

**3<sup>ÈME</sup> ÉDITION**

**TROPHÉES  
LES  
EDUCNUM**

**Lancez votre projet  
#DigitalPrivacy**

**Concours jusqu'au 7 avril 2017**  
10 000 € à partager [www.educnum.fr](http://www.educnum.fr)

Concours lancé par la **CNIL** et le collectif pour l'éducation au numérique avec le soutien du

En partenariat avec : **FUTURE MAG** **arte** **BEEDOC** **francetvéducation**

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

MINISTÈRE DE LA VIEILLE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

## REMISE DES PRIX CONCOURS NATIONAL DES TROPHEES EDUCNUM

La Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL) et le Collectif pour l'éducation au numérique ont remis les trophées EDUCNUM, le 15 juin 2017 à la Cité des Sciences et de l'Industrie.

**Le Grand Prix du jury a été attribué au projet « Defeat the hacker »**, porté par Sofiane SI SALEM, Chloé VANHELLE, Marina CARVALHO et Florian PEDENAUD, étudiants en Master « Propriété intellectuelle et droit du numérique » à l'Université Paris sud.

**L'autre Grand Prix du Jury a été attribué au projet « Privateman »**, porté par Sylvain MONTANA, étudiant en BTS Services Informatiques aux Organisations, au lycée Simone Weil de Saint Priest en Jarez (département de la Loire).

### LES PROJETS PRIMÉS

« Defeat The Hacker »

*“Après une publication sur Facebook nous informant de l'existence de ce concours, nous nous sommes lancés dans l'aventure avec l'intention d'aider les enfants et les jeunes adolescents afin qu'ils adoptent de bons comportements sur Internet avec notre livre-jeu Defeat The Hacker”.*



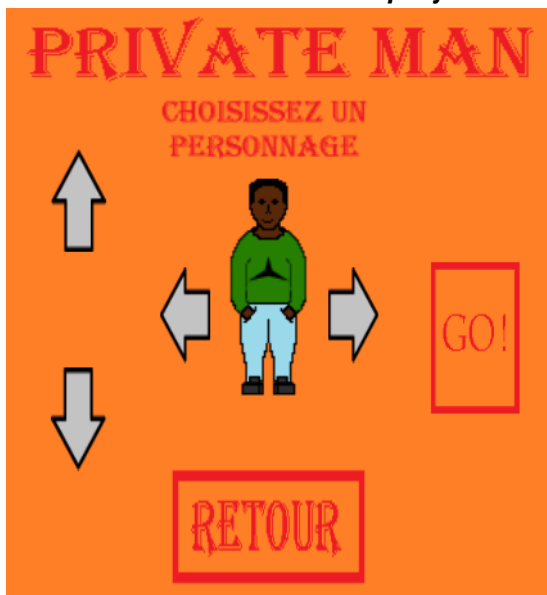
Ce livre-jeu a pour objet de transmettre aux 10-14 ans les bonnes pratiques sur Internet, afin de protéger leurs données personnelles. Il se présente sous forme de mises en situation accompagnées de conseils pratiques. Il peut être utilisé en autonomie, mais également servir de point de départ pour une conversation sur le sujet des comportements en ligne, avec les enseignants comme les parents. Par la richesse de son contenu, l'aspect pratique de ses recommandations et la variété des conseils, ce livre aura sa place dans toutes les bibliothèques !



Pour amener ce projet bien pensé jusqu'à la ligne d'arrivée, les lauréats bénéficient d'un coup de pouce de 5 000 €. Partenaire des Trophées, l'Association AXA Prévention accompagnera et coachera l'équipe dans la diffusion du livre-jeu avec l'aide d'un éditeur. A terme, les lauréats espèrent développer une version numérique.

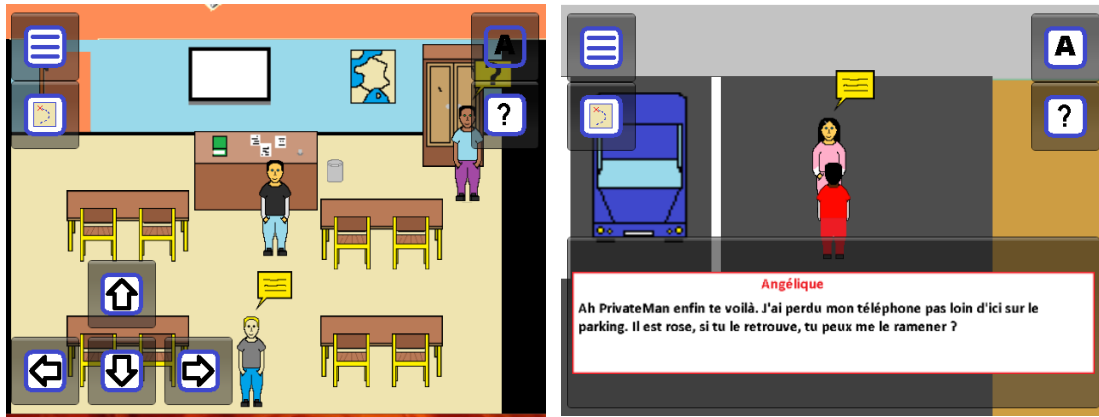
#### « Privateman »

*"J'ai redoublé deux fois lorsque j'étais au lycée, participer aux Trophées EDUCNUM était donc pour moi l'occasion de me prouver à moi-même que je pouvais aller jusqu'au bout d'un projet malgré un parcours scolaire chaotique. Savoir qu'en plus de cela, l'objectif du concours était d'apporter une aide supplémentaire aux pré-adolescents qui se retrouvent parfois démunis face au web, voilà de quoi me pousser à donner le meilleur de soi-même. J'espère que l'application Privateman pourra aider le plus d'enfants possible, ayant moi-même de nombreux petits cousins bientôt en âge de surfer sur le web !"*



Avec cette appli qui se présente sous la forme d'un jeu vidéo, un super héros, Privateman, est chargé de défendre la vie privée des 10-14 ans sur Internet. Le joueur s'immerge dans la peau de ce héros personnalisable et doit résoudre les problèmes que rencontrent des internautes. Chaque mini-jeu est suivi d'un quizz et de conseils, de façon à ce que le joueur

apprenne en étant dans la peau de l'éducateur. Un site Internet relié à l'application permet aux parents de suivre l'apprentissage de leurs enfants.



En plus du Grand Prix et de la dotation de 5 000 €, le ministère de l'éducation nationale a décidé de soutenir le développement de ce projet exemplaire pour aider le lauréat, qui l'a développé seul de bout en bout.

## À PROPOS DES TROPHÉES EDUCNUM

La CNIL et le Collectif pour l'éducation au numérique ont organisé en 2016-2017 la 3<sup>ème</sup> édition d'un concours destiné aux étudiants de 18-25 ans, qui a pour objet de susciter des projets pédagogiques et innovants visant à sensibiliser les collégiens (10-14 ans) aux bons usages du web. 17 dossiers de candidature ont été reçus, 6 projets pré sélectionnés. Les lauréats recevront pour chaque projet une dotation financière de 5000 €.

## À PROPOS DU COLLECTIF EDUCNUM

*La CNIL a institué, en mai 2013, un collectif d'acteurs très divers - issus du monde de l'éducation et de la recherche, de l'économie numérique, de la société civile, de Fondations d'entreprises et d'autres institutions – pour porter des actions concrètes dans le domaine de l'éducation au numérique à destination d'un public large. Ces acteurs ont tous une forte expérience en matière d'éducation au numérique et touchent différents types de publics. Ces structures ont choisi de rassembler leurs ressources et leurs énergies afin de démultiplier leurs capacités d'action, grâce notamment à leurs réseaux présents sur l'ensemble du territoire.*

### Contact pôle éducation au numérique :

01 53 73 25 10  
educnumATcnil.fr

### Contact presse :

01 53 73 22 13  
presseATcnil.fr

**Partenaires financiers :** Fondation SNCF, Association AXA Prévention, Génération Numérique, Fédération des Parents d'élèves de l'Enseignement Public (PEEP), Pascaline

**Partenaires médias :** France Télévisions, France TV éducation.