

Feuille de route : Data Escape Game professeur

Nous avons choisi d'aborder les data, notion incontournable du programme de SNT, sous la forme d'un Escape Game pédagogique.

Cet Escape Game peut-être utilisé de façon totalement virtuelle telle que présentée ici (genial.ly) ou bien être transposé dans une pièce fermée pour un escape room.



<https://view.genial.ly/5c7566dea159c77629082102/data-escape>

Les objectifs de ce cours sont :

- D'apprendre à l'élève à être conscient des traces numériques qu'il laisse sur le web
- De lui permettre de découvrir différents moteurs de recherches
- De lui faire utiliser et appréhender les différences entre une base de donnée fermée (e-sidoc) et une base ouverte (le web)
- D'appréhender l'impact économique du Big Data
- De définir ce qu'est une data, à quoi elle sert ...

Temps de réalisation : 1h30 suivi d'une correction par l'enseignant
Une feuille de route accompagne chaque élève.

Nombre d'élèves : en individuel, par groupe, par classe en fonction du choix de l'enseignant et de la forme choisie (Escape Game virtuel ou Escape Room physique)

Attention : les énigmes peuvent être résolues dans n'importe quel ordre, mais la combinaison finale est dans l'ordre des énigmes.

Déroulement de la séance

Présenter le teaser : film lançant la séance de départ

<https://vimeo.com/320464399>

Le serveur du lycée a été piraté. Les élèves doivent stopper le programme malveillant en résolvant 5 énigmes.

Enigme 1 : Utiliser une base de données

Objectifs : les élèves vont chercher à l'aide d'e-sidoc puis des moteurs de recherches (google et ecosia) pour comparer les résultats et créer leur propre base de données.

Consigne : Recherchez des documents à l'aide du mot-clé : Data sur : e-sidoc puis sur google et Ecosia.

Notez le nombre de résultats.

Expliquez-les.

Sélectionnez deux résultats par recherche et complétez le tableau pour créer votre première base de données fermées.

Attendus : le tableau fourni complété. Les élèves doivent prendre conscience des différences entre bases de données, de la pertinence ou de la non pertinence des résultats de recherches selon le moteur choisi et selon la configuration de la base (ouverte, fermée)

Titre	Auteur	Support	Lien URL
Ex :			

Réponse à l'énigme : combien de documents compte votre base de données ? **6**

Enigme 2 : Présence numérique

Objectifs: Connaître les personnes célèbres de l'histoire du web et prendre conscience de sa présence numérique
Découverte du moteur de recherche WebMii

Consigne : Quelle est la personne la plus visible sur le web ?

Attendus : Les élèves apprendront le nom et le rôle de 5 personnes influentes dans l'histoire du web et analyserons leur visibilité sur le web aujourd'hui à l'aide de WebMii.

Réponse à l'énigme :

Le dernier chiffre de la date de naissance de la personne la plus en vue. Bill Gates, **5**.

Enigme 3 : GAFAM

Objectif : Première approche de l'économie du web

Consigne : Développez l'acronyme GAFAM
Trouver les sièges sociaux européens de chaque entreprise. Expliquez le choix de leur localisation.

Attendus : Les élèves prendront conscience du poids économique des GAFAM.

Réponse à l'énigme : Combien de sièges sociaux se sont implantés en Irlande ? **3**

Enigme 4 : Traces numériques

Objectif : Prendre conscience des traces que nous laissons sur internet

Consigne : Regardez attentivement la vidéo et relevez le type d'informations recueillies par Dave le voyant. A quel domaine appartiennent-elles ? A la sphère privée, publique ou professionnelle ?
Lien vidéo :

https://www.youtube.com/watch?v=spopho_wJOU

Attendus : Les élèves notent les éléments dévoilés au fil de la vidéo.

Réponse à l'énigme : quel est le montant dépensé pour l'achat de vêtements ? 300 euros soit le chiffre **3**

Enigme 5 : Définition Big Data

Objectif : Définir le terme data, prendre conscience de la monétisation des datas et de leur circulation.

Consigne : Regardez le webdocumentaire :

Lien vidéo : <https://donottrack-doc.com/fr/episode/5>

et complétez le QCM en ligne :

<https://learningapps.org/watch?v=puan48oi519>

Attendus : Réaliser le QCM

Réponse à l'énigme : En combien d'années 90% des données ont-elles été fabriquées ? **2**

Le code attendu est le 6 5 3 3 2

Pour aller plus loin :

Des Escape game : Do not track

<https://donottrack-doc.com/fr/episodes/>

Les clés des médias : les données personnelles

<https://www.youtube.com/watch?v=dVLjS8sTdPw>

Data gueule : si c'est gratuit vous êtes le produit

<https://www.youtube.com/watch?v=5otaBKsz7k4>

Data Gueule : privés de vie privée

<https://www.youtube.com/watch?v=wShQYeH9qJk>

Un jour une actu : c'est quoi la protection des données personnelles

<https://www.1jour1actu.com/info-animee/cest-quoi-la-protection-des-donnees-personnelles/>

CNIL : La protection des données dans le monde`

<https://www.cnil.fr/fr/la-protection-des-donnees-dans-le-monde>

Cité des sciences et de l'industrie : Terra Data nos vie à l'ère du numérique

<http://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/expos-temporaires/terra-data/><http://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/expos-temporaires/terra-data/>

DANE Besançon : connais-moi échappe-toi un jeu d'évasion autour des données personnelles

<https://dane.ac-besancon.fr/connais-moi-echappe-toi-evasion/>

7 questions sur mes donnée personnelles - L'esprit sorcier

<https://www.youtube.com/watch?v=7NKEBWOcgZE>