



VIRGINIE TYOU

CLIKY: L'ÉNIGME NUMÉRIQUE

Nous avons le plaisir de vous présenter ce nouveau dossier pédagogique accompagnant la lecture de *Cliky: l'énigme numérique*, de Virginie Tyou, publié aux éditions Ker. Ce dossier est destiné aux élèves de 5^e et 6^e primaires.

Comment accompagner un enfant dans l'univers numérique, dont nous ne maîtrisons pas toujours les codes et les usages? La réponse est simple: en partant de ce que nous connaissons, de notre monde et de nos émotions.

Comment? En suivant les aventures de Cliky, une donnée informatique éjectée d'Internet un soir d'orage et amenée à vivre soudain dans le monde réel. L'histoire de Cliky est un détonateur d'idées, une boîte à penser destinée à nous aider à tirer le meilleur d'Internet.

Ses aventures se déroulent tout au long de l'année; elles illustrent, au fil des grands événements de la vie d'un enfant, l'impact des nouvelles technologies de communication dans son quotidien. Cliky nous aide à prendre conscience de l'ampleur de la révolution en cours, et à nous adapter à cette nouvelle ère fantastique. C'est aussi l'occasion de rire avec nos enfants de nos propres contradictions face à ce monde digital parfois tellement déroutant.

Ce dossier développe plusieurs pistes d'exploitation.

Vous y retrouverez principalement, pour chaque chapitre du roman :

- un inventaire des concepts abordés ;
- une liste d'objectifs à atteindre ;
- des idées d'application pratique en classe.

Vous pouvez utiliser ce dossier selon vos besoins :

en support à vos cours, ou directement en le distribuant à vos élèves (nous vous rappelons que ce dossier est photocopiable). Nous vous encourageons à utiliser la méthode Cliky, publiée aux éditions Ker, pour des idées encore plus pratiques d'applications en classe et à la maison.

Nous espérons que ces outils pédagogiques répondront au mieux à vos attentes, et vous souhaitons une bonne lecture, à vous comme à vos élèves.

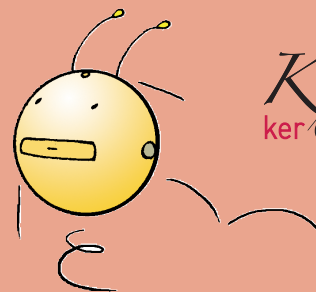
Mots-clés : Internet, numérique, philosophie, responsabilité

Ce dossier pédagogique a été réalisé par Virginie Tyou.



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



Chapitre 1 - Naufragé d'Internet

Clés de lecture

Cliky, c'est le virtuel matérialisé qui débarque sans rien demander à personne dans le lit de l'enfant, au plus près de son intimité et qui, en plus, lui demande un mot de passe. La mise en contact est néanmoins assez aisée pour l'enfant, qui est un natif du virtuel.

On insiste dès l'abord sur le côté positif d'Internet: *Grâce à Internet, maman peut souvent travailler de la maison. J'aime bien sentir sa présence lorsque je rentre de l'école. Je peux même faire mes devoirs dans son bureau, à condition d'être silencieux car maman doit rester concentrée sur ses études.*

On apprend également que des règles humaines sont en cours d'élaboration pour réguler les activités sur Internet.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Introduire la notion de frontière entre mondes virtuel et réel

- 1 - Poser une série de questions afin d'introduire la notion de monde virtuel.
- 2 - Vérifier la bonne compréhension des termes employés par Cliky – Utiliser le lexique en cas de doute.

Idées concrètes

Demander aux enfants :

- 1 - Quelle serait leur propre réaction face à Cliky.
- 2 - Pourquoi Félix n'a-t-il pas peur de cette petite bête?
 - a - Parce que Cliky symbolise Internet et qu'Internet fait partie de notre vie
- 3 - Pourquoi Félix et Cliky ne se comprennent-ils pas?
 - a - Ils ne parlent pas la même langue.
 - b - La langue du petit naufragé est limitée à son monde. Il ne connaît rien du nôtre.

B. Prendre conscience des différentes utilisations d'Internet

Établir une synthèse des différents usages et applications utilisées.

- 1 - Donner la définition littérale d'Internet
- 2 - Proposer aux enfants de:
 - a - Donner leur propre définition d'Internet;
 - b - Exprimer leurs sentiments/impressions par rapport à cet univers;
 - c - Décrire leurs usages d'Internet.

Idées concrètes

Retranscrire les différentes utilisations d'Internet par les enfants :

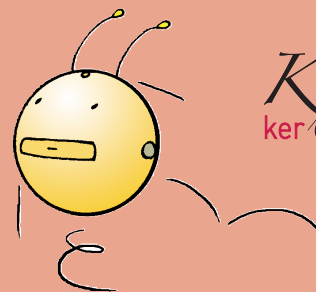
- 1 - Recherche d'informations pour l'école
- 2 - Regarder des vidéos
- 3 - Écouter de la musique
- 4 - Tutoriels ludiques
- 5 - Messagerie instantanée avec les copains
- 6 - Films
- 7 - Jeux

Synthétiser sur un panneau en carton les différentes applications utilisées par les enfants et l'afficher sur le mur de la classe.



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



Chapitre 2 - Dévoreur de journaux

Clés de lecture

Dans ce chapitre, on se focalisera particulièrement sur :

- 1 - Le passage où Félix est qualifié de petit geek du fait qu'il passe beaucoup de temps devant des écrans.
- 2 - Le fait étrange que Cliky comprend tout, mais ne répond que par mots-clés. Venant d'un autre univers que celui des humains ou, pour mieux dire d'un univers parallèle, il parle une langue intermédiaire, d'un type différent tout en étant partiellement compréhensible.
- 3 - Le réflexe immédiat des enfants d'aller chercher l'information sur Google, après toutefois avoir obtenu l'autorisation de leur mère.
- 4 - La nourriture de Cliky : il mange de l'information et d'ailleurs, depuis le début du roman, il ne veut que cela.
- 5 - La définition d'Internet comme un monde d'informations.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Sensibiliser les enfants à une utilisation raisonnée et raisonnable des écrans

Interroger les enfants directement ou sous la forme d'un travail en groupe :

- 1 - Qu'est-ce qu'un geek ?
- 2 - Qui se considère comme un geek et pourquoi ?
- 3 - À la maison, y a-t-il des règles à respecter sur l'ordinateur ?

Idées concrètes

En groupe, élaborer un **planning hebdomadaire** d'utilisation de l'ordinateur ou de la tablette

B. Aider les enfants à se rendre compte qu'en ayant une activité sur Internet et en étant présent sur les réseaux sociaux, ils ne cherchent pas uniquement des informations sur les autres, ils en donnent également beaucoup sur eux-mêmes. Ces informations sont des données personnelles qu'il convient de respecter et de protéger.

Interroger les enfants directement ou sous la forme d'un travail en groupe :

- 1 - Auriez-vous eu la même idée qu'Amandine pour nourrir Cliky ?

2 - Pourquoi des journaux ?

3 - Si Cliky était dans la classe, que pourrait-il manger ?

4 - Et chez vous ? Que pourriez-vous lui donner à manger ? Avez-vous des journaux ? Des photos ?

Idées concrètes

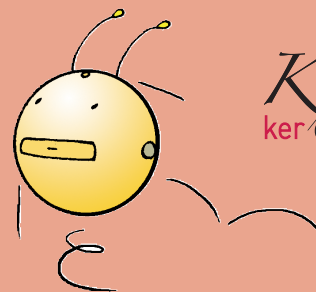
En groupe :

- 1 - Établir une **liste des informations** que nous donnons sur nous-mêmes lorsque nous nous inscrivons sur des sites ou lorsque nous communiquons avec des amis
- 2 - Analyser les récentes activités/recherches effectuées en ligne et déterminer les éléments que nous donnons sur nos goûts, nos humeurs, notre personnalité...



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



Chapitre 3 - Pêche aux informations

Clés de lecture

Dans ce chapitre, on se focalisera particulièrement sur :

- 1 - La question pour les enfants d'informer ou non les parents de ce qu'ils trouvent bizarre en ligne.
- 2 - La tentation dévorante de garder pour soi une activité trop chouette sur Internet.
- 3 - Le fait que les enfants préfèrent d'abord parler au grand frère avant les parents, mais que dans le même temps, la situation a tôt fait de dégénérer (Cliky disparaît et dévore les magazines du grand frère).
- 4 - La difficulté d'accepter des règles d'usage d'Internet différentes pour les parents et les enfants.
- 5 - L'existence de règles domestiques: pas d'ordinateur personnel dans une chambre d'enfant.
- 6 - Le manque radical d'efficacité de la recherche d'informations à propos de Cliky sur Internet.
- 7 - La nécessité pour Cliky de se recharger: il s'agit d'un objet connecté.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Inciter l'enfant à demander l'aide de ses parents/ professeurs en cas de questionnement par rapport à l'usage de certaines applications en ligne et par rapport aux incidents survenus sur les réseaux sociaux.

Interroger les enfants directement ou sous la forme d'un travail en groupe :

- 1 - Avez-vous déjà été confronté à l'ouverture d'un programme/application que vous ne connaissez pas ?
- 2 - Avez-vous déjà été confronté à une rencontre ou un fait troublant sur Internet ?
- 3 - Avez-vous demandé directement de l'aide à vos parents ?

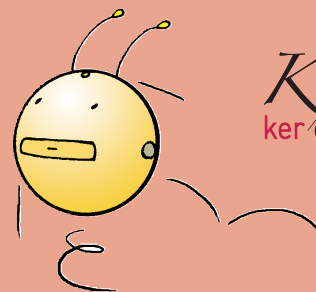
Idées concrètes

- 1 - Établir avec les enfants un **questionnaire/sondage** (de préférence anonyme) et analyser en groupe le résultat du sondage. L'exercice peut être associé au cours de mathématiques (analyse de graphique, de statistiques de base).
- 2 - **Communiquer**, via le petit journal de l'école, les résultats aux parents



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



K
ker editions

Chapitre 4 - Secret gardé

Clés de lecture

Dans ce chapitre, on se focalisera particulièrement sur :

- 1 - La décision collégiale des enfants de cacher à leurs parents la présence d'un intrus dans la maison. Intrus aussi étrange que séduisant...
- 2 - Les parents paraissent très naïfs à propos des activités de leurs enfants. À aucun moment, ils ne cherchent à savoir ce qu'ils font exactement. En somme, ils ne se préoccupent pas assez de la vie en ligne de leurs enfants.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Se rendre compte de la capacité qu'a Internet de troubler notre comportement et notre instinct de protection.

L'enfant est invité à s'exprimer sur sa propre réaction par rapport à Cliky :

- 1 - L'aurait-il accepté directement comme Félix ?
- 2 - En aurait-il parlé ou l'aurait-il gardé pour lui ?

Idées concrètes

- 1 - Lister toutes les activités en ligne des enfants.
- 2 - Provoquer la réflexion en matérialisant certaines des activités en ligne, comme la communication d'informations dites personnelles. Donnons-nous nos nom et adresse à un inconnu en rue ?

B. Prendre conscience de la naïveté de la majorité d'entre nous (adultes comme enfants) quant à l'usage des objets connectés par les enfants.

- 1 - Demander aux enfants d'analyser les comportements des membres de la famille avec Internet :
 - a - les différents types d'usage d'Internet : jeux, informations, réseaux sociaux, achats...
 - b - le temps consacré aux écrans.
- 2 - Demander combien de temps leurs parents passent avec eux sur Internet.

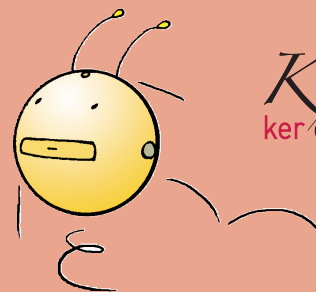
Idées concrètes

Saynète humoristique sur les comportements des membres de la famille sur Internet.



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



Chapitre 5 - Mise à jour

Clés de lecture

Dans ce chapitre, on se focalisera particulièrement sur :

- 1 - Le fait qu'avec Internet, les choses peuvent vite tourner mal et avoir des conséquences définitives. Les photos, les livres, les cahiers qui sont emmagasinés par Cliky sont déchirés pour toujours.
- 2 - Ce côté irréversible a quelque chose de positif : une fois la catastrophe arrivée et découverte, cela force les parents et les enfants à se parler.
- 3 - Les parents ne sont pas plus savants que leurs enfants quand on parle d'Internet. Seuls le dialogue et la compréhension mutuelle, colorée de tolérance, peuvent aider à dénouer les situations.
- 4 - En définitive, les enfants sont responsabilisés : ils peuvent garder Cliky à condition d'en devenir les gardiens.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Prendre conscience qu'avec Internet, les événements les plus anodins peuvent rapidement mal tourner.

Interroger les enfants directement ou sous la forme d'un travail en groupe :

- 1 - Avez-vous de mauvais souvenirs d'une activité sur Internet ?
- 2 - Comment avez-vous résolu votre problème ?

Idées concrètes

Créer une boîte à énigmes numériques : tout au long de l'année, les enfants peuvent y introduire, de manière anonyme leurs questions par rapport à Internet.

B. Démontrer qu'Internet est un univers qui perturbe nos repères et nos règles de vie quotidienne, y compris le comportement des parents. Rassurer les enfants en expliquant qu'Internet peut être sous notre contrôle à condition d'en parler en famille ou en classe.

Interroger les enfants directement ou sous la forme d'un travail en groupe :

- 1 - Vos parents utilisent-ils une tablette, un smartphone, un ordinateur ?

- 2 - Avez-vous déjà été choqués par certains posts d'humeur ou certaines déclarations de vos amis ou parents en ligne ?
- 3 - Vos parents ou amis ont-ils déjà été victimes de harcèlement ou d'arnaques sur Internet ?

Idées concrètes

- 1 - **Jeu de rôle parents-enfant.**
- 2 - Sur la base des questions soulevées en classe et des jeux de scène créés, **jouer diverses saynètes lors des dîners ou spectacles d'école** (afin de conscientiser les parents).

C. Responsabiliser les enfants quant à leur comportement en ligne

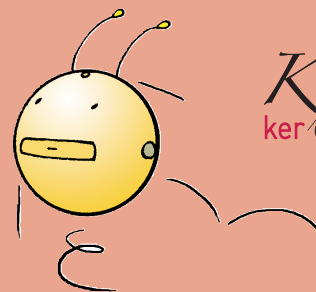
Interroger les enfants directement ou sous la forme d'un travail en groupe :

- 1 - Quelles premières règles de vie donneriez-vous à Cliky ?



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



K
ker editions

Chapitre 6 - Habitant du nuage

Clés de lecture

Dans ce chapitre, on se focalisera particulièrement sur :

- 1 - La responsabilisation donne de la fierté à l'enfant.
- 2 - La famille effectue les recherches sur Internet ensemble, sous la direction de la maman. Les parents montrent la marche à suivre.
- 3 - Clin d'œil à tous ceux qui utilisent Wikipédia comme maître à penser.
- 4 - Le concept du cloud computing : introduction du concept informatique de nuage.
- 5 - La dispute entre les enfants, qui rappelle que ce ne sont que des enfants et que, peut-être, le gardiennage de Cliky par les seuls enfants n'est pas la meilleure idée.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Prendre conscience que l'enfant a son propre nuage (concept de *cloud computing*) au-dessus de sa tête et qu'il est responsable de son contenu.

L'enfant dessine son propre nuage et y intègre les différentes applications utilisées

Idées concrètes

- 1 - Fabriquer un **nuage en tissu** qui deviendra l'emblème de la classe
- 2 - Fabriquer un **mini-Cliky** que chaque élève pourra reprendre à la maison à tour de rôle pendant une semaine. L'enfant tiendra un journal de bord concernant le comportement de Cliky à la maison.

B. Apprendre à mener une recherche efficace et pertinente sur Internet.

Apprendre les différentes étapes d'une recherche sur Internet.

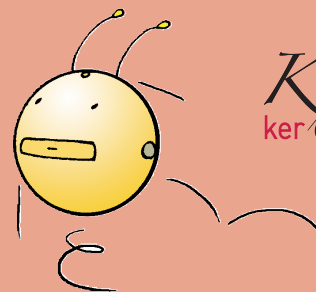
Idées concrètes

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/competences/rechercher/methodologie>



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



Chapitre 7 - Sous le nuage

Clés de lecture

Dans ce chapitre, on se focalisera particulièrement sur :

- 1 - Le fait qu'une donnée informatique n'a qu'un seul objectif, faire partie du cloud. Le fait d'en être exclue fait qu'elle ne peut théoriquement plus exister. La logique numérique est telle qu'une donnée est créée, puis effacée. Elle n'a pas de valeur ni d'utilité propre.
- 2 - Le fait que lorsqu'un appareil bugge ou rame, il chauffe.
- 3 - La nécessaire adaptation de Cliky à un autre réseau : le nôtre, notre monde. Nous ne sommes pas habitués à cela : en général, nous devons nous adapter à l'univers digital. Cette inversion de situation nous oblige à réfléchir sur les différences de fonctionnement entre les deux mondes, celui de Cliky et le nôtre.
- 4 - La nécessité, pour Cliky, d'être entouré de l'aide de sa nouvelle famille. Au-delà d'Internet, ce chapitre est plus une leçon de vie que d'Internet.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Prendre conscience du rôle de Cliky dans le monde virtuel et le comparer au nôtre, dans le monde réel.

Montrer qu'une donnée informatique n'a aucune valeur en soi. Elle n'existe que dans le nuage. Elle est au service des algorithmes.

Idées concrètes

- 1 - Amener l'enfant à prendre conscience de sa richesse intérieure d'être humain/sujet en comparaison avec Cliky, donnée/objet.
- 2 - Les enfants citent leurs capacités intellectuelles et émotives et cherchent à travers le livre les traits de caractère de Cliky.
- 3 - Les activités sur les chapitres 10 et 11 compléteront cet aspect de la réflexion.

B. Prendre conscience de notre liberté, de notre sphère privée et (ré)apprendre à les préserver.

Évoquer la connexion permanente de Cliky au réseau.

Idées concrètes

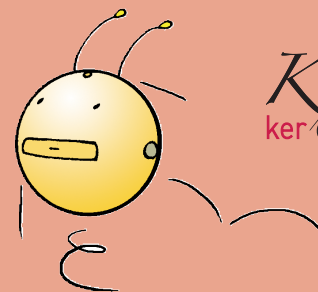
- 1 - Se projeter avec une balise greffée au pied. Exploiter le parallèle avec le bracelet électronique des prisonniers.
- 2 - Au cours d'information, apprendre à effacer les cookies qui permettent de traquer toute notre activité sur Internet.
- 3 - Fabriquer un test à l'intention des parents sur les règles élémentaires à respecter sur Internet.

<http://incoweb.playbac.fr/?livret=12>



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



K
ker editions

Chapitre 8 - Carte mamimère Chapitre 9 - Zizanie

Clés de lecture

Dans ces chapitres, on se focalisera particulièrement sur :

- 1 - L'enthousiasme à l'idée d'apprendre des choses à Cliky, qui vire vite à l'exaspération en se heurtant à ses réflexions bornées de donnée informatique.
- 2 - Félix devient plus grand et plus autonome au contact de Cliky.
- 3 - La grand-mère a d'abord peur de Cliky, du monde digital, puis se laisse très rapidement séduire, pour en perdre aussi vite le contrôle.

Rebelote, la situation dégénère toujours très vite avec Cliky. Les parents ont voulu cacher Cliky à la grand-mère, et toute la famille est repartie pour une catastrophe.

Cette fois, seul l'enfant y voit clair et reprend les adultes, complètement perdus. La famille comprend et finit par admettre que personne ne connaît vraiment quoi que ce soit à propos de Cliky et des routines à adopter avec lui.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Prendre conscience que les grands-parents sont aussi perdus que les parents face à Internet. Ni plus, ni moins.

Demander aux enfants comment leurs grands-parents réagissent par rapport à Internet.

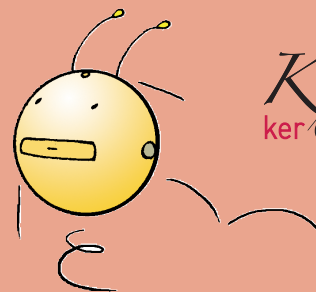
Idées concrètes

- 1 - Créer une **ligne du temps** avec la date de naissance des membres de la famille et les dates clés d'Internet.



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



Chapitre 10 - Donnée encodée Chapitre 11 - Échec mise à niveau

Clés de lecture

Dans ces chapitres, on se focalisera particulièrement sur :

- 1 - Le croisement des données par les sociétés actives sur Internet. Et les conséquences sur la vie de la grand-mère, prise au piège par ce qu'elle a donné comme renseignements sans vraiment s'en rendre compte.
- 2 - Le fait que Félix se rend compte que quelque chose cloche avec Cliky. Mais dans le même temps, il n'a pas envie de trop s'y pencher. L'attirance est trop forte.
- 3 - L'absence de personnalité de Cliky. Il n'a pas d'imagination, pas de créativité. Chaque fois que Félix s'en rend compte, il devient désagréable avec lui, il le maltraite un peu. Félix est tiraillé entre sa forte attirance pour Cliky et son monde et l'exaspération qu'éveillent en lui ses actions et ses bêtises.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Prendre conscience du phénomène du *Big Data* (croisement de données)

Vérifier le phénomène du *Big Data* en effectuant quelques recherches sur Internet. Observer par la suite les publicités qui s'affichent.

Idées concrètes

- 1 - Lister les centres d'intérêt, les hobbies et les endroits où les enfants comme les adultes laissent des traces de leur passage sur Internet.
- 2 - Faire des liens entre ces éléments et dessiner, au fur et à mesure, sa propre toile d'araignée.

B. Prendre conscience de la personnalité peu développée de Cliky (absence d'imagination, aucune créativité).

- 1 - Établir les principales différences entre nous et Cliky :
 - a - Émotions
 - b - Sentiments
 - c - Liberté d'action
 - d - Jardin secret
- 2 - Comprendre l'intérêt de la réception et du traitement constant de l'information par Cliky, quel qu'en soit le sujet.

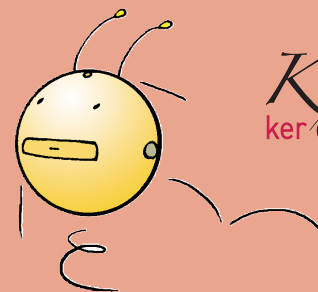
Idées concrètes

- 1 - Lister les différentes émotions/sentiments dont nous, êtres humains sommes capables.
- 2 - Demander aux enfants de choisir une émotion/sentiment qu'ils aimeraient communiquer à Cliky
- 3 - Créer des séances de relaxation durant lesquelles les enfants apprendront à laisser aller leur esprit, laisser vagabonder leurs pensées...



Cliky : l'énigme numérique

Virginie Tyou



Chapitre 12 - Profil détonnant

Clés de lecture

Dans ce chapitre, on se focalisera particulièrement sur :

- 1 - Alors que Facebook est prévu officiellement uniquement pour les « grands », les enfants veulent l'utiliser très tôt.
- 2 - Les recherches sur les autres, si elles sont mal analysées et mal interprétées, peuvent virer au cauchemar et créer plus d'angoisses que de bien-être.
- 3 - Le fait qu'Internet se révèle comme un outil d'intrusion dans la vie des autres.
- 4 - Internet/Cliky crée dans le même temps des liens très forts au sein de la fratrie.

Concept / Objectif ► Action ► Idées d'application

A. Rappeler les raisons pour lesquelles Facebook n'est pas autorisé avant 13 ans. Provoquer de cette manière le questionnement sur la véracité des informations trouvées sur le profil internet d'une personne.

- 1 - Établir combien d'élèves sont déjà présents sur le réseau social.
- 2 - Rédiger en groupe un code de conduite du post en ligne.
- 3 - Comparer le réseau social à un immense miroir (équiper la classe d'un grand miroir).

Idées concrètes

- 1 - Évoquer le mythe de Narcisse et faire le parallèle avec certains comportements sur les réseaux sociaux.
- 2 - Établir la différence entre les amis sur Facebook et les vrais amis.
- 3 - Reparler de la capacité d'Internet de troubler nos repères fondamentaux, y compris notre éducation (violence verbale), et notre partage d'intimité (photos).
- 4 - Esprit critique par rapport aux contenus en ligne : tenir un livre rouge du côté couverture et noir au dos. Le montrer aux enfants et demander la couleur du livre.