



## Education à la citoyenneté numérique Jeu de cartes « Risky or Safe ? »

### Objectifs :

#### Objectifs linguistiques :

- **Compréhension orale et écrite** : lire et comprendre de courtes consignes ou situations liées au comportement en ligne.
- **Expression orale en interaction** : échanger, discuter, convaincre ses pairs et proposer des solutions en groupe.
- **Expression orale en continu** : présenter une justification claire et simple à l'oral.
- **Médiation** : reformuler, aider un camarade à comprendre, construire une réponse commune.

#### Niveaux visés : A2 – B1

Les élèves s'expriment pour **expliquer leurs choix, argumenter** de façon simple, **donner un exemple concret**, et **coopérer en anglais**.

#### Objectifs citoyens et éducatifs :

- **Identifier les comportements sûrs ou risqués** en ligne.
- **Protéger ses données personnelles** et respecter celles des autres.
- **Réagir de manière responsable** face à des situations problématiques (publication, partage, respect, confidentialité).
- **Coopérer et dialoguer** pour trouver ensemble la "bonne pratique".
- Développer un regard critique sur son identité numérique et la protection des données personnelles.
- Former des élèves acteurs, capables de réflexion éthique et responsable dans leurs usages numériques.

#### Axes du programme (cycle 4 / lycée) :

- *Langage et société* → comprendre les usages numériques et les interactions sociales.
- *École et société* → agir en citoyen responsable dans un monde connecté.
- *Rencontres avec d'autres cultures* → comparer les pratiques en ligne entre pays partenaires eTwinning.
- Axe 1 – "L'art de vivre ensemble" → coopération, le dialogue et la construction d'une réponse collective
- Axe 3 – "L'idée de progrès" → numérique est au cœur des enjeux technologiques et éthiques contemporains
- "Espace privé / Espace public" → le jeu questionne précisément la frontière entre vie privée et exposition publique sur les réseaux
- "Citoyenneté et monde du travail" → l'usage responsable du numérique est directement lié à la e-réputation professionnelle

**Langue et public : ANGLAIS / ALLEMAND / ESPAGNOL / ITALIEN / FRANÇAIS**

#### Contexte :

Il s'agit d'un jeu de cartes pédagogique disponible en plusieurs langues (anglais, italien, espagnol, allemand et français) conçu pour des élèves de collège ou lycée (niveaux A2-B1) sur la thématique de la citoyenneté numérique.

Le jeu a deux grands objectifs :

1. Apprendre à bien se comporter sur internet — les élèves réfléchissent à ce qui est sûr (safe) ou risqué (risky) en ligne : protéger ses données, choisir un bon mot de passe, ne pas partager d'informations personnelles, etc.

2. Pratiquer une langue — en discutant, en justifiant ses choix et en travaillant en groupe, les élèves développent leur expression orale et leur capacité à argumenter dans une langue cible.

**Mise en œuvre :**

**De quoi se compose le jeu ?**

Le jeu est composé de trois types de cartes à associer correctement :

15 Cartes SITUATION : décrivent un comportement en ligne (ex. : "Poster ton nom et celui de ton école sur les réseaux sociaux")

15 Cartes RISKY OR SAFE? : donnent l'explication (ex. : "C'est risqué car des inconnus peuvent récupérer des informations personnelles sur toi")

15 Cartes EXAMPLE : illustrent la situation avec une petite histoire concrète et une image (ex. : une fille publie une photo avec le logo de son école visible, et des inconnus la retrouvent sur d'autres réseaux)

**Comment y jouer ?**

Il existe plusieurs règles de jeu possibles (déclinées en annexe). Les élèves travaillent en groupe, associent les cartes entre elles et doivent expliquer et défendre leurs choix dans la langue cible. C'est à la fois un jeu de réflexion, de coopération, de compréhension écrite et d'expression orale.

**Ressources ou outils numériques utilisés :**

- Canva (pour la création du jeu)
- Jeu déconnecté sur la citoyenneté numérique

**Constat / Analyse :**

La thématique suscite un fort engagement des élèves, car elle fait directement écho à leurs pratiques quotidiennes. Le débat mouvant constitue un levier efficace pour développer l'argumentation et structurer la pensée critique en langue cible.

**Plus-values de l'utilisation des outils numériques :**

- Développement de compétences EMI en lien direct avec les usages réels des élèves.
- Renforcement de l'engagement des élèves.

**Points de vigilance :**

- Veiller à ne pas stigmatiser les pratiques numériques des élèves, mais adopter une posture d'accompagnement réflexif.

**Ouvertures possibles / transposabilité :**

- Prolongement interdisciplinaire avec les professeurs documentalistes (EMI) ou en technologie.
- Transposition possible en cycle 3 (version simplifiée) ou en lycée avec approfondissement des notions et exemples concrets.

**Le diaporama de présentation (complémentaire à cette fiche) avec les documents utilisés et des exemples de productions d'élèves est accessible directement sur le site interlangue de l'académie Nancy-Metz à cette adresse :**

[https://sites.ac-nancy-metz.fr/interlangue/TRAAM\\_2026\\_INTERLANGUE\\_Risky\\_Safe.php](https://sites.ac-nancy-metz.fr/interlangue/TRAAM_2026_INTERLANGUE_Risky_Safe.php)