



Préparer une séance de jeu MÉDIASPHÈRES

Le tri préalable des cartes, condition de la réussite

Parmi l'ensemble des questions proposées (il y a de 128 cartes), il est indispensable de sélectionner une quinzaine de cartes pour chacune des trois thématiques.

Réaliser une combinaison de cartes adaptée au groupe d'élèves

Les "indispensables", 1 ★, pour tous les niveaux

Ma vie numérique : A 2-5-8-10

Citoyenne, citoyen numériques : B 7-9-18

Connectée, connecté : C 1-5-7

Thématiques

Identité numérique. A 1-2-3-4-6-7-14

Être auteur sur le web A 22-26-28 B 27

Protection des données A 12-13-15-27-35-36

Données personnelles, publiées par autrui. A 19-20-21

Persistence des données sur les serveurs. A 23-24-25-32-33

Limiter l'accès à ses données personnelles sur les réseaux. A 9-11-29-30-31-34

Droit à l'image. B 2-3-5-6-25

Anonymat sur Internet. B 1-7

Fiabilité de l'information. B 10-11-12-13-14-15-40-41

Droit d'auteur. B 4-19-20-21-22-23-24-31

Droits sur Internet B 26-32

Licences de publication. B 28-29-49

Responsabilité sur Internet. B 8-30-33-34

Usage excessif du smartphone. C 4-7-17

Usage réfléchi du smartphone. C 1-3-5-20-23-25-26

Usage du smartphone en classe C 18-19-22

Aspects commerciaux. C 2-24

Prudence sur Internet C 6-21-27

Objectif : préciser le vocabulaire

On pourra intercaler des cartes devinettes rébus, charades, entre les cartes-questions.

Niveau ★ (cycle 3) : A 16-17-18 ; B 16-17-18 ; C 8 à 16.

Niveau ★★ (cycle 4 et lycée) : A 34-35-36 ; B 42-43-44 ; C 28 à 38.

Défis

On pourra également insérer deux ou trois défis, en collège et lycée. B 50 à 55.

Questions difficiles

Les cartes ★★★, B 35 à 39 et B 45 à 48, sont des questions, charades ou rébus, traitant des droit d'accès, droit de rectification, droit d'opposition, droit au déréférencement.