème devenu incontournable : les réseaux sociaux, leurs usages et l'identité en ligne.

Lors de la séance précédente, les élèves ont retracé l'apparition des réseaux sociaux, analysé leurs propres pratiques et discuté de l'influence de ces plateformes sur leur quotidien à l'aide du moyen d'enseignement <Dé>codage.

L'objectif de la matinée consiste désormais à explorer la notion d'identité numérique. Les élèves sont invités à repérer les éléments d'interface qui composent le profil d'un internaute et à comprendre les traces que chacun laisse derrière soi. Une manière de les sensibiliser par la découverte aux enjeux de visibilité en ligne, mais aussi aux risques qui y sont associés.



<Dé>codage est un moyen d'enseignement issu d'une collaboration entre la Direction pédagogique de la DGEO (Direction générale de l'enseignement obligatoire et de la pédagogie spécialisée) du Canton de Vaud, l'EPFL, la HEP Vaud et l'UNIL, avec l'expertise d'Inria (Institut français de recherche en sciences et technologies du numérique).

SCÉNARIO 3

RÉSEAUX SOCIAUX, INTERACTIONS ET IDENTITÉ EN LIGNE · M/U · 7^e-8^e

SÉANCE	TITRE	RÉSUMÉ	MATÉRIEL	DURÉE
1	RÉSEAUX SOCIAUX ET IDENTITÉ NUMÉRIQUE	Situer l'apparition de réseaux sociaux. Réfléchir à ses propres pratiques et aux effets que les réseaux sociaux exercent sur elles.	<ul style="list-style-type: none"> Fiches 1, 1.1, 2 Affichage numérique 	45 minutes
2	L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE	Découvrir la notion d'identité numérique. Identifier des éléments d'interface qui constituent l'identité numérique d'un internaute.	<ul style="list-style-type: none"> Fiches 3, 3.1, 3.2 Affichage numérique Fiche pédagogique 78-S3-01 	45 minutes
3	HYPERCONNECTIVITÉ ET EMPREINTE NUMÉRIQUE	Comprendre la notion d'empreinte numérique. Comprendre la notion d'hyperconnectivité. Comprendre les mécanismes permettant d'engager l'utilisateur sur les réseaux sociaux. Identifier les fonctionnalités des réseaux sociaux qui engagent l'utilisateur.	<ul style="list-style-type: none"> Fiches 4, 4.1, 5, 6, 6.1 Affichage numérique 	60 minutes

L'immersion se concentre sur la séance 2 du scénario 3.

FICHE
3

**SCÉNARIO 3 - RÉSEAUX SOCIAUX, INTERACTIONS
ET IDENTITÉ EN LIGNE · M/U · 7°-8°**

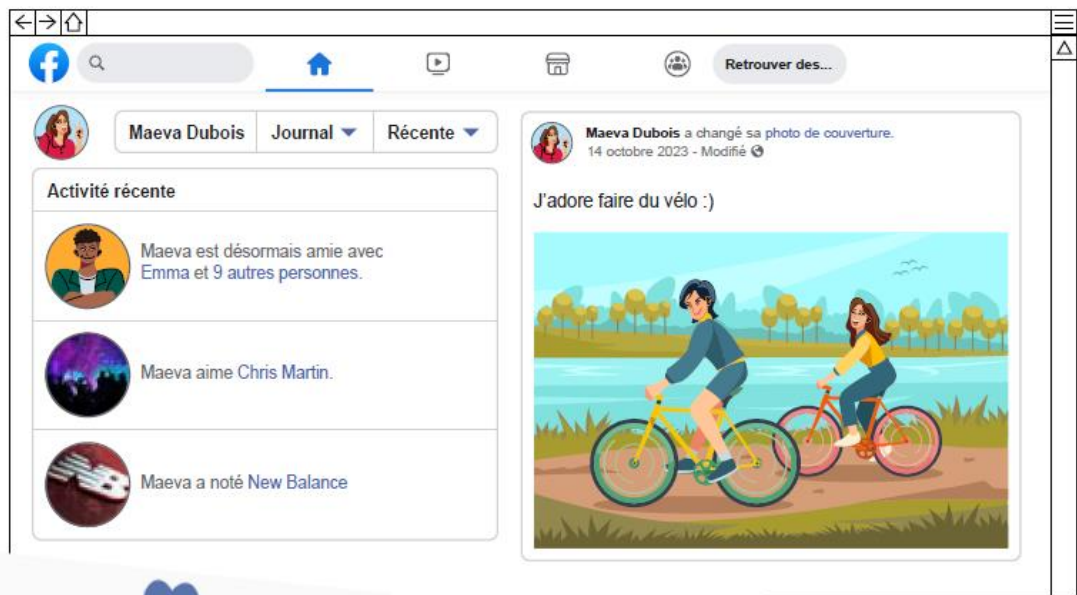
Qu'est-ce l'identité numérique ?



Comme tu l'as découvert dans le reportage RTS [78-S3-17](#), l'identité numérique d'une personne est composée de nombreuses informations qui la concernent et qui figurent sur Internet. À présent, tu vas enquêter pour établir l'identité numérique d'une personne en récoltant le plus d'informations possibles sur elle.



1. Ces captures d'écran ont été prises en parcourant un profil sur un réseau social. Entoure tous les éléments qui composent l'identité numérique de la personne.



♥

En couple avec Louis

28 octobre 2023

Voir les liens d'amitié

Maeva Dubois

14 mai 2023 · Modifié

Un groupe,
Un rêve,
Coldplay ♥

A étudié à JJR

Habite à Couvet

De Vorderthal

FICHE
3.1

SCÉNARIO 3 - RÉSEAUX SOCIAUX, INTERACTIONS
ET IDENTITÉ EN LIGNE · M/U · 7°-8°

Qu'est-ce l'identité numérique ? (suite)



2. Afin d'avoir une vision d'ensemble de l'identité numérique de cette personne, classe les informations que tu as identifiées sur la Fiche 3, dans ce tableau :

CARTOGRAPHIE DE L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE DE MAEVA

Coordonnées : Comment et où la joindre <hr/> <hr/> <hr/>	Hobbies : Ce qui la passionne <hr/> <hr/> <hr/>	Réputation : Ce qui se dit sur elle <hr/> <hr/> <hr/>
Publication : Ce qu'elle partage <hr/> <hr/> <hr/>		Consommation : Ce qu'elle achète <hr/> <hr/> <hr/>
Expression : Ce qu'elle dit <hr/> <hr/> <hr/>		Connaissances : Ce qu'elle sait <hr/> <hr/> <hr/>
Avis : Ce qu'elle apprécie <hr/> <hr/> <hr/>	Audience : Qui elle connaît <hr/> <hr/> <hr/>	Avatars : Ce qui la représente <hr/> <hr/> <hr/>

Source : cartographie de l'identité numérique [78-S3-23](#)

Liens

- L'éducation numérique vaudoise :
<https://education-numerique-vaud.ch>
- L'éducation numérique à l'école obligatoire :
<https://education-numerique.edu-vd.ch>
- <Dé>codage, un moyen d'enseignement réalisé par le Canton de Vaud :
<https://decodage.edu-vd.ch/7-8>

Contacts

- **Frédéric Borloz** (conseiller d'État, chef du Département de l'enseignement et de la formation professionnelle)
- **Romain Favre** (DGEO, enseignant cycle 2 à l'EPS d'Oron-Palézieux, enseignant formateur et personne ressource)
- **Luc Schlaeppli** (DGEO, Direction pédagogique, chef de projet pour la mise en œuvre de l'éducation numérique)
- **Bertrand Magnin** (DGEO, Direction pédagogique, responsable Unité Éducation numérique)