

# Travaux Académiques Mutualisés



2019 - 2020  
Janvier 2020

Thème : La gestion des données personnelles

- ◇ **Nom du professeur référent** : HADDAB Linda
- ◇ **Nom de l'IA-IPR référent** : AUBOUER Esteve
- ◇ **Composition du groupe de travail** :

Nom	Fonction
HADDAB Linda	Professeur économie gestion
INPHAYVONG Mickael	Professeur économie gestion
FARHAT Anis	Professeur économie gestion

- ◇ **Descriptif des actions menées et des publications disponibles**

- ◇ **EXPÉRIMENTATION 2 : CRÉATION D' UN ESCAPE GAME**

## THE DATA ESCAPE GAME

### OBJECTIF :

L'objectif principal est la sensibilisation autour de la gestion des données personnelles par la ludification.

### SCENARIO :

Ce dernier est co-construit avec un groupe d'élèves et d'étudiants (2 étudiants 2<sup>ème</sup> année de BTS SIO, 2 étudiants 1<sup>ère</sup> année de BTS SAM et 2 élèves de TSMG). Ce groupe de réflexion est encadré par les professeurs référents qui fournissent les éléments nécessaires à la constitution d'un escape game et à son adaptation en milieu scolaire.

Une fois le scénario finalisé, une vidéo d'accroche sera produite afin de donner un côté immersif de l'activité.

Scénario proposé par l'équipe : Les étudiants réunis par groupe joue le rôle d'un cabinet de DPO (Data protection officer = Délégué à la protection des Données) externe. Ils interviennent chez un client qui collecte les données de milliers d'utilisateurs. Ce dernier vient d'être alerté d'une menace imminente de piratage pouvant avoir de graves conséquences (sanctions de la CNIL, dégradation de

l'image de la société...). Les étudiants jouant le rôle de DPO ont une heure pour trouver le code permettant de désamorcer cette attaque, mais pour cela, ils devront répondre à plusieurs énigmes....

### Les énigmes

Elles seront réalisées, en partie grâce au travail fourni par les étudiants de STS SAM du lycée J. Jaurès.

Elles permettront d'appréhender les différents domaines des données personnelles :

- économiques (Big data...)
- juridiques (droits, devoirs, RGPD, CNIL...)
- managériales
- citoyens (éthiques, sociales et environnementales)
- Professionnelles (DPO, ....)

### Lieu :

Cet escape game se déroulera au Lycée Voillaume, au sein du bâtiment B. Ce bâtiment de la section industrielle permettra de renforcer le côté immersif de cette expérience.

Au même moment, les étudiants de Jean Jaurès le réaliseront également. Réflexion autour d'un challenge ?

### ◇ **Calendrier prévisionnel des actions restant à réaliser :**

<b>Date ou période</b>	<b>Étape</b>
<b>Février 2020</b>	Finalisation des énigmes par l'équipe, à partir du document de sensibilisation des étudiants de STS SAM J. Jaurès.
	Vidéo d'accroche pour introduire l'escape game
<b>Mars 2020</b>	Test de l'escape game sur une classe
	Réalisation de l'EG aux différentes classes

### ◇ **Apports des actions menées pour l'enseignement et axes de progression envisageables**

Dans le cadre de cette expérimentation, l'enseignant est là pour guider l'équipe apprenante. Il les accompagne dans la recherche du scénario et des énigmes.

L'enseignant a finalement un rôle de chef d'équipe participatif. Il n'impose rien dans la démarche, mais laisse l'apprenant aller à son rythme et l'aider en cas de besoin.

Il supervise et intervient en cas d'erreur majeure.