

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article882>



Région académique
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

Ressources numériques en ligne pour l'Internet Responsable

- Enseigner - EMC - Education aux médias et à l'information -



Date de mise en ligne : dimanche 9 décembre 2012

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

Des portails généralistes :

– Portail National Eduscol : <http://eduscol.education.fr/internet-responsable/>

– Portail Académie de Rouen : <http://www.ac-rouen.fr/internet-responsable-6068.kjsp?RH=ASSIST-INFORMATIQUE>

– Portail de l'ESEN : Des vidéos très courtes sur les droits d'auteur, l'exception pédagogique, le droit à l'image etc...
. Les vidéos sont d'un format très court et exploitables en classe.

<http://www.esen.education.fr/fr/ressources-par-type/outils-pour-agir/l-internet-responsable/>

– Le site de l'IUFM de l'université Lyon 1 propose dans le cadre de la formation des enseignants un cours en ligne sur la culture numérique de l'Enseignant : droits et obligations. Les auteurs sont Catherine Watrin et Pierre Dusseux

<http://spiralconnect.univ-lyon1.fr/webapp/website/website.html?id=1260098&read=true>

– Internet sans crainte

<http://www.internetsanscrainte.fr/>

– Jeunes et CNIL : La CNIL propose de nombreuses ressources, un espace élève, parent et enseignant. A consulter.

<http://www.jeunes.cnil.fr/>

Des dossiers thématiques :

– Savoir CDI propose un dossier complet sur **le plagiat**

<http://www.cndp.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/reflexion/le-plagiat-a-lecole/le-plagiat-quest-ce-que-cest.html>

Savoir CDI propose un dossier complet sur **l'exception pédagogique** (2012).

<http://www.cndp.fr/savoirscdi/societe-de-linformation/cadre-reglementaire/le-coin-du-juriste/exception-pedagogique-le-s-accords-en-2012.html>

– Blog Internet Responsable : Valentine Favel-Kapoian, professeur documentaliste de l'Académie de Lyon développe dans ce blog un module de formation sur l'Internet Responsable

<http://lesjeunesetinternet.blogs.laclassed.com/>

Des serious game pour sensibiliser les élèves

Socio geek : Un jeu à destination d'un public averti de lycéens autour d'un questionnaire en ligne très intéressant et

questionnant.

[2025 Ex machina](#) : un serious game adapter au collège ou au lycée. Il faut remonter le temps et effacer les traces informatiques laissées en 2010.

Objectif : Ce Serious Game a pour objectif d'amener les 12-17 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet fixe et mobile, à travers une démarche ludique. Au fil des différents épisodes des jeux, leurs usages des réseaux sociaux, d'internet mobile, des blogs, de la recherche d'information ou du chat sont passés au peigne fin... Il aborde l'ensemble des usages des jeunes sur Internet en posant les questions :

- De la responsabilité et de l'impact de leurs actions sur le web
- De la dimension temporelle du web
- Du rapport entre vie privée et vie publique
- De la responsabilité individuelle et collective