

BILAN NATIONAL DES TRAVAUX ACADÉMIQUES MUTUALISÉS 2019-2020

[Consultez la version interactive](#)

ÉCONOMIE ET GESTION



[Retrouvez nous sur](#)

EDUSCOL

1. LES AXES ABORDES

Le thème de cette année se proposait de sensibiliser les élèves à la problématique de la **gestion des données**.

En lien avec le cadre de référence des compétences numériques (CRCN), il a permis d'aborder la nécessité d'un cadre de confiance clair et partagé quant à la maîtrise par les élèves de la gestion des données personnelles, notamment à la portée de leurs traces numériques.

Les dimensions éthiques, sociales, juridiques, managériales et économiques de la gestion des données personnelles, ainsi que la place prise par les algorithmes d'exploitation de ce type de données dans notre société ont également été abordées à travers des exemples dans des organisations.

Six académies (Créteil, Lyon, Orléans-Tours, Montpellier, Strasbourg et Toulouse) ont conduit les travaux de l'année 2019-2020 à travers des projets d'enseignants d'économie et gestion en voie professionnelle, voie technologique et sections de techniciens supérieurs.

2. PRODUCTIONS ACADÉMIQUES

Académie de Créteil



L'académie propose la réalisation de 3 scénarios pour parvenir aux objectifs suivants :

- Comprendre les enjeux du RGPD
- Comment mettre en place le RGPD au sein des organisations ?
- Comment sensibiliser à la protection de ses données personnelles ?
- Comprendre les enjeux de la traçabilité de ses données personnelles
- Appréhender les dimensions éthiques, sociales, juridiques, économiques et managériales de la gestion des données personnelles.
- Permettre à l'élève d'être acteur de son apprentissage
- Savoir collecter et sélectionner les informations pertinentes
- Adopter une attitude de travail professionnelle

Les résultats attendus au cours de ces expérimentations sont :






- Une meilleure maîtrise de la gestion des données personnelles par les élèves et étudiants
- Une utilisation renforcée des TICE dans l'apprentissage
- Susciter davantage l'intérêt et l'implication des élèves
- Faire de nos élèves et étudiants les citoyens de l'économie numérique de demain
- Tisser des liens avec des partenaires extérieurs (start-up à l'école)

Le projet sur les données personnelles s'articule autour de 3 expérimentations :

- La première expérimentation consiste à concevoir des guides d'utilisation propres à chaque réseau social les plus utilisés par nos élèves / étudiant.es (Instagram, Snapchat, WhatsApp) et les diffuser à leurs pairs.
L'objectif est de permettre leur diffusion et de sensibiliser leurs pairs. Ces guides serviront également de point d'ancrage pour la réalisation de l'escape game.
- La deuxième expérimentation consiste à sensibiliser à travers la construction d'un escape game.
L'objectif principal est la sensibilisation autour de la gestion des données personnelles par la ludification.
- La troisième expérimentation concerne la participation au programme "les Startups à l'École", afin de guider/aider les élèves, étudiant.es à créer une application et à mettre en pratique le RGPD.

Malheureusement, toutes les expérimentations n'ont pas pu aboutir.

- **Lien avec le CRCN**

| Domaine | Compétence | Repère de progressivité |
|--|---|--|
|  <p>INFORMATION & DONNÉES</p> | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information 1.2 Gérer des données 1.3 Traiter des données | Création d'un document à destination des étudiants pour mieux protéger les données. Préparation de l'escape game. Création de vidéos. |
|  <p>COMMUNICATION & COLLABORATION</p> | 2.1 Interagir 2.2 Partager et publier 2.3 Collaborer 2.4 S'insérer dans le monde numérique | Préparation de l'escape game via web conférence sur l'ENT. Mise en œuvre des outils de gestion de projet du Bloc 2 du BTS SAM en groupe. Débat à la fin de l'escape game. |
|  <p>CRÉATION DE CONTENU</p> | 3.1 Développer des documents textuels 3.2 Développer des documents multimédia 3.3 Adapter les documents à leur finalité 3.4 Programmer | Création d'un document à destination des étudiants pour mieux protéger les données Création de vidéos sur : - imovie (IOS) - Windows movie maker (Windows) Paramétrage de la vidéo pour une taille maxi de 20 Mo (envoi par mail) |
|  <p>PROTECTION & SÉCURITÉ</p> | 4.1 Sécuriser l'environnement numérique 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement | Paramétrage du téléphone portable Comprendre la nécessité de configurer une borne wi-fi Comprendre les enjeux pour la mise en place de l'escape game - utilisation des anciens téléphones portables des étudiants - préparation du débat (enjeux de la protection des données, du cyber-harcèlement) |
|  <p>ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</p> | 5.1 Résoudre des problèmes techniques 5.2 Évoluer dans un environnement numérique | Modifications pour la vidéo Auto-formation sur les logiciels de créations vidéos |

- [Lien vers le bilan académique](#)

- **Lien vers Édubase**

(Production en cours de finalisation. Publication en attente.)



La problématique des données personnelles est actuelle et en constante évolution. Très présente dans les programmes et permettant des approches multiples (droit, libertés individuelles, marketing, informatique...), elle est difficile à appréhender car il s'agit non pas d'une pratique pédagogique, mais d'un champ de connaissances et de compétences liées, voire d'une attitude personnelle.

Pour traiter des données personnelles, deux approches ont été choisies :



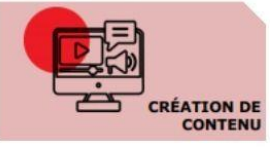

- La sensibilisation sur les données personnelles : l'objectif est d'abord de faire acquérir (et rediffuser) des connaissances dans le domaine.
- Le traitement de données personnelles : ici, on cherche concrètement à gérer des données, ce qui nécessite d'abord de savoir quelles sont les obligations qui s'y rapportent.

Cinq expérimentations ont été menées :

- Les données personnelles collectées par les commerçants/e-commerçants (Seconde Métiers de la Relation Client et Terminale Commerce)
- Protéger ses données personnelles dans les usages courants : trace numérique (Première et terminale CAP vente, Seconde Bac Pro MRCU, Troisième Prépa Métiers)
- Création d'un guide vidéo de gestion de l'identité numérique (Première CAP Vente)
- Comment traiter les données personnelles dans une entreprise ? (BTS Commerce International)
- Gestion des données personnelles des participants au Projet PLANCHA (Première Bac Pro ERA et Seconde Bac Pro TAP)

Certaines expérimentations n'ont pas pu être achevées dans le contexte particulier de l'année scolaire 2019-20, et elles seront probablement prolongées ou reconduites en 2020-21.

• Lien avec le CRCN

| Domaine | Compétence | Repère de progressivité |
|---|---|---|
|  <p>INFORMATION & DONNÉES</p> | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information 1.2 Gérer des données 1.3 Traiter des données | La sensibilisation fait appel à la recherche et à la veille informationnelle, la gestion et le traitement des données sont au cœur de la problématique |
|  <p>COMMUNICATION & COLLABORATION</p> | 2.1 Interagir 2.2 Partager et publier 2.3 Collaborer 2.4 S'insérer dans le monde numérique | La sensibilisation aux données est directement une application de l'interaction et de l'insertion dans le monde numérique, les aspects "partage et publication" et "collaboration" sont traités selon les dispositifs et les productions demandées |
|  <p>CRÉATION DE CONTENU</p> | 3.1 Développer des documents textuels 3.2 Développer des documents multimédia 3.3 Adapter les documents à leur finalité 3.4 Programmer | Certaines expérimentations ont choisi de privilégier la production de contenus textuels et/ou multimédia, adaptés à des publics spécifiques ; il n'y a pas eu de travaux nécessitant une programmation |
|  <p>PROTECTION & SÉCURITÉ</p> | 4.1 Sécuriser l'environnement numérique 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement | La sécurisation de l'environnement numérique découle de la conformité (ou non) de certaines solutions numériques au RGPD, et la problématique de protection des données personnelles et de la vie privée est au cœur de ces enjeux ; les dérives liées aux données personnelles peuvent induire des |

| | | |
|--|--|---|
|  | 5.1 Résoudre des problèmes techniques 5.2 Évoluer dans un environnement numérique | conséquences graves sur la santé ou la vie sociale (cyberharcèlement, droit à l'oubli...) Les aspects de résolution de problèmes techniques et d'évolution dans un environnement numérique sont traités au travers des solutions techniques choisies |
|--|--|---|

- [Lien vers le bilan académique](#)

- [Liens vers Édubase](#)

[Les données personnelles collectées par les commerçants/e-commerçants](#)

[Comment traiter les données personnelles dans une entreprise ?](#)

[Création d'un guide vidéo de gestion de l'identité numérique](#)

[Gestion des données personnelles des participants au Projet PLANCHA](#)

Académie de Montpellier



Les dispositifs et mécanismes de collecte, stockage, traitement et utilisation des données personnelles constituent un système qu'il semble difficile d'appréhender de façon analytique sur le plan pédagogique.

Le projet s'appuie sur la mise en évidence de sous-systèmes organisés autour de la data à travers trois parcours :

- Parcours de l'utilisateur du web, confronté aux entreprises qui font des données personnelles la matière première de leur modèle d'affaires.
- Parcours des données personnelles au sein des sous-systèmes marketing et commercial.
- Parcours de la data au sein d'un écosystème lié à des enjeux de nature politique, sociétale ou encore environnementale.

Les parcours proposés sont appréhendés sous forme d'étapes qui permettent d'observer, de repérer, d'analyser ou de synthétiser les mécanismes et enjeux mobilisables autour des données personnelles, dans leurs dimensions éthique, sociale, juridique, managériale et économique.

Les scénarios sont conçus pour être abordés en classe, dans le cadre d'une démarche guidée par le professeur ou en autonomie par les apprenants.

Les modules constituant les étapes des parcours mobilisent des supports et outils numériques (vidéos, présentations et activités interactives, jeux), favorisant l'observation ou la simulation de situations concrètes et leur analyse. La plupart des ressources mobilisées sont intégrées aux modules ; parfois, elles sont accessibles en ligne, le plus souvent de façon complémentaire.

• **Lien avec le CRCN**

| Domaine Compétence | Repère de progressivité | Modules mobilisant la / les compétence(s) numérique(s) visée(s) |
|--|---|--|
|  <p>1.1 Mener une recherche et une veille d'information</p> | <p>1</p> <p>Lire et repérer des informations sur un support numérique</p> | <p>Tous les modules renvoient vers des supports numériques d'information.</p> <p>Trois modules proposent une revue de presse thématique :</p> <p>(2.3.) Le reciblage publicitaire (2.4.) Les algorithmes de recommandation (2.5.) La tarification au profil</p> |
|  <p>2.4 S'insérer dans le monde numérique</p> | <p>1</p> <p>Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun</p> <p>2</p> <p>Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles</p> <p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre le concept d'identité numérique et comment les traces numériques dessinent une réputation en ligne Surveiller son identité numérique et sa réputation en ligne <p>4</p> <ul style="list-style-type: none"> Protéger sa e-réputation dans des environnements numériques divers Gérer, actualiser et améliorer son identité numérique publique <p>5</p> <ul style="list-style-type: none"> Définir des stratégies de protection de la e-réputation dans des environnements numériques divers Connaître ses droits d'information, d'accès, de rectification, d'opposition, de suppression et de déréférencement Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux juridiques et politiques du numérique | <p>(1.0) Données personnelles, identité numérique et cadre juridique</p> <p>(1.2.) La traçabilité numérique (1.5.) Les cookies (1.6.) Les VPN</p> <p>(3.2.) La vie privée en questions</p> |
|  <p>4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée</p> | <p>1</p> <p>Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager</p> <p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles Connaître le concept de "traces" de navigation Savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes <p>3</p> <ul style="list-style-type: none"> Être attentif aux traces personnelles laissées lors de l'utilisation de services en ligne Comprendre les grandes lignes des conditions générales d'utilisation d'un service en ligne <p>4</p> <ul style="list-style-type: none"> Mettre en œuvre des stratégies de protection de sa vie privée et de ses données personnelles et respecter celles des autres Repérer les traces personnelles laissées lors des utilisations de services en ligne Sécuriser sa navigation en ligne et analyser les pages et fichiers consultés et utilisés Trouver et interpréter les conditions générales d'utilisation d'un service en ligne <p>5</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, politiques et juridiques de la traçabilité Comprendre les incidences concrètes des conditions générales d'utilisation d'un service Évaluer la pertinence d'une collecte de données par un service en ligne et en comprendre les finalités | <p>(1.0) Données personnelles, identité numérique et cadre juridique</p> <p>(1.1.) Le modèle d'affaires des GAFAM (1.2.) La traçabilité numérique (1.3.) L'intelligence artificielle et les données personnelles (1.4.) La valeur des données personnelles (1.5.) Les cookies (1.6.) Les VPN</p> <p>(2.1.) Le modèle POEM et la communication digitale (2.2.) Le ciblage publicitaire sur Facebook (2.3.) Le reciblage publicitaire (2.4.) Les algorithmes de recommandation (2.5.) La tarification au profil (2.6.) Les beacons. Géolocalisation et données personnelles</p> <p>(3.1.) L'influence des opinions publiques (3.2.) La vie privée en questions (3.3.) L'écosystème de la data : acteurs, enjeux et impacts</p> |
|  <p>5.2 Évoluer dans un environnement numérique</p> | <p>5</p> <p>Connaître les grandes lignes des modèles économiques du numérique</p> | <p>(1.1.) Le modèle d'affaires des GAFAM (1.3.) L'intelligence artificielle et les données personnelles (1.4.) La valeur des données personnelles (2.2.) Le ciblage publicitaire sur Facebook (2.4.) Les algorithmes de recommandation</p> |

[Lien vers le bilan académique](#)

[Lien vers Édubase](#)

Académie d'Orléans-Tours



L'académie propose deux scénarios de sensibilisation à la problématique de la gestion des données personnelles :

Scénario 1

Deux équipes pédagogiques de deux établissements différents intervenant dans une même classe de 1ère STMG se coordonnent de manière transversale pour réaliser un parcours PIX mobilisant des compétences des nouveaux programmes notamment :

- En droit, le point 4.1 "Les droits extra-patrimoniaux (Protection des données à caractère personnel)".
- En management, le point 1.4 "Comment le management permet-il de répondre aux changements de l'environnement ? (La digitalisation des activités est source de développement, mais est également porteuse de risques)".
- En sciences de gestion et numérique, la question de gestion 4 "En quoi les technologies transforment-elles l'information en ressource ? (Données à caractère personnel)".

Ce parcours mobilise des exemples concrets d'algorithmes utilisés par des entreprises comme Amazon.

Seul le scénario en management a pu être mené.

Scénario 2






Réalisation par les élèves d'une classe de terminale STMG SIG d'un jeu d'évasion (escape game) qui permet de sensibiliser les élèves des classes de seconde sur la problématique de la gestion des données personnelles. Ce travail permet également de fournir une ressource pédagogique pour les collègues intervenant dans la nouvelle discipline SNT et qui sont demandeurs d'activités autour du thème "les données structurées et leur traitement".

Ce scénario donne la possibilité aux élèves de terminale STMG SIG de mobiliser leurs capacités dans ce domaine et permet à notre discipline d'être visible dans le nouvel enseignement SNT.

Seul le bilan pour les scénarios en première STMG Management et en terminale STMG SIG ont pu être réalisés.

Nous restons dans l'attente de réponses pour les deux scénarios manquants.

• **Lien avec le CRCN**

| Domaine | Compétence | Repère de progressivité |
|---|---|--|
|  <p>INFORMATION & DONNÉES</p> | 1.2 Gérer des données 1.3 Traiter des données | Scénario 1 - séquence 3 : Première STMG en SDGN |
|  <p>COMMUNICATION & COLLABORATION</p> | 2.1 Interagir 2.2 Partager et publier 2.3 Collaborer 2.4 S'insérer dans le monde numérique | |
|  <p>CRÉATION DE CONTENU</p> | 3.4 Programmer | Scénario 2 - séquence 1 : Terminale STMG en SIG |
|  <p>PROTECTION & SÉCURITÉ</p> | 4.1 Sécuriser l'environnement numérique 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement | Scénario 1 - séquence 2 : Première STMG en Management Scénario 1 - séquence 1 : Première STMG en Droit Scénario 2 - séquence 1 : Terminale STMG en SIG |
|  <p>ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</p> | 5.1 Résoudre des problèmes techniques 5.2 Évoluer dans un environnement numérique | |

[Lien vers le bilan académique](#)

[Lien vers Édubase](#)



« Les problématiques liées à la gestion des données à caractère personnel sont une réalité de la vie de nos élèves, dans le cadre de leurs usages du numérique, dont ils n'ont pas nécessairement conscience. Ces mêmes problématiques doivent à l'inverse être prises en compte dans le cadre de l'activité des organisations ».

Bien que « digital natives », nos élèves maîtrisent que moyennement les outils informatiques, et ne les utilisent pas toujours de façon pertinente et efficace, ou leur utilisation témoigne trop souvent d'un manque de rigueur et d'esprit d'anticipation dans leurs actions. La période particulière que nous avons vécu avec le confinement a modifié les pratiques pédagogiques vers un recours plus abouti aux usages numériques. L'apprentissage distanciel et le recours au e-learning, a soulevé de nombreuses interrogations, relative à la Réglementation Générale de la Protection des Données.










De plus, la posture de l'enseignant est profondément modifiée du fait de l'enseignement à distance. L'enseignant « accompagnant » prend alors tout son sens en permettant de responsabiliser et de favoriser l'autonomie des apprenants.






Dans le cadre des TraAM 2019-2020, deux pistes d'expérimentation ont été explorées, enrichies avec le retour d'expériences vécu pendant le confinement :

- expérimentation 1 (seconde SNT, première SDGN, terminales STMG mercatique et SIG) Sensibiliser les étudiants à la traçabilité grâce aux cookies ;
Définir, comprendre l'utilité des cookies et la protection des internautes (RGPD) ;
Entreprendre une démarche d'investigation notionnelle et technique (recherche dans le poste de travail).
- expérimentation 2 (première STMG et terminale STMG ressources humaines et communication, BTS Comptabilité et Gestion en CEJM)
Sensibiliser les étudiants à la traçabilité et à l'identité numérique ;
Définir, cadre et comprendre la RGPD et ses limites ;
Appréhender les dispositifs de sécurisation.





- **Lien avec le CRCN**

Expérimentation 1

| Domaine travaillé | Compétence travaillée | Progressivité | Scénario |
|---|---|--|---|
|  INFORMATION & DONNÉES  COMMUNICATION & COLLABORATION  PROTECTION & SÉCURITÉ  ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information 2.1 Interagir 4.1 Protéger les données personnelles et la vie privée | Effectuer une recherche pour définir, comprendre l'utilité des cookies et protection des internautes (RGPD). Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources. Niveau 3 Utiliser différents outils ou service de communication numérique Niveau 3 Entreprendre une démarche d'investigation notionnelle et technique. Sécuriser et paramétrer la confidentialité d'un profil numérique. Être attentif aux traces personnelles laissées lors d'une utilisation de services en ligne. Niveau 3 | <p>Scénario 1 : Enigme « Top Secret »</p> <p>Lien vers l'énigme numérique http://bacstmg.fr/recette_secrete/index.php</p> |
|  INFORMATION & DONNÉES  COMMUNICATION & COLLABORATION  CRÉATION DE CONTENU  PROTECTION & SÉCURITÉ  ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information 2.1 Interagir 4.1 Sécuriser l'environnement 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée 5.1 Résoudre des problèmes techniques 5.2 Évoluer dans un environnement numérique | Construire une stratégie de recherche pour définir la traçabilité et la protection des internautes (RGPD). Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources. Niveau 4 Utiliser différents outils ou service de communication numérique Niveau 3 Effectuer une recherche dans divers OS (Apple/Android) afin de mettre en place des mesures simples de protection de son environnement numérique. Niveau 3 Entreprendre une démarche d'investigation notionnelle et technique. Sécuriser et paramétrer la confidentialité d'un profil numérique. Être attentif aux traces personnelles laissées lors d'une utilisation de services en ligne. Niveau 3 Résoudre des problèmes simples liés au stockage ou au partage de données. Niveau 3 Personnaliser un environnement numérique. Niveau 3 | <p>Scénario 2 : Enquête Smartphone</p> |

| | | | |
|--|---|---|--|
|      | <p>1.1 Mener une recherche et une veille d'information</p> <p>2.1 Interagir</p> <p>4.1 Sécuriser l'environnement</p> <p>4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée</p> <p>5.2 Évoluer dans un environnement numérique</p> | <p>Construire une stratégie de recherche pour définir la traçabilité et la protection des internautes (RGPD). Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources. Niveau 4</p> <p>Utiliser différents outils ou service de communication numérique Niveau 3</p> <p>Identifier différents risques numériques dans divers OS (Apple/Android) afin de mettre en des stratégies de protection des ressources matérielles et logicielles. Entreprendre une démarche d'investigation notionnelle et technique. Sécuriser et paramétrer la confidentialité d'un profil numérique. Être attentif aux traces personnelles laissées lors d'une utilisation de services en ligne. Niveau 3</p> <p>Sécuriser sa navigation en ligne et analyser les pages et fichiers consultés et utilisés. Trouver et interpréter les conditions générales d'utilisation d'un service en ligne. Niveau 4</p> <p>Constituer une documentation sur un sujet : sélectionner des technologies et outils numériques afin de concevoir et produire de nouveaux savoirs et objets. Niveau 4</p> | <p>Scénario 3 : Géolocalisation en Voyage</p> |
|--|---|---|--|

Expérimentation 2

| Domaine travaillé | Compétence travaillée | Progressivité | Scénario |
|---|--|--|--|
|     | <p>1.1 Mener une recherche et une veille d'information</p> <p>2.1 Interagir</p> <p>2.2 Partager et publier</p> <p>2.3 Collaborer</p> <p>3.1 Développer des documents textuels</p> <p>4.1 Sécuriser l'environnement</p> <p>4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée</p> <p>5.1 Résoudre des problèmes techniques</p> <p>5.2 Évoluer dans un environnement numérique</p> | <p>Effectuer une recherche pour définir la traçabilité et la protection des internautes (RGPD). Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources. Niveau 3</p> <p>Utiliser différents outils ou service de communication numérique Niveau 3</p> <p>Utiliser un outil approprié pour partager des contenus avec un public large ou restreint. Niveau 3</p> <p>Animer ou participer activement à un travail collaboratif avec divers outils numériques. Niveau 4</p> <p>Entreprendre une démarche d'investigation notionnelle et technique. Niveau 3</p> <p>Entreprendre une démarche d'investigation notionnelle et technique : recherche dans le poste de travail. Niveau 3</p> <p>Sécuriser sa navigation en ligne et analyser les pages et fichiers consultés et utilisés. Niveau 4</p> <p>Trouver et interpréter les conditions générales d'utilisation d'un service en ligne. Niveau 4</p> | <p>Scénario 4 : DISCORD et RGPD</p> |

[Lien vers le bilan académique](#)

[Lien vers Édubase](#)

Académie de Toulouse



Pour traiter le thème « Comment sensibiliser les élèves à la problématique de la gestion des données personnelles ? », l'académie est partie du postulat que le concept de données est présent en seconde générale et technologique en SNT, par une sensibilisation de l'élève citoyen à la protection de ses données personnelles. SNT permet également de poser des bases techniques et culturelles pour une exploitation ultérieure en droit, en management et dans les sciences de gestion et numérique en élargissant le champ d'application aux organisations (traitement des données, réseaux sociaux, localisation et mobilité).

Socle commun de culture numérique, SNT sert donc de base aux différents enseignements d'économie et gestion en STMG, qui développent les dimensions éthiques, sociales, juridiques, managériales et économiques de la gestion des données et intègrent les algorithmes.

Par ailleurs, le programme de CEJM et ses applications en STS permettent d'aborder en profondeur la mise en œuvre du RGPD dans les entreprises.

Les projets ont exploré les transversalités, la continuité entre les bases acquises en SNT et nos enseignements (dont ETLV du cycle terminal), et ont mis également en avant une situation professionnelle sur le thème des données personnelles en STS NDRC.

8 scénarios ont été élaborés, en partant d'usages personnels (SNT) pour aborder progressivement durant le parcours de l'élève dans la voie technologique, les pratiques et questionnements propres aux entreprises sur ce thème (découverte, puis mise en conformité au RGPD).

Scénario 1 – Classe de seconde SNT - « Alerter sur nos informations personnelles »

Scénario 2 – Classe de seconde SNT - « Parcourir les thèmes du programme SNT à travers la notion de données personnelles »

Scénario 3 – Management - Classe de première STMG - « Axe RGPD – Le cas de QWANT »

Scénario 4 – ETLV & Management - Classe de première STMG - « Réaliser une capsule vidéo d'information sur le RGPD en LVA anglais »

Scénario 5 – ETLV & Management - Classe de première STMG - « Présentation des enjeux du RGPD en ETLV »






Scénario 6 – Sciences de Gestion et Numérique - Classe de première STMG - « Intégrer la dimension numérique du fonctionnement de l'organisation à travers l'acquisition et le traitement des données »






































Scénario 7 – CEJM - Classe de STS - « Mise en conformité d'une PME au RGPD »

Scénario 8 – CEJM - Classe de STS - « Mise en conformité d'un site Web au RGPD »

Le contexte de confinement lié à la crise sanitaire n'a pas toujours permis de mener à bien toutes les activités liées aux divers scénarios. Un scénario en Sciences de Gestion et Numérique a été abandonné.

• Lien avec le CRCN

| Domaines CRCN |  INFORMATION & DONNÉES |  COMMUNICATION & COLLABORATION |  CRÉATION DE CONTENU |  PROTECTION & SÉCURITÉ |  ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE |
|-------------------|--|---|---|---|---|
| Scénarios | | | | | |
| Scénario 1 | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information 1.2 Gérer des données 1.3 Traiter des données ① à ④ selon les groupes | 2.1 Interagir 2.2 Partager et publier 2.3 Collaborer 2.4 S'insérer dans le monde numérique ③ à ④ | 3.1 Développer des documents textuels ④ à ⑤ | 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée ③ à ④ | 5.2 Évoluer dans un environnement numérique ④ |
| Scénario 2 | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information ② 1.2 Gérer des données ③ | 2.1 Interagir ② 2.2 Partager et publier ③ 2.3 Collaborer ② | 3.1 Développer des documents textuels ② 3.3 Adapter les documents à leur finalité ③ | 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée <i>Variable selon le sujet de l'article rédigé de ① à ⑤</i> | 5.2 Évoluer dans un environnement numérique ② |
| Scénario 3 | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information ① | 2.1 Interagir ③ 2.2 Partager et publier ③ 2.4 S'insérer dans le monde numérique ③ | 3.1 Développer des documents textuels ③ 3.3 Adapter les documents à leur finalité ① | 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée ③ à ⑤ | 5.2 Évoluer dans un environnement numérique ③ |
| Scénario 4 | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information ① 1.2 Gérer des données ② | 2.1 Interagir ② 2.2 Partager et publier ③ 2.3 Collaborer ② 2.4 S'insérer dans le monde numérique ① | 3.2 Développer des documents multimédias ② 3.3 Adapter les documents à leur finalité ② | 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée ③ | 5.2 Évoluer dans un environnement numérique ③ |

| | | | | | |
|-------------------|--|--|---|---|--|
| Scénario 5 | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information  1.2 Gérer des données  | 2.1 Interagir  2.2 Partager et publier  2.4 S'insérer dans le monde numérique  | 3.1 Développer des documents textuels  | 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée  | 5.2 Évoluer dans un environnement numérique  |
| Scénario 6 | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information  1.2 Gérer des données  | 2.2 Partager et publier  2.3 Collaborer  | 3.1 Développer des documents textuels  3.3 Adapter les documents à leur finalité  | 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée  | 5.2 Évoluer dans un environnement numérique  |
| Scénario 7 | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information  à  1.2 Gérer des données  à  | 2.1 Interagir  2.2 Partager et publier  2.3 Collaborer  2.4 S'insérer dans le monde numérique  | 3.1 Développer des documents textuels  3.3 Adapter les documents à leur finalité  | 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée  | 5.2 Évoluer dans un environnement numérique  |
| Scénario 8 | 1.1 Mener une recherche et une veille d'information  1.2 Gérer des données  | 2.2 Partager et publier  2.3 Collaborer  | 3.1 Développer des documents textuels  3.2 Développer des documents multimédias  3.3 Adapter les documents à leur finalité  | 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée  | 5.2 Évoluer dans un environnement numérique  |

[Lien vers le bilan académique](#)

Lien vers Édubase

(Production en cours de finalisation. Publication en attente.)

3. CONCLUSION

Les académies ont produit et testé de nombreux scénarios concernant des pratiques et des usages testés en classe, certains sont présentés ci-dessus.

Elles ont abordé le thème de l'année sous différents angles (données personnelles, données de l'organisation...) pour répondre à la problématique énoncée.

Les compétences et capacités travaillées à l'occasion des expérimentations ont été multiples et très variées et ont permis une progression des élèves dans la prise en compte de l'importance de la gestion des données.

Les contributions académiques ont cherché à diversifier les approches de la problématique ainsi que les productions (jeux sérieux, parcours...).

De nombreuses plus-values ressortent des différents scénarios :

- Le jeu sérieux invite l'élève à se prendre au jeu. À partir de l'utilisation d'un environnement numérique et une mise en situation concrète, l'élève est capable de :
 - ✓ repérer l'origine d'une information et les étapes de sa transformation (de la donnée à l'information, de l'information à la connaissance et à sa transmission) ;
 - ✓ distinguer les données à caractère personnel et les contraintes de leur utilisation ;
 - ✓ manipuler des données ouvertes pour créer de l'information.
- Les élèves en tant que parties prenantes des organisations se rendent compte que la digitalisation est porteuse de risques. Ainsi, ils comprennent l'importance de « sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données (avec des logiciels de protection, des techniques de chiffrement, la maîtrise des bonnes pratiques, etc.) »
- L'utilisation de la gestion de projet et des algorithmes lors du développement du projet d'escape game pour la sensibilisation à la protection des données personnelles a permis à la fois de mobiliser des capacités du programme de la spécialité sur la conduite de projet et l'utilisation d'algorithmes mais également de les sensibiliser à la notion de données personnelles.
La « correction » du travail par un ancien élève de terminale actuellement en BTS SIO a permis de montrer la différence entre un premier jet et une solution livrable.

Les productions se sont appuyées sur des outils numériques variés, des supports différents afin d'en multiplier les effets bénéfiques. Il ressort également que le thème a aussi permis de faire prendre conscience aux élèves de l'importance de la protection de leurs données.

Peu de difficultés matérielles ou techniques sont remontées des académies, chacune connaissant ses limites.

Il ressort cependant que compte tenu du contexte sanitaire les productions académiques sont très inégales.