

**La thématique retenue** : Civisme numérique.

**Protéger ses données personnelles,  
c'est aussi respecter celles des autres.**

En apprenant à créer un mot de passe solide, les élèves de CM1 prennent conscience qu'un mot de passe faible peut permettre à quelqu'un d'accéder à un compte sans autorisation, d'usurper une identité ou de partager des informations privées sans le consentement de la personne concernée. Cette sensibilisation les aide à adopter un comportement responsable en ligne et à mieux comprendre l'importance du respect de la vie privée, pour eux comme pour les autres. C'est un pas vers un usage plus sûr, plus éthique et plus bienveillant du numérique.

**Le projet pédagogique associé** : Ce projet voit le jour dans le cadre de l'intégration de l'EMI dans les nouveaux programmes d'EMC à mettre en place dès septembre 2025 et sur ce thème : « Comment construire un mot de passe robuste ? ».

L'enseignante a souhaité participer à une expérience en avant-première en acceptant la présence de Lamprini Chartofylaka, Docteure en Sciences de l'éducation et de la formation et Ingénieure de recherche à l'Université Sorbonne Sorbonne Paris Nord, est intervenue à deux reprises pendant 1h30, sur des temps de classe entière durant lesquels elle a fait participer les élèves. En apprenant à créer un mot de passe robuste, ils se préparent non seulement à protéger leurs propres données, mais ils deviennent également des acteurs du civisme numérique. Je respecte les droits des autres, je protège leur vie privée et je participe à un environnement en ligne plus sûr et plus respectueux. Cela permet donc de lier la sécurité en ligne (mot de passe) au respect des autres et à la gestion des comportements en ligne (civisme numérique).

**Le travail d'équipe et la démarche choisie pour concevoir le support** : Après avoir eu 2 séances de travail sur la conception du mot de passe robuste par Lamprini Chartofylaka. Les élèves ont compris l'intérêt de protéger leurs propres données, ils ont cherché une manière de transmettre leurs connaissances afin d'aider les autres élèves de manière ludique à choisir un mot de passe robuste.

L'enseignante Madame Kokdemir et la conseillère pédagogique Stéphanie Melloul ont mené les séances suivantes concernant la production d'écrit, le contenu ainsi que l'histoire que les élèves allaient inventer afin de mettre en avant les connaissances acquises. La décision du support multimédia a été faite en coopération totale en groupe classe, ainsi que les responsabilités de chacun des élèves (écriture, rédaction, idées à mettre en priorité, propos à défendre, dessin, ordre des images séquentielles...)

Le côté dessin, graphisme, écriture était important pour eux, ainsi, la bande dessinée a attiré leur attention à toutes et tous. Une bande dessinée mais pas uniquement sur le support papier mais le côté numérique était important pour les élèves pour qu'un maximum de public puisse y avoir accès. A noter : le côté écologique a aussi été évoqué par les élèves du fait de ne pas être obligé d'imprimer leur

support.

Les textes ont tous été écrits par la classe entière. Puis les 24 élèves ont été dispatchés en 8 groupes de 3 (8 cases de la BD). Chaque groupe a retravaillé les textes jusqu'à obtenir un consensus dans le synopsis de l'histoire mais aussi dans le nombre de personnages qui figurent dans la BD, le contenu, les décors, les couleurs etc...

Les dessins ont été réalisés par l'élève de la classe qui a un réel talent de dessinateur, ce qui a mis en valeur ses capacités reconnues par ses pairs. La mise en couleurs a été réalisée par tous les élèves de la classe, il a été réalisé un vote pour décider des couleurs utilisées. Le support contient des images séquentielles et raconte l'histoire de : *Patrice, dit Pati et de Jean Claude, deux amis qui vivent une situation complexe : Patrice s'est fait pirater son compte Roblox. Il demande à son ami Jean Claude de l'aider à confectionner un mot de passe robuste. De case en case, Jean Claude explique les conditions pour qu'un mot de passe soit robuste, Patrice se rend compte que le sien ne l'était absolument pas et se met directement à respecter les conditions dictées par Jean Claude.*

A la fin de la bande dessinée, réalisée en totale collaboration, les élèves ont souhaité offrir au lecteur, une énigme à résoudre. « Quel est le mot de passe de Patrice et quelle a été sa stratégie pour le mettre en place ? » dont la réponse est en scannant le QR Code. Impliquer le lecteur et de manière interactive était important pour les élèves afin qu'il ne soit pas passif et que cela lui permette de reformuler, d'expliquer, de reproduire et d'être en phase de recherche et de restitution tout en restant ludique.

**Lien vers la production** : [https://www.canva.com/design/DAGmTAvvAlw/j246gEs2nusJ-oAZRWFISg/watch?utm\\_content=DAGmTAvvAlw&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_lid=hbaaca19ede](https://www.canva.com/design/DAGmTAvvAlw/j246gEs2nusJ-oAZRWFISg/watch?utm_content=DAGmTAvvAlw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_lid=hbaaca19ede)

**Lien vers la stratégie employée** : [https://www.canva.com/design/DAGm8kfEmmE/1zKJjw-JR9AFXO6S0iFASA/view?utm\\_content=DAGm8kfEmmE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=uniquelinks&utm\\_lid=hc90a4713e3](https://www.canva.com/design/DAGm8kfEmmE/1zKJjw-JR9AFXO6S0iFASA/view?utm_content=DAGm8kfEmmE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_lid=hc90a4713e3)

QR code encré dans la bande dessinée sur la dernière vignette, à scanner :

