

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Deviens un Cyber Héros



Aborder la sécurité en ligne et la citoyenneté
numérique dès 8 ans



Futé Vigilant Secret Sympa Courageux



**Les
Cyber Héros.**

**Dossier pédagogique pour aborder
la sécurité en ligne et la citoyenneté
numérique avec les 8-13 ans**

Les Cyber Héros.

Bienvenue dans le programme « Les Cyber Héros » issu d'une collaboration entre Google, Bibliothèques Sans Frontières, Test Achat et Child Focus.

Ce dossier pédagogique est spécialement conçu pour inculquer aux enfants les compétences clés pour surfer sur internet de manière réfléchie et sécurisée. Il fournit aux enseignants les outils et méthodologies nécessaires pour aborder le thème de la citoyenneté numérique en classe.

Les cinq piliers de la citoyenneté et de la sécurité numériques – détaillés dans la charte des Cyber Héros – sont :

- **Réfléchis bien avant de partager** : protéger son empreinte numérique et communiquer responsablement sur les réseaux sociaux.
- **Ne tombe pas dans le panneau** : se méfier de l'hameçonnage, des escroqueries, des fake news et vérifier la crédibilité des sources.
- **Un secret, c'est sacré** : promouvoir la sécurité en ligne et les mots de passe sécurisés.
- **Être gentil, c'est cool** : lutter contre les mauvais comportements en ligne et le cyberharcèlement.
- **Si tu as un doute, parles-en** : encourager le dialogue en cas de problème.

Les activités de ce dossier sont classées en fonction desdits piliers des Cyber Héros et sont destinées à un usage autonome, c'est-à-dire qu'elles requièrent très peu de préparation de la classe en amont et aucun équipement particulier.

Le programme est essentiellement destiné aux élèves de 4^e primaire jusqu'à la 6^e primaire (8 à 13 ans). Cependant, les enseignants donnant cours à des élèves plus jeunes ou plus âgés peuvent également y trouver du contenu utile, notamment le vocabulaire clé, les discussions en classe (en fonction de l'âge) et les jeux. Nous vous encourageons à tester différentes méthodes pour trouver ce qui convient le mieux à vos élèves ; soit en suivant le programme du début à la fin, soit en approfondissant l'une ou l'autre leçon en fonction des besoins de la classe.

Les compétences abordées à travers l'univers des Cyber Héros seront prochainement incluses dans les programmes scolaires en Fédération Wallonie-Bruxelles et permettent de travailler celles définies par DIGCOMP, le cadre de référence européen des compétences numériques.

Pour compléter le programme, vous trouverez des ressources pédagogiques supplémentaires destinées aux enseignants, aux parents et aux enfants sur le site de Bibliothèques Sans Frontières : www.bibliosansfrontieres.be - par exemple de nouvelles fiches d'activités, des cahiers d'activités à imprimer, un guide pour les parents ou des conseils pour la maison.

Si vous désirez de plus amples informations sur Les Cyber Héros, les contenus disponibles ou les formations dispensées dans le cadre du programme, n'hésitez pas à nous contacter par mail à l'adresse suivante : cyberheros@bibliosansfrontieres.be.

À vous de jouer !



Sommaire

Guide de l'enseignant

Ressource 1 : Guide de lecture du programme	7
Ressource 2 : Modèle de lettre ou d'email de présentation aux parents	8
Ressource 3 : Questions fréquentes	10
Ressource 4 : Définitions et cadre légal	11
Ressource 5 : Le Cyberharcèlement (Repérer, Ecouter, Guider - Pistes d'actions)	12
Ressource 6 : Conseils Cyber futé	17
Conseils Cyber vigilant	18
Conseils Cyber secret	19
Conseils Cyber Sympa	20
Conseils Cyber Courageux	21
Ressource 7 : Référentiel et activités Cyber Héros	23

Thématique 1 : Réfléchis bien avant de partager

Activité 1 : Savoir quand ne pas partager	28
Activité 2 : Qui est cette personne ?	30
Activité 3 : Question de point de vue !	33
Activité 4 : Protéger les informations confidentielles	35
Activité 5 : Miroir numérique	36
Activité 6 : Le jeu du téléphone	38
Activité 7 : Ce n'est pas ce que je voulais dire !	40
Activité 8 : Le jeu de l'oie de la suppression de compte sur les réseaux	44
Activité 9 : Interland – La montagne de la prudence	49
Conclusion : Tu es responsable de ta cyber réputation	50

Thématique 2 : Ne tombe pas dans le panneau

Activité 1 : Ne pas mordre à l'hameçon	58
Activité 2 : Mais qui est-ce exactement ?	63
Activité 3 : Il faut le voir pour le croire	68
Activité 4 : La rédac'	74
Activité 5 : Atelier connecté autour de la fake news	77
Activité 6 : Les outils du parfait fact-checkeur	80
Activité 7 : Bataille numérique : Info ou Intox	83
Activité 8 : Est-ce bien vrai ?	99
Activité 9 : Repérez la désinformation en ligne	105
Activité 10 : Dans la tête d'un moteur de recherche	111
Activité 11 : S'exercer à faire des recherches sur Internet	114
Activité 12 : Tout est question de cadrage	118
Activité 13 : Interland – La rivière de la réalité	121
Conclusion : Sois Cyber Vigilant	122

Thématique 3 :

Un secret, c'est sacré

Activité 1 : Créer un mot de passe sécurisé	131
Activité 2 : Garder son mot de passe secret	134
Activité 3 : La course aux mots de passe	136
Activité 4 : Mais ce n'était pas moi !	139
Activité 5 : Interland – La tour des trésors	143
Conclusion : Sois Cyber Secret	144

Thématique 4 :

Être gentil, c'est cool

Activité 1 : Passer à l'action	153
Activité 2 : Comment intervenir ?	157
Activité 3 : Dites-le gentiment !	160
Activité 4 : Maîtriser le ton employé	163
Activité 5 : Joindre le geste à la parole	165
Activité 6 : Petit clic, grandes conséquences	166
Activité 7 : Commenter sans froisser	171
Activité 8 : Comment les mots peuvent changer la perception d'une image	175
Activité 9.1 : Lire les émotions	181
Activité 9.2 : Pratiquer l'empathie	186
Activité 10.1 : Mets ton grain de gentillesse	189
Activité 10.2 : Comment faire preuve de gentillesse	193
Activité 11 : Interland – Le royaume de la gentillesse	196
Conclusion : Sois Cyber Sympa	197

Thématique 5 :

En cas de doute, parles-en

Activité 1 : Quand demander de l'aide	205
Activité 2 : Signaler le problème en ligne	207
Activité 3 : Que signifie être courageux ?	211
Activité 4 : Témoin de choses qui vous heurtent ? Que faire ?	214
Activité 5 : Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?	217
Activité 6 : Que faire quand je vois des trucs moches s'afficher sur mon écran ?	220
Activité 7 : Gérer la méchanceté en ligne	223
Conclusion : Sois Cyber Courageux	

BONUS

Activité 1 : Débat mouvant – Jeux vidéo	231
Activité 2 : Dessine ta carte des écrans	235

Guide de lecture du programme

« Les Cyber Héros » est un outil flexible que vous pouvez adapter aux besoins spécifiques de votre classe. Vous pouvez moduler à souhait chaque leçon en fonction du temps à disposition et du groupe d'élèves. En fonction de la personnalité de vos élèves, vous pouvez, par exemple, leur demander de réaliser l'activité en sous-groupes plutôt que d'animer l'activité avec la classe entière. Nous sommes certains que vous serez capable de laisser libre cours à votre créativité pour adapter le programme selon vos besoins. Place à vos super pouvoirs de prof !

Quelques points d'attention concernant le programme :

1. Chaque module contient une liste des mots de vocabulaire qui sont repris tout au long des leçons. Vous pouvez imprimer cette liste et la distribuer à vos élèves.
2. Le nombre de leçons varie d'un module à l'autre. Chaque leçon est structurée de la même façon :
 - **Objectifs des élèves**
 - **Discussion** (notes destinées à l'enseignant, rédigées dans un style adapté aux élèves, au cas où vous souhaiteriez simplement les lire à la classe)
 - **Activité** (prêtez attention à l'âge recommandé pour certaines activités)
 - **Conclusion** (résumé du contenu de la leçon et pistes de réflexion)
3. En regard de l'intitulé de chaque leçon, vous trouverez un écusson indiquant le niveau scolaire recommandé.
4. Vous pouvez utiliser ce programme de deux façons : soit en suivant les leçons une par une selon l'ordre pré-établi, soit en décidant vous-même de l'ordre des leçons en fonction des besoins d'apprentissage propres à votre classe. L'ordre des modules a été pensé pour des élèves qui ne possèdent aucune connaissance en la matière et démarrent de zéro, mais la plupart des élèves de primaire ont déjà des notions de base et peuvent vous faire part de leurs lacunes dans certains domaines et des points qu'ils souhaitent approfondir. Vous pourriez commencer par entamer un dialogue avec eux pour comprendre leurs habitudes en matière de navigation internet. Nous espérons que vous passerez d'excellents moments tous ensemble à la conquête du titre de **Cyber Héros** !

Modèle d'email ou de lettre de présentation aux parents



Cher(s) parent(s),

Lorsque nos enfants sont encore petits, nous faisons de notre mieux pour les accompagner dans leur découverte du monde numérique tout en veillant à leur sécurité en ligne. Lorsqu'ils entrent dans l'adolescence, nous leur apprenons à naviguer sur internet et à utiliser le numérique de manière sécurisée et réfléchie.

Nous pensons, dans notre établissement, qu'il est crucial d'accompagner et encadrer nos élèves afin qu'ils :

- **développent leur esprit critique et fassent preuve de discernement** face aux applications, aux sites internet et autres contenus numériques.
- **apprennent à se protéger** contre les risques en ligne, tels que le cyberharcèlement et l'escroquerie.
- **partagent les informations en ligne** de manière plus réfléchie : quel contenu, quand et avec qui ?
- **fassent preuve de gentillesse et de respect** envers les autres et leur vie privée.
- **osent demander de l'aide** à une personne de confiance dans les situations délicates.

Cette année, notre école s'investira dans ce domaine à travers l'initiative 'Les Cyber Héros', un programme spécialement conçu pour inculquer aux enfants les compétences dont ils ont besoin pour surfer sur Internet de manière sécurisée. L'un de ces outils est Interland, un jeu en ligne interactif et éducatif relatif à la sécurité sur Internet, accessible depuis n'importe quel navigateur. Vous pouvez aussi y jouer à la maison (votre enfant sera sûrement ravi de vous montrer comment ça marche).

Le programme « Les Cyber Héros » a été mis au point par Google en collaboration avec les experts en pédagogie de Child Focus et Bibliothèque Sans Frontières. Il propose une méthode pédagogique ludique, adaptée en fonction du niveau scolaire, articulée autour de cinq thématiques fondamentales :

- Réfléchis bien avant de partager
- Ne tombe pas dans le panneau
- Un secret, c'est sacré
- Être gentil, c'est cool
- Si tu as un doute, parles-en

Un emploi intelligent et sécurisé de la technologie représente un enrichissement pour tout environnement d'apprentissage et peut aider les établissements scolaires à améliorer leur fonctionnement et la réalisation de leur objectif d'éveil à la citoyenneté. Nous sommes convaincus que le programme 'Les Cyber Héros' peut nous aider à faire en sorte que les élèves de (nom de l'établissement) utilisent le Net pour apprendre et explorer en parfaite sécurité.

Cela vous intéresse ? Nous nous ferons un plaisir de vous informer plus en détail à propos de ce nouveau programme et des outils que vos enfants peuvent aussi éventuellement utiliser à la maison. Et comme la communication reste la meilleure des préventions, nous vous encourageons à discuter ouvertement avec eux de ce qu'ils ont appris. Qui sait, peut-être glanerez-vous aussi des informations utiles à propos de la confidentialité et de la sécurité en ligne.

Cordialement,

[votre nom]

Cette lettre est téléchargeable sur le site de cybersimple.be

Questions fréquentes

Les élèves ont-ils besoin d'une adresse mail pour suivre les activités ?

Non. Par ailleurs, le dossier pédagogique "Les Cyber Héros" est accessible à tous depuis www.bibliosansfrontieres.be. Aucune adresse e-mail ni aucun nom d'utilisateur ou mot de passe ne sont nécessaires.

Quelles sont toutes les URL nécessaires ?

- Pour accéder à la page d'accueil du programme "Les Cyber Héros", rendez-vous sur <https://www.bibliosansfrontieres.be/cyber-heros/>
- Pour accéder au jeu Interland, rendez-vous sur https://beinternetawesome.withgoogle.com/fr_be/interland
- Pour accéder au dossier pédagogique "Les Cyber Héros", rendez-vous sur <https://www.bibliosansfrontieres.be/ressources/cyber-heros-pour-les-enseignants/>

Ai-je besoin d'une formation spéciale ? Faut-il être professeur d'informatique pour dispenser ces thématiques ?

N'importe quel enseignant de la maternelle à la 6e secondaire peut dispenser ces thématiques à ses élèves. Aucune formation supplémentaire n'est nécessaire. Le dossier pédagogique s'adresse aussi à tous les professionnels de l'éducation et aux bibliothécaires.

À quels âges ce dossier pédagogique est-il le mieux adapté ?

Le programme complet, y compris le dossier pédagogique, le jeu et les ressources sur le site Web, ont été développés pour des élèves de la 4e primaire à la 2e secondaire (âgés de 9 à 14 ans). Toutefois, selon la façon dont l'enseignant adapte le dossier, les sujets abordés peuvent être utiles à n'importe quelle classe.

Ai-je besoin d'être expert en citoyenneté numérique pour utiliser ce programme ?

Pas du tout. Le dossier pédagogique a été conçu pour que n'importe quel enseignant puisse se le procurer et l'utiliser dans sa classe.

Faut-il impérativement couvrir les discussions et activités avant de jouer à Interland ?

Non, mais nous vous recommandons effectivement de le faire avant de jouer. Le jeu Interland est plus constructif lorsqu'il reprend les sujets traités dans le dossier. De même, il sera plus plaisant que les élèves puissent dialoguer avec vous et réfléchir avant d'y jouer.

Les élèves peuvent-ils enregistrer leur travail sur Interland ?

Pas dans la version actuelle, et cela ne changera probablement pas. Le programme ne génère ni ne stocke aucune information personnelle, y compris des fichiers de sauvegarde. Ceci est totalement délibéré. Nous voulons que le contenu soit accessible à tous, sans qu'il soit nécessaire d'avoir un compte, un nom d'utilisateur ou un mot de passe.

Où puis-je trouver d'autres ressources destinées aux enseignants ?

Tous les documents destinés aux enseignants dans le cadre de ce programme sont disponibles sur notre page des ressources à l'adresse : <https://www.bibliosansfrontieres.be/ressources/cyber-heros-pour-les-enseignants/>

Je souhaite obtenir de l'aide ou des renseignements ?

C'est simple, contactez-nous à l'adresse cyberheros@bibliosansfrontieres.be

Définitions et cadre légal

Citoyenneté Numérique

« Un citoyen numérique est une personne qui est capable, parce qu'elle a acquis un large éventail de compétences, de participer de façon active, positive et responsable, aux communautés en ligne et hors ligne, au niveau local, national ou mondial. Les technologies numériques étant par nature en constante évolution, l'acquisition des compétences nécessaires est l'affaire de toute une vie et devrait commencer dès l'enfance, à la maison et à l'école, dans des contextes éducatifs formels, informels et non formels. »

– Le Conseil de l'Europe

Droit à l'image

L'autorisation d'une personne doit être demandée pour fixer, exposer, communiquer ou reproduire son image sur internet, dans un journal ou dans un magazine. En ce qui concerne les mineurs, l'autorisation des parents ou du tuteur légal est nécessaire et, à partir du moment où la personne représentée a atteint l'âge de la raison, la personne mineure doit donner ce consentement avec ses parents ou son tuteur légal.

Droit à l'oubli

Le droit à l'oubli concerne les données à caractère personnel. La législation sur la protection de la vie privée prévoit un droit d'opposition, de rectification au traitement de nos données personnelles pour des raisons sérieuses et légitimes.

En voici un exemple concret : « Un Arrêt de la Cour de justice de l'Union européenne du 13 mai 2014 a donné, à l'époque, une nouvelle interprétation à ce « droit à l'oubli » et a remis cette terminologie teintée d'un certain glamour révolutionnaire à l'ordre du jour. La Cour a estimé qu'un moteur de recherche (en l'occurrence Google) traitait des données au même titre qu'un gestionnaire de site internet. La Cour a également établi que dès qu'une entreprise disposait de filiales commerciales sur le territoire européen, le droit européen de la protection de la vie privée s'appliquait. La cour a alors établi ce « droit à l'oubli » comme un droit au déréférencement par les moteurs de recherche afin que certaines données personnelles n'apparaissent plus dans les résultats de recherche. Les données en question seront supprimées des résultats de recherche si les faits concernés ne présentent plus/pas d'intérêt public et en effectuant toujours un exercice de pondération entre le droit à la protection de la vie privée et la liberté d'information et d'expression et d'autres droits fondamentaux, comme la liberté des médias. »

Source : <https://www.jeminforme.be/le-droit-a-l-oubli/>

L'usurpation d'identité

En ligne, comme hors ligne, l'usurpation d'identité désigne le fait de s'emparer de l'identité d'une autre personne, la victime, sans le consentement de cette dernière. Qualifiée de délit par le Code pénal, elle nuit aux intérêts de la victime en portant atteinte à ses droits.

Règlement général de protection des données

Disponible en intégralité sur le site <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016R0679> (ou tout simplement en tapant « Règlement général de protection des données » sur un moteur de recherche), le RGPD encadre le traitement des données personnelles sur le territoire de l'Union européenne. Il renforce le contrôle par les citoyens de l'utilisation qui peut être faite des données les concernant (accès, contrôle, correction et suppression de ces données).

Le Cyberharcèlement

Pourquoi en parler dans ce kit ?

L'objectif principal de ce kit est de vous permettre d'aborder la citoyenneté numérique sous 5 thématiques (nos 5 cyber) avec vos élèves. Il s'agit de faire de la prévention et de la sensibilisation aux attitudes et comportements à avoir sur les réseaux sociaux et le « web » de manière générale.

Cela dit, il est possible que vous rencontriez des situations de cyberharcèlement nécessitant une intervention de votre part, qu'elles soient de l'ordre de l'accompagnement, du conseil ou de la résolution de conflit et nous proposons ici quelques pistes vous permettant d'agir directement dans votre classe ou votre établissement scolaire. De plus, toute situation conflictuelle liée à un usage néfaste du numérique par vos élèves ne pouvant pas toujours résolue grâce à votre action, nous vous partagerons ici les contacts de différents organismes, associations ou autres qui peuvent prendre en charge un cas de cyberharcèlement afin de vous en décharger mentalement. Le principal est d'agir vite et cela comprend l'accueil de la parole de l'élève, la création d'un espace de confiance et si nécessaire l'orientation vers des organismes spécialisés dans la gestion de ce malheureux phénomène sociétal.

À la suite de cette introduction vous trouverez de quoi mieux comprendre le cyberharcèlement, tant au niveau de ses tenants que de ses aboutissants ainsi que des pistes d'actions pour y remédier.

Définitions

Qu'en dit la loi ?

Au niveau légal il n'existe pas de définition légale *per se* du cyberharcèlement mais lors de procès pour actes d'harcèlement en ligne les décisions de justice s'appuient sur le texte de droit pénal relatif au harcèlement :

« Le harcèlement, visé à l'article 442bis du Code pénal, est passible d'une peine de 15 jours à 2 ans d'emprisonnement et/ou d'une amende de 50 à 300€. Pour que la plainte soit reçue, il faut que plusieurs conditions soient réunies : qu'il s'agisse d'un comportement répétitif, que le comportement soit abusif, qu'il y ait une atteinte à la tranquillité de la victime, le harceleur devait savoir qu'avec ses agissements, il allait préjudicier la victime. »

Source : <https://www.jeminforme.be/que-faire-en-cas-de-cyberharcèlement/>

En théorie

Tout d'abord, pour qu'il y ait harcèlement il faut qu'il y ait une succession d'agissement hostiles d'une personne ou d'un groupe (harceleurs) envers une personne ou un groupe (victime). Ces agissements doivent être réalisés avec intention de nuire et ce de manière répétitive dans le temps. Ils sont donc à distinguer de la taquinerie (absence de mauvaise intention) ou de la « simple » attaque personnelle (absence de répétition).

Piliers du harcèlement, les rôles des acteurs sont toujours les mêmes et sont figés au sein de chaque situation : Le dominant (harceleur), le dominé (victime) et les témoins (spectateurs ou intervenants). Ces témoins, lorsqu'ils sont simples spectateurs, servent de « renfort » au harceleur car ils laissent la situation se faire et accentue la sensation d'isolement de la victime. Lorsqu'ils sont témoins agissants, cela signifie qu'ils décident d'intervenir en faveur de la victime, que ce soit en lui apportant un soutien moral ou en allant en parler avec des responsables de l'établissement scolaire par exemple.

Le **Cyberharcèlement** suit la même logique et la même structure que le harcèlement de manière générale. Sa particularité est qu'il a lieu en ligne. Au-delà d'une simple particularité, le passage du harcèlement en ligne implique des conséquences encore plus graves et change considérablement l'impact du harcèlement sur la victime. En plus du sentiment d'isolement créé par la situation dans laquelle elle se trouve, se crée un sentiment d'**étouffement**. Le harcèlement n'a plus uniquement lieu à l'école ou dans un endroit « physique » déterminé, il se poursuit au-delà et vient « empoisonner » la sphère privée de la victime.

Ce qui change considérablement la donne, c'est également le **faux sentiment d'anonymat** créé par internet. On peut contacter quelqu'un en utilisant un pseudo, en se faisant passer pour quelqu'un d'autre et de ce fait, le web passe pour une « **zone de non-droit** » aux yeux des personnes les plus mal intentionnées. Comme on n'a pas à affronter directement la personne à qui on s'adresse, il est plus facile de s'adonner à une communication beaucoup plus violente sans prendre conscience de l'impact que cela peut avoir sur la personne qui se trouve de l'autre côté de l'écran. Cela dit, un harceleur agit par définition en connaissance de cause et sait qu'il fait du mal à la personne qu'il cible. Il est d'ailleurs important de noter qu'il n'y pas de « stéréotypes » de la victime ou du harceleur. Les rôles sont figés dans une situation de cyberharcèlement, mais aucunement le type de personne harceleuse ou victime

Comment agir ?

Posture de l'adulte

La première chose à faire lorsqu'un.e élève témoigne d'un acte qu'il a subi est d'accueillir la parole de l'enfant et d'en être le garant. En effet, il est essentiel de laisser la place à l'expression des émotions de l'enfant en question. Si l'adulte les refoule ou tente d'en amoindrir la gravité, l'enfant risque de se renfermer sur lui-même et de se sentir coupable d'avoir été ému, touché ou blessé par l'acte qui le visait. Dès lors, le caractère insidieux et latent du cyberharcèlement sera encore plus prégnant et plus grave en conséquence sur le vécu et la construction identitaire de l'enfant.

Il est important de faire s'exprimer les élèves concernés par l'acte rapporté. Leurs explications sont centrales pour remédier à cette situation. Il n'est pas nécessaire de mener une enquête de fond, de rechercher toutes les preuves possibles, à ce moment-là. Le principal est de « crever l'abcès ». À cette fin, la création d'un climat de confiance

qui favorise l'ouverture des élèves quant à ce qu'ils vivent n'est pas chose aisée mais se construit au fil de l'année et permet au dialogue de s'effectuer beaucoup plus rapidement.

Quel que soit l'acte identifié par l'élève comme malveillant (partage d'une photo désobligeante, régularité de messages violents et dégradants, usurpation d'identité, commentaires malveillants, humiliation publique, chantage (émotionnel ou non), ...), le mot d'ordre est d'AGIR VITE. Il faut arriver à identifier les différents acteurs de la situation et de les faire s'expliquer sans culpabiliser personne. L'important est donc de créer un environnement au sein duquel la parole est possible et encouragée mais surtout protégée. Chaque enfant ne dispose pas de cette sécurité à la maison, il est dès lors essentiel que l'école puisse prendre le relais.

Actions concrètes

Premièrement, en amont de toute intervention, il faut construire le vivre-ensemble à l'école. Cette dernière doit faire société dans le sens où elle est la courroie de transmission des valeurs et des lois de la société dans laquelle elle s'insère. Ce faisant, les règles de bonne conduite auxquelles tout établissement éduque ses élèves sont la traduction de celles à adopter en dehors de l'école, en société. Il est important de rappeler aux élèves que ces règles sont d'autant plus d'application sur internet. Tout n'y est pas autorisé. Ce qui est illégal dans la société, l'est également sur internet. Ce faisant, les conséquences de ce qu'il s'y passe sont réelles et ne s'arrêtent pas à la vie « en ligne » des utilisateurs.

L'Espace de Parole Régulé (EPR)

(d'après Bruno Humbeeck, À partir de l'adresse <<https://www.reflections.org/harcelement-scolaire/>>)

Les espaces de paroles régulés, ce sont des moments où un adulte permet à chacun de s'exprimer. Ce moment peut être court : une dizaine de minutes et désamorce les crises.

Le professeur peut utiliser des sanctions (carton jaune et rouge, exclusion du groupe) pour faire respecter les 5 règles qui permettent son succès :

- Une émotion se dit et ne se contredit pas.
- C'est le professeur qui donne et reprend la parole (en veillant à ce que tout le monde ait son temps de parole).
- On ne nomme pas, on ne désigne pas, on n'accuse pas, on n'insulte pas, on ne fait le procès de personne.
- La solution vient du groupe. L'intelligence collective est plus forte que l'intelligence émotionnelle.
- Régularité des moments de débat et permanence du lieu.

CyberHelp

(D'après <https://www.lecreas.be/cyberhelp/2-le-cyberhelp-description-de-l-application/>)

« Il s'agit d'un outil numérique qui peut être mis à la disposition de tous les membres d'une communauté territoriale (une école, un quartier, une commune) au sein de laquelle un **dispositif de prévention du cyber-harcèlement** a été préalablement instauré.

Concrètement, une association, une institution scolaire ou une communauté sociale, qui s'est instituée « zone de Cyber Respect », met à la disposition de ses membres cette application à travers laquelle ils sont « loggés » à un serveur central. L'application fonctionne sur tous les supports (tablettes, PC, Smartphone, etc.) disponibles et quel que soit le réseau social utilisé (Facebook, Snapchat, Ask, Instagram, etc.). Elle transcende ainsi les problématiques liées à l'appartenance à l'un ou l'autre de ces médias et assure la protection, quels que soient la marque et le type d'équipement que la personne utilise.

Une fois connecté, l'internaute voit apparaître au coin de son écran un message qui lui explique comment, en fonction de l'appareil qu'il utilise, il peut se connecter au CyberHelp et déclencher l'application s'il s'estime confronté à une forme de cyber-agression. Dès qu'il active le signal, une capture de son écran est aussitôt réalisée avec le soutien de l'opérateur. L'utilisateur reçoit alors un message qui lui confirme que son écran a bien été copié et stocké dans un dossier.

À travers cette manière de procéder l'application répond à un double objectif :

1. **Décharger l'internaute de la responsabilité de procéder lui-même à la copie de son écran.** Indépendamment des compétences techniques minimales qu'un tel geste suppose, il y a surtout le fait qu'en cas de copie d'écran, l'émetteur du message est aussitôt prévenu, ce qui décourage les internautes cyber-agressés d'en réaliser. Dans le cas d'une copie réalisée par l'application, c'est le nom du concepteur de l'application qui apparaît comme étant celui qui a effectué la copie. La pression sur l'internaute victime du message offensant est ainsi singulièrement diminuée. De son côté, l'agresseur prend conscience que l'application est effectivement reliée à un dispositif de prise en charge qui protège institutionnellement la personne qui a fait l'objet de l'agression.
2. **Éviter que la personne cyber agressée n'éprouve le sentiment d'être isolée, seule devant son écran, face à l'agression qu'elle subit.** La période de sidération qui suit l'agression ne permet généralement pas de trouver la parade face au message ou à l'afflux des messages destructeurs. Ici, plus question de chercher la réaction appropriée, il faut juste déclencher, par un seul geste, un process qui protège. »

Nous vous invitons à consulter le site web cité plus haut pour plus de précisions sur l'application en tant que telle, son fonctionnement etc.

Child Focus

La fondation pour enfants disparus et sexuellement exploités s'occupe aussi de gérer et de conseiller des personnes en situation de cyberharcèlement. Vous pouvez les contacter pour leur raconter votre histoire ou celle dans laquelle se trouve un de vos élèves, ils sauront vous conseiller afin de mettre fin à cette situation.

Plus d'informations sur leur site : <https://childfocus.be/fr/prevention/securite-en-ligne/professionnels/les-reseaux-sociaux/cyber-harcelement-que-peut-faire>

OpenAdo

« L'Openado est un lieu convivial d'accueil, d'écoute, d'information, de prévention et d'accompagnement psycho-social. Il a pour objectif de permettre aux jeunes et à leurs familles d'exprimer en toute confidentialité leurs inquiétudes, leurs questions et leurs réflexions au sujet de toute situation liée à l'enfance et à l'adolescence et d'y trouver une réponse psycho-médico-sociale pertinente. » Ils sont actifs surtout sur la province de liège mais peuvent être de très bon conseil quoi qu'il en soit.

Source et informations complémentaires : <https://www.provincedeliege.be/fr/openado>

Ecoute-enfant

« Ecoute-Enfant est un service qui répond, par l'intermédiaire du téléphone (numéro 103), aux questions des enfants, des adolescents, mais aussi de toute personne qui s'interroge ou s'inquiète à propos d'elle-même ou éventuellement d'autrui lorsqu'un enfant est en cause. »

Source et informations complémentaires : [écoute-enfants - Portail de l'aide à la jeunesse en Fédération Wallonie-Bruxelles \(cfwb.be\)](https://ecoute-enfants.be)

Service de prévention SOPHIA [Sophia - Accueil | Facebook](#)

Police locale

Conseils par thématique

Cyber Futé

Cinq conseils pour protéger son identité numérique

- **Vérifiez régulièrement vos paramètres de confidentialité.**

Vérifier ses paramètres de confidentialité c'est contrôler si nos publications sont publiques (visibles par tous) ou privées, par exemple. Cela permet d'éviter que vos données personnelles soient accessibles à tous et récupérables à des fins malveillantes ou commerciales.

- **Gardez les informations sensibles pour vous.**

Il y a des choses qu'il ne vaut mieux pas publier qu'on appelle les informations sensibles. Ce sont des informations qui, si elles sont publiées, pourraient être utilisées contre vous par des personnes mal intentionnées. Par exemple : numéro de téléphone, numéro de compte en banque, adresse postale, etc... Il est important de savoir quand ne pas partager.

- **Respectez les limites et la vie privée des autres (même de sa propre famille).**

Si une personne ne veut pas ou n'a pas l'âge d'apparaître sur les réseaux sociaux, il est important de respecter cela et de ne pas publier des informations personnelles la concernant. Notez que l'âge minimum pour ouvrir un compte sur les médias sociaux en Belgique est fixé à 13 ans. Pour WhatsApp et Signal, il s'agit même de 16 ans!

- **N'acceptez pas systématiquement tous les cookies.**

Les cookies sont de petits fichiers placés sur votre ordinateur ou votre smartphone par les sites web que vous visitez. Ils gardent une trace de tout ce que vous lisez et regardez sur l'internet et stockent également des informations personnelles comme votre nom ou votre adresse. Sur la base de ces informations, un profil fictif est créé et celui-ci détermine quelles publicités ou actualités vous seront proposées, même si ce n'est pas forcément ce que vous vouliez voir. D'un autre côté, les cookies peuvent avoir certains avantages, comme faciliter la connexion automatique ou se rappeler des articles consultés sur une boutique en ligne. Alors demandez-vous toujours si les avantages des cookies l'emportent vraiment sur les inconvénients avant d'accepter tous les cookies d'un site web.

- **Souvenez-vous que "Internet n'oublie jamais".**

En général, vous pouvez facilement retirer les informations ou contenus que vous avez publiés en ligne. Dans le cas où ce serait un tiers qui les aurait mis sur Internet, vous pouvez également demander à la personne ou au site web de supprimer ces informations. Il arrivera que le site approuve cette demande, mais pas toujours. En effet, le droit à la vie privée et le droit à l'oubli sont contrebalancés par le droit à l'information. Mais sachez que, sur Internet, les informations que vous

ou d'autres personnes publiez peuvent être copiées et partagées très rapidement. De fait, si quelqu'un commence à partager ou à stocker des informations ou des contenus sur vous, vous perdez rapidement le contrôle et il devient très difficile de tout tracer et de tout supprimer. Ces informations pourront donc continuer à circuler sur Internet à votre insu et ressurgir sans que vous vous y attendiez.

Cyber Vigilant

Cinq conseils pour contrer la désinformation et l'hameçonnage

- **Apprenez à distinguer un contenu factuel d'une opinion.**

Un contenu factuel est quelque chose que vous pouvez prouver. Une opinion est le point de vue ou l'interprétation personnelle de quelqu'un. Il n'est pas toujours facile de distinguer les opinions des faits. L'information peut-elle être étayée par des arguments solides et vérifiables ? Alors, c'est généralement un fait. Si vous pouvez dire : « Je pense que... », il s'agit généralement d'une opinion.

- **Recoupez les informations de différents médias et comparez la façon dont celles-ci sont traitées.**

Pouvez-vous retrouver la même information sur différents sites d'information ? Il y a alors de fortes chances pour que celle-ci soit vraie. Souvent, ces différentes plateformes d'information ont chacune leur propre angle et donc certains détails recevront plus ou moins d'attention. Ainsi, pour vous faire une meilleure idée de comment interpréter un fait d'actualité, il peut être utile de consulter différents médias : vous pourrez ainsi avoir une vision plus nuancée et plus complète de ce qui se passe.

- **Vérifiez que l'auteur / la source / la provenance soit sûr(e).**

L'auteur est-il un expert dans le domaine dont il parle ? Quelles sont ses intentions ? A-t-il un programme politique ou économique particulier ? Le site web et/ou la plateforme médiatique ont-ils une bonne réputation ? L'information est-elle récente ou dépassée ? Voyez-vous beaucoup de fautes d'orthographe ? Ces questions peuvent vous aider à évaluer la fiabilité d'une source.

- **Exercez votre esprit critique et questionnez ce que vous lisez/entendez.**

Les questions ci-dessus peuvent vous aider à réfléchir de manière critique. (Qui, quoi, où, quand, comment). Est-ce que quelque chose vous semble complètement inattendu, ou est-ce que quelqu'un dit quelque chose qui va à l'encontre de votre expérience de la réalité ? Alors vous devriez être sur vos gardes. (Par exemple, avez-vous déjà entendu un chien parler ou vu quelqu'un rajeunir en mettant une certaine crème sur sa peau ? D'autre part, nos connaissances et notre expérience sont limitées. Il y a beaucoup de choses que nous ne savons pas ou qui ne sont pas encore prouvées. Gardez l'esprit ouvert et recherchez des exemples concrets ou des arguments solides.

- **Redoublez de vigilance si un message est trop beau pour être vrai.**

Un message vous annonce que vous avez gagné le dernier modèle

de smartphone ? Ou encore que vous avez hérité d'une fortune astronomique ? Méfiez-vous quand c'est trop beau pour être vrai ! Vérifiez la source et scrutez les éléments suspects. De même, si l'information vous semble en inadéquation avec la réalité (on vous dit que votre colis est bloqué à la douane alors que vous n'avez rien commandé), ne vous empressez pas de répondre ou de cliquer.

Cyber Secret

Cinq conseils en matière de sécurité en ligne

- **Choisissez un mot de passe fort que vous changerez régulièrement et optez pour la validation en 2 étapes.**

Pour accéder à votre compte, vous devez être en mesure de prouver que vous êtes bien la personne que vous prétendez être. Cela se fait généralement à l'aide d'un mot de passe. Un mot de passe fort contient des lettres majuscules et minuscules, des chiffres et des caractères spéciaux. Il est également suffisamment long, au moins 8 caractères. La validation en deux étapes suppose que vous prouviez qu'il s'agit bien de vous de deux manières. Par exemple, via un code PIN et une empreinte digitale ou un mot de passe et un code personnel qui est envoyé sur votre téléphone.

- **Installez un antivirus et/ou un pare-feu.**

Il arrive que des contenus malveillants s'introduisent dans notre ordinateur par le biais de courriels, de téléchargements ou d'une clé USB. Il est donc important d'avoir une protection contre ces menaces extérieures. L'antivirus protège votre ordinateur en scannant les programmes et fichiers potentiellement infectés par un virus informatique. Si une menace est détectée sur votre ordinateur (ou tablette, smartphone, etc.), l'antivirus tentera de récupérer le fichier infecté ou de le placer en quarantaine. Le pare-feu, lui, filtre le trafic Internet et de messagerie afin d'empêcher les programmes d'origine suspecte d'avoir accès à votre ordinateur. De nombreux pare-feu et antivirus offrent une protection de base gratuite.

- **Vérifiez que les sites sur lesquelles vous naviguez sont sécurisés.**

Un bon indicateur qu'un site internet est sécurisé est que l'URL commence par HTTPS, confirmé par un cadenas fermé au début de la barre d'adresse. Le « s » de HTTPS signifie « sécurisé ». En pratique, cela signifie que toutes les données que vous saisissez sur le site sont protégées : seul le propriétaire du site peut voir ces données. Malheureusement, le HTTPS n'est pas étanche. Certains pirates peuvent également créer un site web HTTPS. C'est pourquoi il est important, en plus du cadenas, de prêter attention au nom du site, aux logos, à l'orthographe... Voyez-vous beaucoup de fautes d'orthographe ou les logos sont-ils différents de ce que vous attendez ? Réfléchissez-y à deux fois avant de saisir des informations personnelles.

- **Privilégiez les réseaux wifi sécurisés.**

Un réseau sécurisé est un réseau auquel vous avez accès après avoir saisi un mot de passe. Sans celui-ci, les pirates peuvent

facilement intercepter ce que vous encodez sur l'internet, comme vos coordonnées bancaires ou vos identifiants. Sur un réseau non sécurisé, vous êtes également beaucoup plus vulnérable face aux virus. Vous souhaitez quand même vous connecter à un réseau non sécurisé, par exemple dans le train ou à l'aéroport ? Marquez-le alors comme réseau « public » la première fois que vous vous connectez. Votre ordinateur saura ainsi qu'aucune donnée ne devra être partagée.

- **Ne répondez pas aux mails ou messages qui vous semblent suspects.**

Avez-vous reçu un e-mail ou un message de quelqu'un que vous ne connaissez pas, vous promettant de l'argent ou vous demandant des informations personnelles sensibles ? L'auteur vous semble-t-il suspect ? Un conseil en or : ne réagissez pas et signalez l'incident à un adulte ou une personne de confiance.

Cyber Sympa

Cinq conseils pour encourager la bienveillance en ligne

- **Efforcez-vous de vous exprimer avec gentillesse et empathie.**

L'empathie consiste à essayer de comprendre ce que ressent une autre personne. C'est une qualité nécessaire pour établir des relations solides et saines dans la vie quotidienne et sur Internet. La gentillesse est également très importante. Il arrive que nos propos en ligne puissent être mal compris car ils sont souvent décontextualisés. Par conséquent, évitons les déclarations qui pourraient être mal interprétées et clarifiez vos propos en utilisant un emoji par exemple.

- **Ne réagissez pas systématiquement à tout : "Don't feed the troll"**

Un troll est une personne qui publie des commentaires dans le but de volontairement susciter des débats conflictuels ou de lancer des polémiques. Souvent, cette personne poste anonymement ou via un faux profil. Répondre aux trolls vous entraîne généralement dans un cercle vicieux : en prêtant attention à cette personne, vous la motivez dans son intention et celle-ci continue ses provocations. Il est donc préférable d'ignorer les trolls et de les signaler si nécessaire.

- **Protégez votre vie privée.**

Votre lieu de résidence, l'endroit où vous allez régulièrement dîner, votre amoureux.se, l'hôtel où vous passez vos vacances... Ce sont tous des exemples de choses qui appartiennent à votre vie privée. Sachez qu'il est préférable de garder certaines de ces informations pour soi. Si elles tombent entre les mains de personnes malveillantes, elles peuvent être utilisées à mauvais escient pour vous nuire ou porter atteinte à votre réputation. Faites donc attention aux informations que vous partagez et aux photos que vous publiez !

- **Sachez comment réagir en cas de souci (garder des preuves, bloquer, signaler, etc).**

Vous êtes confronté à un message, une photo ou une vidéo qui vous met mal à l'aise ? Ne vous sentez jamais obligé de répondre ou de la regarder. D'autres options sont possibles : empêcher l'expéditeur de vous contacter en le bloquant, signaler le message ou la vidéo (s'ils

violent la loi ou les conditions générales d'utilisation de la plateforme) ou tout simplement supprimer ce contenu. Nous vous recommandons également de faire des captures d'écran des messages indésirables ou offensants. Ainsi, vous gardez des preuves et il est plus facile de retracer l'historique et de prendre des mesures pour sanctionner si nécessaire.

- **Pensez à appeler à l'aide des personnes ou organisations extérieures compétentes.**

Quand vous êtes face à un contenu qui vous choque, vous blesse ou vous met mal à l'aise, n'hésitez pas à en parler à un adulte que vous connaissez et en qui vous avez confiance. Après tout, il est tout à fait normal de demander de l'aide ou des conseils. Vous n'osez pas parler à quelqu'un de votre entourage ? Alors vous pouvez toujours raconter votre histoire de façon anonyme à Ecoute-Enfants, une ligne d'écoute gratuite pour enfants et adolescents accessible au numéro 103. Il existe également de nombreux autres services d'aide et associations prêts à vous aider.

Cyber Courageux

Cinq conseils pour réagir courageusement en cas de souci

- **Parlez à un(e) adulte de confiance si une situation vous semble inappropriée ou vous met mal à l'aise.**

Nous l'avons dit plusieurs fois ci-dessus, et nous le répéterons. Vous voyez, lisez ou entendez quelque chose sur Internet qui vous met mal à l'aise ? Ne le gardez pas pour vous ! Parlez (ou écrivez) à un adulte que vous connaissez et en qui vous avez confiance. Cette personne peut vous aider à voir les choses autrement ou simplement écouter votre histoire. N'oubliez pas que parler aide vraiment à se sentir mieux et moins seul.

- **Ne culpabilisez pas et ne stigmatisez pas.**

Face à une même situation, tout le monde ne réagit pas de la même façon. Les émotions ne sont jamais bonnes ou mauvaises. Elles sont juste des réactions spontanées face à un événement extérieur. Il n'est pas nécessaire de se sentir coupable de ressentir quelque chose. Le plus important, c'est d'accepter ce qu'on ressent sans se laisser submerger et de chercher une solution qui sera bénéfique pour tous.

- **Rappelez-vous que demander de l'aide pour soi-même ou pour d'autres est un signe de courage.**

Qu'est-ce qui fait qu'un super-héros est un super-héros ? Le fait qu'il aide ou sauve d'autres personnes. C'est une preuve de courage. Et si vous pouviez aider quelqu'un d'autre (ou vous-mêmes !) en parlant à un adulte ? Cela fait un peu de vous un super-héros aussi, n'est-ce pas ?

- **Apprenez à utiliser à bon escient les outils en ligne qui permettent de signaler un abus.**

Souvenez-vous que vous pouvez toujours bloquer des numéros ou des profils sur les médias sociaux. Cela signifie que la personne qui

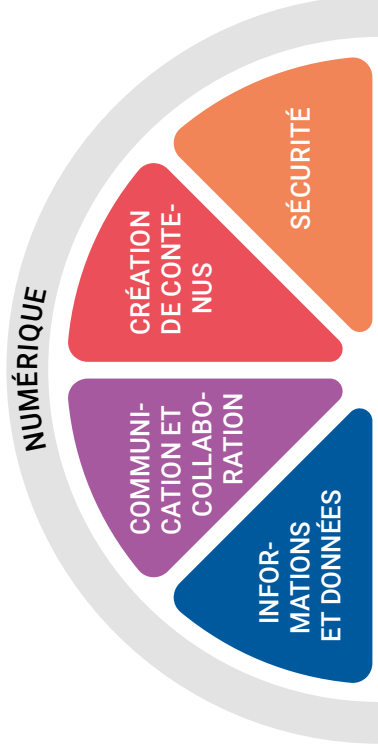
se cache derrière le numéro ou le profil ne peut plus vous contacter. La plupart des plateformes offrent également la possibilité de signaler les profils, messages ou images inappropriés. Cela envoie une notification à l'administrateur de la plateforme ou du groupe et lui permet d'intervenir et de supprimer le contenu inapproprié. Cependant, toutes ne disposent pas de cette option car les messages sont cryptés. Prenez, par exemple, WhatsApp. Dans ce cas, il peut être utile de faire une capture d'écran pour conserver des preuves.

- **Renseignez-vous sur les aides (associations, services d'écoute, etc) disponibles.**

Idéalement, tournez-vous d'abord vers vos parents, un membre de votre famille, un enseignant ou des personnes de confiance dans votre entourage immédiat. Si vous n'avez personne, si personne n'est disponible ou si votre possibilité d'action est limitée, contactez des services comme Ecoute-Enfants ou Childfocus, par exemple. En effet, il existe de nombreuses organisations à qui vous pouvez vous adresser en cas de questions ou de problèmes. Faites une recherche sur Internet pour en trouver une près de chez vous.

Guide de l'enseignant (ressource 7)

Equivalence des activités avec le référentiel de Formation manuelle, technique, technologique et numérique



NOTE : Dans cette grille, nous n'avons pas tenu compte des âges conseillés pour les activités, le référencement est basé uniquement sur les compétences. Libre à chacun d'adapter les activités en fonction du niveau.

NIVEAU

SAVOIRS

SAVOIRS FAIRE

COMPÉTENCES

ACTIVITÉS CYBER-HÉROS

P3

Utiliser un contenu médiatique, en respectant les droits de propriété de la personne physique ou morale à qui appartient l'image. Expliquer le principe de droit à l'image lié au consentement de la personne prise en photo.

Cyber Futé

- Activité 1 : Savoir quand ne pas partager
Activité 4 : Protéger les informations personnelles



P4

Expliquer la notion de « Fake News » comme une information délibérément fausse.

Effectuer une recherche pour répondre à un besoin suivant une stratégie pertinente
Évaluer la fiabilité contextuelle d'une source

Cyber Futé

- Activité 6 : Le jeu du téléphone

Cyber Vigilant

- Activité 3 : Il faut le voir pour le croire
Activité 4 : La Rédac'
Activité 5 : Atelier connecté autour de la fake news
Activité 6 : Les outils parfaits du fact-checkeur
Activité 7 : Bataille numérique
Activité 8 : Est-ce bien vrai ?
Activité 9 : Repérez la désinformation en ligne
Activité 10 : Dans la tête d'un moteur de recherche
Activité 11 : S'exercer à faire des recherches sur Internet



NIVEAU	SAVOIRS	SAVOIRS FAIRE	COMPÉTENCES	ACTIVITÉS CYBER-HÉROS
P4	Expliquer les grands principes de droit à l'image dont le droit de propriété et le consentement de la personne prise en photo.	Appliquer les notions enseignées de droits de propriété Appliquer les notions enseignées de droits à l'image		Cyber Futé Activité 1 : Savoir quand ne pas partager Activité 4 : Protéger les informations personnelles 
P5	Notions spécifiques liées à l'éthique des médias numériques	Participer dans un espace collaboratif numérique S'intégrer dans un espace collaboratif numérique, en respectant la cohérence de l'environnement Respecter la netiquette* du média	Interagir/communiquer	Cyber Sympa Activité 3 : Dites-le gentiment Activité 4 : Maîtriser le ton employé Activité 6 : Petit clic, grandes conséquences Activité 7 : Commenter sans froisser Cyber Courageux Activité 7 : Gérer la méchanceté en ligne  
	Chercher le taux de présence (e-réputation) d'un auteur, d'une célébrité, d'un personnage public Expliquer l'importance du choix d'un avatar et d'un pseudonyme			Cyber Futé Activité 2 : Qui est cette personne ? Activité 5 : Miroir numérique 
P6	Utiliser, adéquatement en contexte, les termes dont identité numérique, cyberharcèlement, cyberdépendance*.	Réagir face à des situations de cyberattaque*, de cyberharcèlement, de cybermanipulation	Prévenir et limiter les risques de déséquilibre social et psychologique de la personne (cyberattaque*, cyberharcèlement, cyberdépendance*)	Cyber Futé Activité 2 : Qui est cette personne ? Activité 5 : Miroir numérique Cyber Vigilant Activité 2 : Mais qui est-ce exactement ? Cyber Sympa Activité 1 : Passer à l'action Activité 2 : Comment intervenir ? Activité 6 : Petit clic, grandes conséquences Activité 9.2 : Pratiquer l'empathie Cyber Courageux Activité 1 : Quand demander de l'aide Activité 2 : Signaler le problème en ligne Activité 3 : Que signifie être courageux ? Activité 7 : Gérer la méchanceté en ligne    

NIVEAU	SAVOIRS	SAVOIRS FAIRE	COMPÉTENCES	ACTIVITÉS CYBER-HÉROS
P6	Utiliser, adéquatement en contexte, les termes dont sauvegarde, mise à jour, cookie, hameçonnage, spam, piratage, cyberattaque*, antivirus, mot de passe, authentification	Créer un mot de passe respectant un niveau de sécurité élevé	Prévenir et limiter les risques relatifs à la protection des données	Cyber Vigilant Activité 3 : Il faut le voir pour le croire Activité 4 : La Rédac' Cyber Secret Activité 1 : Créer un mot de passe sécurisé Activité 2 : Garder son mot de passe secret Activité 3 : La course aux mots de passe Activité 4 : Mais ce n'était pas moi!
S1	Expliciter des spécificités de différents réseaux sociaux numériques. Utiliser, adéquatement en contexte, les notions et les termes dont droit à la vie privée, droit à l'oubli, droit de retrait, liberté d'expression/de censure/de modération, licence open source* Utiliser, adéquatement en contexte, les termes dont profil, protection de la vie privée. Décoder une signalétique (PEGL...) Distinguer HTTP et HTTPS	Sélectionner un outil d'interaction en fonction de l'(des) interlocuteur(s) Respecter les droits de propriété dans des situations de communication Respecter, dans un environnement numérique d'interaction et de communication, une nétiquette* définie Préserver la confidentialité ou l'anonymat Repérer les informations relatives à la vie privée, lors de l'encodage de données personnelles Réagir face à des situations de cyberattaque*, de cyberharcèlement, de cybermanipulation	Prévenir et limiter les risques relatifs à la protection des données Gérer son identité numérique, ses traces et ses données personnelles, pour protéger sa vie privée et celle des autres Prévenir et limiter les risques de déséquilibre social et psychologique de la personne (cyberattaque*, cyberharcèlement, cyberdépendance*)	Cyber Futé Activité 1 : Savoir quand ne pas partager Activité 3 : Question de point de vue Activité 7 : Ce n'est pas ce que je voulais dire! Activité 8 : Le jeu de l'oi de la suppression de compte Cyber Sympa Activité 4 : Maîtrisez le ton employé Activité 7 : Commenter sans froisser Activité 10.2 : Comment faire preuve de gentillesse Cyber Futé Activité 1 : Savoir quand ne pas partager Activité 4 : Protéger les informations confidentielles Cyber Vigilant Activité 1 : Ne pas mordre à l'hameçon Cyber Secret Activité 2 : Garder son mot de passe secret Cyber Sympa Activité 4 : Passer à l'action Activité 2 : Comment intervenir ? Activité 6 : Petit clic, grandes conséquences Activité 9.2 : Pratiquer l'empathie Cyber Courageux Activité 1 : Quand demander de l'aide Activité 2 : Signaler le problème en ligne Activité 3 : Que signifie être courageux ? Activité 7 : Gérer la méchanceté en ligne

Réfléchis bien avant de partager



Se protéger et protéger son image en ligne

Aperçu de la thématique

Activité 1 : **Savoir quand ne pas partager**

Activité 2 : **Qui est cette personne ?**

Activité 3 : **Question de point de vue !**

Activité 4 : **Protéger les informations confidentielles**

Activité 5 : **Miroir numérique**

Activité 6 : **Le jeu du téléphone**

Activité 7 : **Ce n'est pas ce que je voulais dire !**

Activité 8 : **Le jeu de l'oie de la suppression de compte sur les réseaux**

Activité 9 : **Interland – La montagne de la prudence**

Conclusion : **Tu es responsable de ta cyber réputation**

Thèmes

Les enseignants et les parents mesurent combien des erreurs commises en ligne par le passé peuvent heurter les sentiments d'une personne, entacher sa réputation et affecter sa vie privée. Il peut être plus difficile de convaincre les enfants qu'un post apparemment inoffensif aujourd'hui puisse être mal compris demain (et encore moins à l'avenir) par des personnes dont ils n'avaient jamais imaginé qu'elles le verraient.

Les activités des pages suivantes s'appuient sur des exemples concrets visant à favoriser la discussion et la réflexion, afin que les élèves conservent un profil positif en ligne en contrôlant leur vie privée et en protégeant leurs informations personnelles.

Objectifs des élèves

- ✓ **Se forger et préserver** une bonne image, en ligne et hors connexion.
- ✓ **Respecter** les limites des autres en matière de vie privée, même si elles diffèrent des nôtres.
- ✓ **Mesurer** les éventuelles répercussions d'une mauvaise gestion de l'empreinte numérique.
- ✓ **Solliciter** l'aide d'un adulte dans les situations délicates.

Réfléchis bien avant de partager

Vocabulaire



Confidentialité en ligne : terme général qui renvoie aux informations vous concernant que vous acceptez ou non de partager en ligne, ainsi qu'aux personnes que vous autorisez ou non à les voir et à les partager.

Empreinte numérique (ou présence en ligne) : terme qui recouvre l'ensemble des informations en ligne qui vous concernent (par exemple, des photos, des contenus audio, des vidéos, du texte, voire même des "J'aime" ou des commentaires que vous avez publiés sur les profils de proches). Tout comme vos pas laissent des empreintes sur le sol, ce que vous publiez en ligne laisse également une trace.

Image en ligne : idées, opinions, impressions ou croyances d'autres personnes à votre sujet. Vous ne pouvez jamais être totalement sûr de l'image que vous avez, mais vous préférez généralement qu'elle soit bonne.

Informations personnelles : informations qui identifient une personne spécifique, que ce soit votre nom, votre adresse postale, votre numéro de téléphone, votre numéro de sécurité sociale, votre adresse e-mail, etc. On parle également d'informations "sensibles". Par conséquent, réfléchissez bien avant de partager en ligne ce type d'informations.

Partage excessif : terme qui désigne la communication en ligne d'un trop grand volume d'informations vous concernant, que ce soit des informations personnelles ou sur vous-même dans une situation spécifique ou une conversation en ligne.

Paramètres : section d'une application, d'un produit en ligne, d'un site Web, etc, où vous pouvez définir ou modifier ce que vous partagez et la façon dont votre compte est géré, y compris vos paramètres de confidentialité.

Stéréotype : une image, une idée simpliste ou largement répandue d'une personne, d'un groupe ou d'une chose.

Interpréter : la manière dont une personne comprend un message ou le sens qu'elle en tire.

Contexte : informations qui entourent le message ou ce que nous voyons et qui nous aident à comprendre le message. Le contexte peut inclure l'endroit où se trouve le message, le moment où il apparaît et sa provenance.

Représentation : une image, un symbole ou une description qui en dit beaucoup (ou qui exprime une vérité) sur une chose, une personne ou un groupe.

Réfléchis bien avant de partager (activité 1)

Savoir quand ne pas partager

Par groupes de deux, les élèves comparent de faux secrets pour comprendre la notion de confidentialité.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** quels types d'informations doivent rester confidentiels.
- ✓ **Souligner** que chaque personne mérite le respect de ses choix en matière de confidentialité.

Discussion

**En quoi la confidentialité est-elle importante ?**

Votre empreinte numérique désigne tout ce qui se rapporte à vous en ligne. Il peut s'agir de photos, de contenus audio, de vidéos, de textes, de "Likes" et de commentaires que vous avez laissés sur le profil de vos amis. Que ce soit hors connexion (comme à l'école) ou en ligne, il est tout aussi important d'avoir une empreinte positive.

Avec Internet, il est aujourd'hui très simple de communiquer avec votre famille, vos proches ou d'autres personnes qui ont les mêmes centres d'intérêt que vous. Nous envoyons des messages, partageons des photos et rejoignons des conversations sur les réseaux sociaux, cela sans toujours penser aux autres personnes susceptibles de les voir également. Par exemple, un post (ou une photo) que vous estimez drôle et inoffensif aujourd'hui peut être mal vu et mal interprété par des personnes dont vous n'aviez jamais imaginé qu'elles le verraient, que ce soit aujourd'hui ou bien plus tard. Et une fois qu'un contenu est publié, il est très difficile de l'effacer complètement. N'oubliez pas :

- Comme toute autre chose sur Internet, votre empreinte numérique est visible par des personnes que vous n'avez jamais rencontrées.
- Une fois qu'un contenu vous concernant est en ligne, que vous l'ayez publié ou non, il peut y rester de manière définitive. Pensez-y comme à un texte rédigé au feutre indélébile, que vous ne pourriez jamais effacer même après avoir réalisé que vous vouliez écrire autre chose.

Voilà pourquoi votre confidentialité est importante. La meilleure protection consiste à ne partager que ce dont vous êtes sûr(e). Autrement dit, faites attention à ce que vous publiez et partagez en ligne. Pour quelles autres raisons la confidentialité peut-elle avoir de l'importance ?

Il est bon de savoir quand ne rien publier du tout, c'est-à-dire ne pas réagir à un post, une photo ou un commentaire de quelqu'un, ni partager un contenu inexact. Si tout le monde s'est déjà entendu dire "Réfléchis bien avant de publier", c'est qu'il s'agit tout simplement d'un très bon conseil. Pour que votre confidentialité et celle des autres soient

respectées, il suffit de se demander ce qu'il convient de publier, qui est susceptible de voir votre message, quelles seraient les répercussions pour vous et les autres, et quand ne rien publier du tout.

Voici quelques questions pour prolonger la discussion :

- Quand est-il envisageable de partager une photo ou une vidéo de quelqu'un d'autre ?
- Pourquoi les secrets sont-ils si difficiles à garder ?
- Est-ce qu'il y a des situations dans lesquelles il est acceptable de divulguer le secret de quelqu'un d'autre ?
- Que faire si le post d'une personne qui vous est chère vous laisse penser que celle-ci est en danger ? Si vous estimez que vous devriez partager son secret, devez-vous l'en informer avant de faire quoi que ce soit ? Doit-elle savoir que vous êtes inquiet(e) ?

Activité



1. Inventer un secret

Dans un premier temps, l'enseignant distribue à chaque élève un secret (faux) préparé à l'avance. (Ex: J'ai déjà parlé à un extraterrestre / Je parle 6 langues / Je suis un.e espion.ne ...)

2. Dire le secret à votre binôme

Ok, tout le monde a reçu et pris connaissance de son secret ? Formez maintenant des groupes de deux, dites votre secret à votre binôme et échangez sur les trois questions suivantes :

- Est-ce que vous partageriez ce secret avec quelqu'un ?
- Avec qui et pourquoi ?
- Que ressentiriez-vous si quelqu'un disait votre secret à tout le monde sans votre autorisation ?

3. Dire le secret à toute la classe

Enfin, chaque élève doit dire son secret à toute la classe et donner son sentiment sur le fait de le partager. Les élèves de la classe peuvent débattre de leurs réponses aux questions ci-dessus.

Conclusion

Les informations privées rassemblent des données personnelles ou des faits que nous souhaiterions conserver pour nous-mêmes ou partager seulement avec sa famille ou des amis de confiance. Quel genre d'information cela comprend-il ?

- Votre adresse personnelle et votre numéro de téléphone
- Votre adresse e-mail
- Vos mots de passe
- Vos noms d'utilisateur
- Vos devoirs et les autres documents que vous créez

Réfléchis bien avant de partager (activité 2)

Qui est cette personne ?

Les élèves étudient diverses informations personnelles d'une personne fictive pour essayer de déduire certaines choses à son sujet.

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier** des moyens permettant de trouver des informations en ligne sur des personnes.
- ✓ **Examiner** comment des jugements peuvent être portés sur une personne qui publie des informations en ligne.
- ✓ **Déterminer** l'exactitude des informations et faire la différence entre les hypothèses, les opinions et les faits.

Discussion



Comment nous savons ce que nous pensons savoir

De nombreuses informations personnelles sont accessibles sur Internet, dont certaines peuvent nous amener à penser certaines choses ou à faire des suppositions sur les intéressés, qui se révèlent parfois fausses. Voici les questions que nous allons traiter :

- Que pouvons-nous apprendre d'une personne à partir de ses informations personnelles ?
- Que pouvons-nous deviner à partir de ces informations, même si nous ne sommes sûrs de rien ?
- Savons-nous comment ces informations ont été recueillies au départ ? Comment pourrions-nous identifier la source ?

Activité



Ressources nécessaires :

• Extraits d'activités en ligne de plusieurs personnes fictives ou réelles. Vous pouvez distribuer la fiche d'exercice "Qui est cette personne ?" à chaque élève ou recueillir des exemples en vous appuyant sur les idées ci-dessous (soit tous ensemble en classe, soit sous la forme de devoirs à rendre le lendemain) :

- Comptes de la famille ou de célébrités sur les médias sociaux (si le contenu est adapté au jeune public)
- Historiques de navigation imprimés

1. Étudier la personne

Si vous décidez d'utiliser les extraits d'activités sur la fiche d'exercice, veillez à ce que chaque élève dispose d'un exemplaire à lire. En revanche, si ce sont des exemples recueillis tous ensemble en classe, sélectionnez trois personnes. Ajoutez les informations qui les concernent dans des listes comme sur la fiche d'exercices, puis assurez-vous que chaque élève possède un exemplaire et le lise.

2. Faire une description écrite

Formez des groupes (avec une personne à étudier par groupe). Chaque groupe doit rédiger une courte description de la personne en répondant à la question "Selon vous, qui est cette personne ?".

3. Révéler la vérité

Dévoilez la vérité au sujet des trois personnes (attendez bien que chaque groupe ait donné sa description avant de le faire) :

- **Nina** est lycéenne. Elle entre à l'université l'an prochain avec l'espoir d'y suivre un master en chimie avant de créer ensuite sa propre entreprise. Ses principaux centres d'intérêt sont sa famille, le bénévolat, la mode et la culture pop.
- **Léa** est la gardienne de l'équipe de volley de l'école. Elle a 15 ans et vit à Bruxelles. Elle a une sœur de 8 ans et elle s'intéresse principalement au volleyball, à l'art, à la guitare et aux sorties entre amies.

- **Ahmed** a 14 ans. Il a deux chats et vient de rejoindre l'équipe de foot. Il dessine très bien et aime concevoir des robots le week-end. Il s'intéresse tout particulièrement aux technologies, à son équipe de foot, ainsi qu'aux animaux et à leurs droits.

4. Discuter

Parmi les suppositions émises, qu'est-ce qui était vrai et qu'est-ce qui était faux ? Cherchez les différentes raisons. Qu'avez-vous appris lors de cette activité ?

Conclusion

Lorsque nous regardons les publications, les commentaires et les photos d'une personne, nous faisons des suppositions à son sujet, lesquelles ne sont pas toujours correctes, surtout si nous ne la connaissons pas. Pourquoi ? Parce que ce que nous voyons en ligne n'illustre qu'une partie de cette personne et de ses centres d'intérêt. Il peut également s'agir d'une personne qui se fait passer pour ce qu'elle n'est pas, ou d'une émotion que celle-ci ressent au moment de la publication. Nous ne pouvons pas savoir avec certitude qui elle est ni comment elle se sent réellement tant que nous ne la connaissons pas personnellement.

Qui est cette personne ?

Lisez les extraits d'activités en ligne de chaque personne ci-dessous. En fonction de ce que vous voyez ici, décrivez brièvement par écrit comment vous percevez cette personne : ce qu'elle aime, ce qu'elle déteste, et ce qui l'intéresse le plus.

Nina

Photos sous-marines de la chorégraphie! Vous êtes toutes pas mal!



Meilleurs remèdes pour lutter contre les boutons

Mon petit frère Alex est si fatigant. C'est peut-être un extraterrestre



Amende pour excès de vitesse



Conférence des jeunes designers à l'université

ENFIN VU LE DERNIER "SPY WARS". Je suis accro!

Léa

On a gagné! Plus qu'un match, et c'est le titre. Je vais devoir m'entraîner plus au service.

Je déteste la danse à l'école. #jyvaispas



Institut Royal des Sciences Naturelles, Bruxelles



10 signes que tes parents essaient de te ruiner la vie

Pêche prévue samedi avec mon père au grand lac! Ça va être super



Concert à l'Ancienne Belgique

Ahmed



Place Saint-Lambert

J'ai raté le but de la victoire. Pff. Mais on a quand même fait un nul.



25 photos de chiots



La promo du collège à Liège

Regardez le site de mon ami! J'ai écrit une bonne partie du code.

Nouveau record! Cool. J'adore Gem Jam!

Réfléchis bien avant de partager (activité 3)

Question de point de vue!

Les élèves étudient à présent comment différents types de personnes (parents, employeurs, proches ou policiers) sont susceptibles de percevoir celles de l'activité précédente (Nina, Léa, Ahmed).

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** la perception des autres avant de décider de partager ou non des informations en ligne.
- ✓ **Examiner** les conséquences de la publication d'informations personnelles (ce que vous partagez contribue à votre réputation, laquelle peut vous coller à la peau longtemps).
- ✓ **Se donner pour objectif**, de façon proactive, de développer une présence positive en ligne.

Discussion



Les informations qui dessinent votre empreinte numérique peuvent en dire davantage sur vous que ce que vous pensiez initialement, et les conséquences peuvent être lourdes.

Repenchons-nous sur le profil de notre personne fictive à partir de son point de vue.

- Pensez-vous qu'elle souhaite que les internautes connaissent toutes ses informations personnelles ? Oui ou non (précisez dans les deux cas) ?
- À quels types de personnes veut-elle que ces informations soient accessibles ou non ?
- Comment ces informations pourraient-elles être perçues par d'autres personnes ?
- Comment ces informations pourraient-elles être utilisées par d'autres personnes ?

Le niveau de confidentialité varie selon la situation. Aussi, prenez l'habitude de réfléchir à la façon dont les autres perçoivent ce que vous publiez pour une meilleure confidentialité en ligne.

Activité



Ressources nécessaires :

Copie pour chaque élève des profils fictifs de l'activité 2

1. Recueillir un nouveau point de vue

Divisez la classe en plusieurs groupes. Chaque groupe doit tenir l'un des rôles suivants pour donner sa perception de la personne fictive :

- | | | |
|-------------------------|--------------|-------------|
| • Parent | • Entraîneur | • Employeur |
| • Ami | • Police | |
| • Vous-même dans 10 ans | | |

Qu'est-ce qui vous semble important en tant que parent, entraîneur, employeur, ami, etc. ? Comment percevez-vous cette personne ? Qu'allez-vous faire de ces informations ? Barrez les informations que cette personne ne voudrait pas, selon vous, vous montrer.

2. Présenter les conclusions

Chaque groupe expose sa perception en expliquant ses choix en matière de confidentialité. Si possible, profitez-en pour mettre en place un jeu de rôle.

3. Ouvrir la discussion en classe

Quelles sont vos principales conclusions après cette activité en groupe ? Pourquoi les informations que nous avons étudiées ne révèlent-elles pas tout sur la personne ? Selon vous, quelles peuvent être les conséquences d'une opinion négative à votre sujet, formulée à partir de ce qui figure en ligne ?

Conclusion

Différentes personnes peuvent voir la même information, mais en tirer d'autres conclusions. Ne partez pas du principe que les internautes vous perçoivent comme vous l'imaginez.

Réfléchis bien avant de partager (activité 4)

Protéger les informations confidentielles

Les élèves étudient plusieurs scénarios écrits et discutent de la meilleure solution à adopter pour chacun en termes de confidentialité.

Objectifs des élèves



- ✓ **Étudier** la question de la confidentialité à partir du point de vue de différentes personnes.
- ✓ **Comprendre** en quoi différentes situations exigent différents niveaux de confidentialité.

Discussion



Scénarios sur la confidentialité : que faire ?

Scénario 1 : une élève que vous connaissez s'est fait piquer par un insecte. De vilains boutons sont apparus sur son ventre, et elle ne tient pas à ce que cela se sache.

- Est-ce que les autres ont le droit de savoir ?
- Est-ce à vous de leur dire ?

Scénario 2 : une personne copie le contenu du journal intime d'une autre et le publie en ligne.

- A-t-elle eu tort de le faire ?
- Que ressentiriez-vous si quelqu'un en faisait autant avec une information que vous vouliez garder secrète ?

Scénario 3 : une personne souhaite, via un réseau social, de bonnes vacances à un ami sur la page de ce dernier.

- Cet ami avait-il annoncé publiquement qu'il partait ? Est-ce qu'il tient à ce que tout le monde le sache ?
- Y a-t-il d'autres moyens plus confidentiels de communiquer ce message (par exemple, en envoyant un SMS ou un message privé) ?

Scénario 4 : vous savez qu'un élève a créé un faux compte sur un réseau social afin de se faire passer pour un autre élève et de publier des informations personnelles et des messages négatifs sur ce dernier.

- L'élève qui en est la victime a-t-il le droit de savoir ?
- Est-ce que quelqu'un doit le dire à un enseignant ou à un adulte de confiance ? Comment ? Que peut-il se passer si personne ne le fait ?
- Même si le coupable n'est pas identifié clairement, vous savez qui c'est. Devez-vous le dire à un adulte en qui vous avez confiance ?

Activité



Nous allons étudier les quatre scénarios et voir comment chacun peut présenter une solution différente en matière de confidentialité. Formons d'abord quatre groupes (un pour chaque scénario), puis nous discuterons tous ensemble de vos conclusions.

Conclusion

Que ce soit en ligne ou hors connexion, la solution varie selon la situation. Mais dans tous les cas, il est fondamental de respecter le choix des autres en matière de confidentialité, même si vous feriez vous-même un choix différent.

Réfléchis bien avant de partager (activité 5)

Miroir numérique

Les élèves vont se créer un avatar et réfléchir à comment on peut se représenter tout en s'amusant.

Objectifs des élèves



- ✓ **Induire** la notion d'identité numérique.
- ✓ **Contrôler** son image sur le net : on peut s'amuser aussi en se représentant autrement (cela permet également d'enclencher une réflexion sur ce qui les caractérise et peut les aider à se définir).

Activité



Ressources nécessaires :

Une tablette/ un ordinateur par élève

1. Qu'est-ce que l'identité numérique ?

Demandez aux enfants s'ils aiment se déguiser. La plupart diront certainement que oui. Cela permet d'embrayer sur la question suivante et d'enchaîner sur le principe des avatars :

Pourquoi aimez-vous vous déguiser ?

1. Pour ressembler à une personne et à l'image qu'elle représente
Exemple : en super-héros parce qu'il est fort, ou parce qu'il veut la justice, ou parce qu'il défend une cause etc :
2. Pour changer d'identité
Exemple : en monstre
3. Pour devenir quelque chose ou quelqu'un d'aimé :
Exemple : en chat ou en personnage d'un dessin animé

Un **avatar** est comme un déguisement, mais virtuel (dans les jeux vidéo ou en ligne). Il permet de se représenter tel qu'on a envie de se montrer, de mettre l'accent sur des choses qu'on aime, sur des caractéristiques de notre identité (couleur de cheveux, taches de rousseur, goûts etc.).

Les avatars sont un exemple d'identité numérique. En effet, ils sont comme une extension de notre personnalité, ils sont une représentation de nous-mêmes sur le web.

Illustrez votre propos avec des exemples imagés trouvés sur internet.

2. Atelier connecté – crée ton avatar

Proposez plusieurs possibilités pour créer leur propre avatar.

Vous pouvez piocher dans cette liste de sites internet (non-exhaustive, il existe plein d'autres choses !) :

www.face.co/

Pour créer un avatar qui nous ressemble.

www.faceyourmanga.com

Pour se créer un avatar façon manga.

www.dudefactory.com/view-avatar.aspx

Outil vraiment rigolo, on peut rajouter des accessoires pour qualifier ses goûts (attention, ce n'est pas spécifiquement pour les enfants, on peut y trouver un verre de bière ou un cigare).

www.turnyournameintoaface.com/?name=Albert

Un petit dernier, pour rire, qui génère automatiquement un avatar en fonction de votre prénom.

<https://fr.gravatar.com/>

Gravatar est un exemple de site qui permet d'accoler son avatar à toutes ses interactions en ligne (forums, blogs, réseaux etc.).

3. Effectuer un retour

Chacun montrera son avatar et la classe essaiera de deviner de qui il s'agit. Il est par exemple possible de les projeter ou les afficher tous en même temps et d'essayer d'associer un nom à chacun.

Les enfants dialogueront ensuite sur la manière dont ils se sont représentés, ce qui les caractérise et pourquoi. Cela leur permettra également d'enclencher une réflexion sur les notions d'identité et de représentation.

Conclusion

On peut contrôler qui l'on est en ligne, construire une identité numérique et la modeler.

Contrôler qui l'on est en ligne permet aussi de se protéger.

Réfléchis bien avant de partager (activité 6)

Le Jeu du Téléphone

Dans le cadre d'un jeu, les élèves vont réfléchir sur la fiabilité d'une information, tout particulièrement quand elle se trouve sur les réseaux sociaux.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** comment les informations circulent sur Internet.
- ✓ **S'initier** à la notion de "flux d'informations".

Activité

**Mise en place du jeu**

Les participants se placent en cercle.

On leur demande ensuite de penser à une phrase, pouvant comprendre des noms de personnalités qu'ils apprécient, de personnages de jeux vidéo, de dessins animés.

On laisse environ 5 minutes pour réaliser cette étape.

Tour de jeu :

On tire au sort l'un des participants, qui va chuchoter sa phrase dans l'oreille de son voisin de gauche. Son voisin répète l'opération avec son voisin de gauche, tout en essayant de transmettre la phrase qu'on lui a chuchotée dans l'oreille à l'identique. Le tour s'arrête lorsque tous les participants ont reçu et transmis la phrase. Le premier joueur déclare alors à haute voix la phrase qu'on lui a chuchotée, qui peut avoir changé lors de la phase de transmission.

L'idéal est de faire autant de tours qu'il y a de participants, si le temps le permet. L'animateur note quelques phrases « finales » pour les comparer avec les phrases données à l'origine à la fin de l'atelier.

Échanges avec les joueurs :

Lors de cette activité, nous avons vu qu'il est compliqué de garder une information intacte si elle est transmise par « bouche-à-oreille » par le biais de plusieurs intermédiaires.

Réflexion avec les élèves :

Comment faire pour préserver le message pendant un tour de jeu ? Est-on obligé de le transmettre oralement ? (Réponse « fil rouge » : On peut écrire le message sur un papier, qui circule de main en main).

Si on écrit une phrase sur un papier, et qu'on demande à (Joueur A) d'aller le donner à (Joueur B), est-ce que le message qu'on a noté va changer ? (Réponse « fil rouge » : Non).

Quelle est la différence entre un message (SMS) que j'envoie à un ami et un post que j'écris sur son mur Facebook ou encore dans lequel je le « tag » sur Instagram ? (Réponse « fil rouge » : Le SMS est visible uniquement par mon ami, tandis que le post Facebook/Instagram peut être vu par mes amis et les siens). On peut évoquer rapidement les paramètres de confidentialité des réseaux sociaux, permettant de choisir qui peut voir le contenu que nous publions.

Conclusion

Si j'écris un message sur les réseaux sociaux, il peut être relayé par mes amis et circuler dans un cercle "privé".

Cependant, si je n'ai pas réglé les paramètres de confidentialité de ma publication pour qu'elle soit uniquement visible par mes "amis", elle peut se retrouver en "Public". C'est-à-dire que tous les utilisateurs du réseau social/site sur lequel j'ai publié mon message peuvent le voir.

Ainsi, si je partage une information peu fiable en "Public", je relaye un contenu publiquement. D'autres utilisateurs vont pouvoir interpréter ce contenu et contribuer à le diffuser de façon plus large (partage, etc...).

Dans le cas d'une information "non fiable", contribuer à sa diffusion donne le champ libre à de multiples interprétations. Le contenu est donc mis en avant, et le site d'informations "peu fiable" gagne en visibilité. On fait donc indirectement la promotion de ces publications.

On se pose donc plusieurs questions :

Comment peut-on préserver un message, s'il est fiable, en suivant le fonctionnement d'Internet, où les intermédiaires ne sont pas forcément en contact direct avec la source de l'information ?

Comment peut-on vérifier si une information est fiable ou non ? A quel point est-il important de prendre le temps de vérifier ses sources alors que les informations circulent dans un flux continu ?

Réfléchis bien avant de partager (activité 7)

Ce n'est pas ce que je voulais dire !

À l'aide d'émojis, les élèves réalisent des t-shirts à leur image. Ils apprendront ainsi que plusieurs personnes peuvent interpréter différemment un même message.

Lorsque nous portons un t-shirt représentant le logo d'une entreprise, d'une équipe de sport, d'une école, de musiciens, de politiciens, etc., nous sommes comme des panneaux d'affichage ambulants. Un t-shirt est à la fois un moyen de communication directe et un média.

Objectifs des élèves



- ✓ **Apprendre** l'importance de se demander : d'autres personnes que moi vont-elles interpréter ce message différemment ?
- ✓ **Réaliser** que le partage d'un contenu en ligne revient à créer des médias.
- ✓ **Apprendre** la signification des termes « contexte » et « représentation ».

Discussion



Est-il déjà arrivé que quelqu'un comprenne mal ce que vous avez dit, fait, écrit ou mis en ligne ?

Cela l'a-t-il mis en colère ou attristé et avez-vous dû lui expliquer que votre intention était différente de ce qu'il avait perçu ?

Parfois, lorsque nous communiquons, nous savons ce que nous voulons dire, mais les personnes avec lesquelles nous interagissons ne le comprennent pas de la même manière, en particulier si nous ne nous trouvons pas au même endroit. C'est parce que les expériences des personnes influencent leur interprétation, notamment des images et des mots.

Pour ajouter à la confusion, nous communiquons de multiples messages sans même nous en rendre compte. Nous disons aux personnes qui nous sommes – et jugeons qui elles sont – à partir d'indices tels que les vêtements, la coiffure, voire la démarche et la gestuelle des mains. C'est ce qui s'appelle la "représentation" :

exprimer quelque chose à propos d'un objet, d'une personne ou d'un groupe en se basant sur des images, des symboles, un style et des mots.

Voici un exemple à donner aux élèves : si vous voyez sur internet l'image d'une personne qui porte un maillot de foot avec les couleurs d'une équipe, vous penserez, probablement à raison, qu'elle supporte l'équipe en question. C'est parce que la plupart d'entre nous reconnaît les couleurs et les maillots des grandes équipes de sport, même si vous n'êtes pas spécialement un grand connaisseur de foot ! Il s'agit tout simplement d'un "code" sportif. Pensez aux Diables Rouges, par exemple.

Maintenant, poussons la réflexion un peu plus loin et prenez l'exemple d'une personne qui porte un serre-tête avec 2 cornes de diable sur la tête en se baladant dans le métro.. En Belgique, les supporters de l'équipe de foot nationale (les diables rouges) ne seraient pas surpris de voir un supporter prendre le métro pour aller voir jouer son équipe préférée. Les 2 cornes sont un "code sportif" pour montrer son soutien à son équipe. Mais que dirait un Français, un Polonais ou un Argentin ?

Sans connaître le "code" des supporters des Diables Rouges, vous pourriez penser que les cornes de diable font partie d'un costume de Carnaval ou est tout simplement étrange. Vous pourriez même être tenté d'ajouter un commentaire pour dire à quel point vous trouvez cela étrange, ce qui mettrait les supporters en colère. De leur côté, ils trouveront votre remarque impolie et pourraient être tentés de répliquer par un méchant commentaire à votre égard. À votre tour, vous seriez fâché et ainsi de suite.

Comment donc nous assurer que les autres comprendront notre intention lorsque nous publions un contenu en ligne ?

Une méthode consiste à se considérer comme des journalistes – pas de simples communicateurs ou participants. Chaque fois que nous créons un profil en ligne, envoyons un SMS, écrivons un commentaire dans un chat de jeu ou partageons une image, nous créons un média. Comme tout bon journaliste, nous voulons faire preuve de vigilance par rapport aux médias que nous créons et partageons, en prenant un moment avant de publier le contenu pour nous poser la question suivante : "Comment une personne autre que moi interpréterait-elle mon message ?"

Activité



Ressources nécessaires :

- Une Grille d'emojis par élève (afin que chaque élève puisse coller les emojis qu'il souhaite).
- Un t-shirt sans motif ni écriture par élève (ou dessin de t-shirt)
- Marqueurs, crayons de couleur ou crayons gras pour dessiner
- Ruban adhésif (ou autre moyen d'exposer les dessins des t-shirts sur les murs)

1. Chacun son tee-shirt

Pour nous aider à réfléchir à la manière d'être d'habiles journalistes, nous allons décorer des t-shirts. Sur la copie papier d'un t-shirt vierge, collez des emojis qui correspondent à votre personnalité. Vous pouvez utiliser au maximum cinq emojis de la grille.

2. L'explication

Par deux, essayez de deviner ce que les emojis sur le t-shirt de votre partenaire disent de lui. Vos suppositions sont-elles exactes ou avez-vous dû vous expliquer mutuellement le choix de vos emojis ?

3. Qui est qui ?

Exposez les "t-shirts" dans la classe pour que chacun puisse voir ceux des autres élèves. Êtes-vous capable de retrouver le propriétaire de chaque t-shirt ?

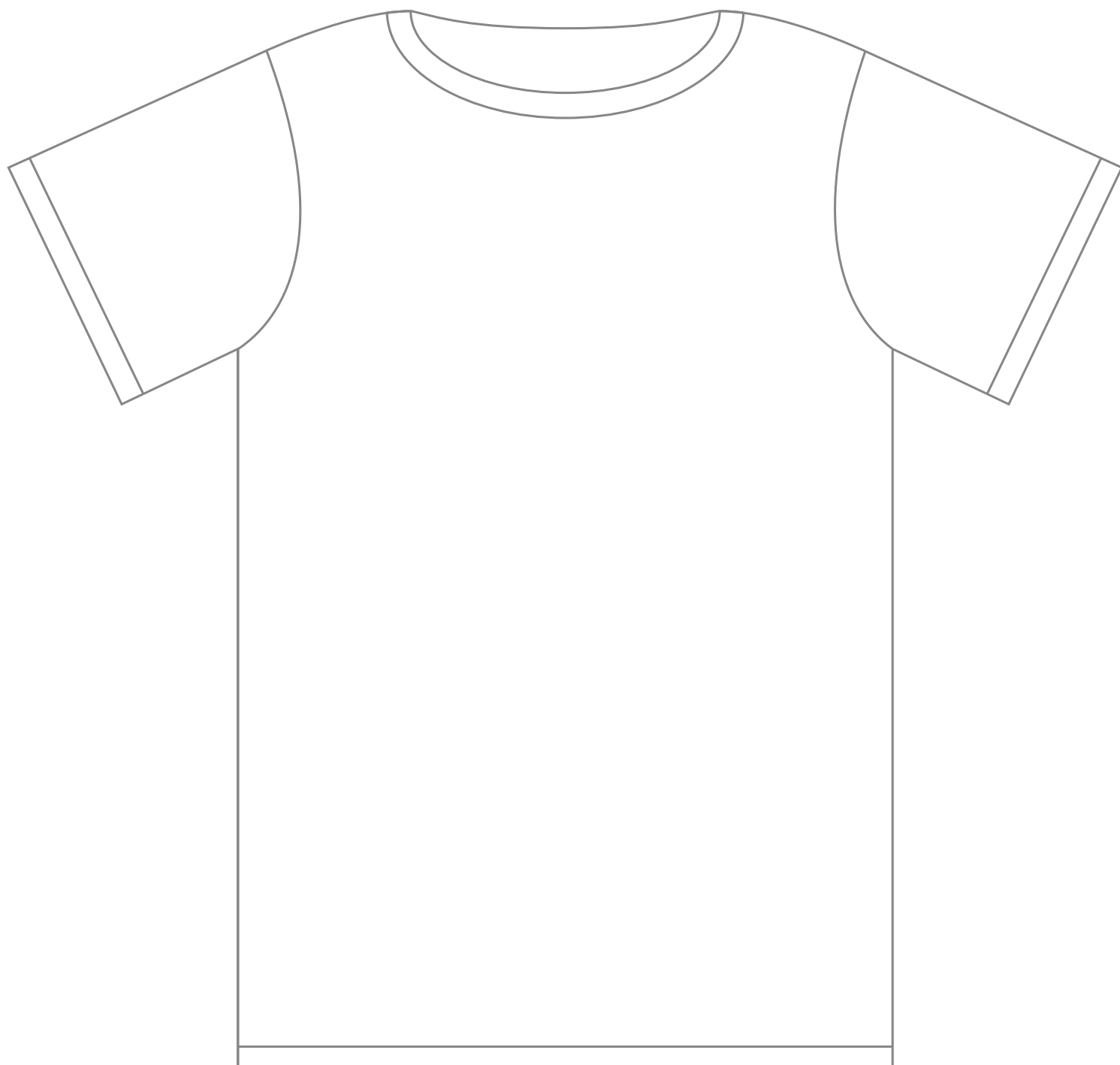
4. Le bilan

En classe, discutez des sujets suivants :

- Qu'est-ce qui a vous a facilité ou compliqué la tâche lorsque vous avez essayé d'associer les t-shirts à vos camarades de classe ?
- Qu'avez-vous remarqué à propos des symboles sur les t-shirts les plus faciles à associer ? Certains émojis ont-ils été utilisés par de nombreuses personnes ? D'autres ont-ils été utilisés par une seule personne ?
- Tout le monde était-il d'accord sur la signification de chaque émoji ? Comment le contexte peut-il modifier la signification d'un émoji ?
- Regardez l'émoji qui représente les deux doigts d'une main. Comment savez-vous s'il indique la paix, la victoire ou le nombre 2 ? Qu'en est-il de l'émoji qui représente le feu ? Est-il synonyme de danger/ d'urgence ? Est-il synonyme d'une grande popularité ou d'un beau succès ("Tu assures!") ?
- La signification change-t-elle en fonction du contexte (un émoji souriant sur votre devoir peut signaler que votre professeur est satisfait de votre travail. Dans le message d'un ami, il peut être signe de joie ou d'une blague).

Conclusion

En tant que journalistes, avant de publier un message ou une image en ligne, il est judicieux de prendre le temps de se demander : « Comment une personne autre que moi pourrait-elle interpréter ce message ? Suis-je certain qu'elle comprendra ce que je veux dire ? » Nous devrions aussi nous poser la même question avant de faire des commentaires aux autres. « Ai-je bien compris ce que la personne veut dire ? Comment puis-je en être sûr ? »



Réfléchis bien avant de partager (activité 8)

Le jeu de l'oie de la suppression de compte sur les réseaux

Un participant fait la démarche de supprimer son compte sur un réseau social. C'est un parcours semé d'embûches. Chaque autre participant fera en sorte de le convaincre de ne pas le faire avec des arguments qui sont ceux de Facebook ou d'un autre réseau social mais transposés dans la réalité.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** comment Facebook ou un autre réseau social essaie de retenir les utilisateurs qui souhaitent supprimer leur compte.

Activité

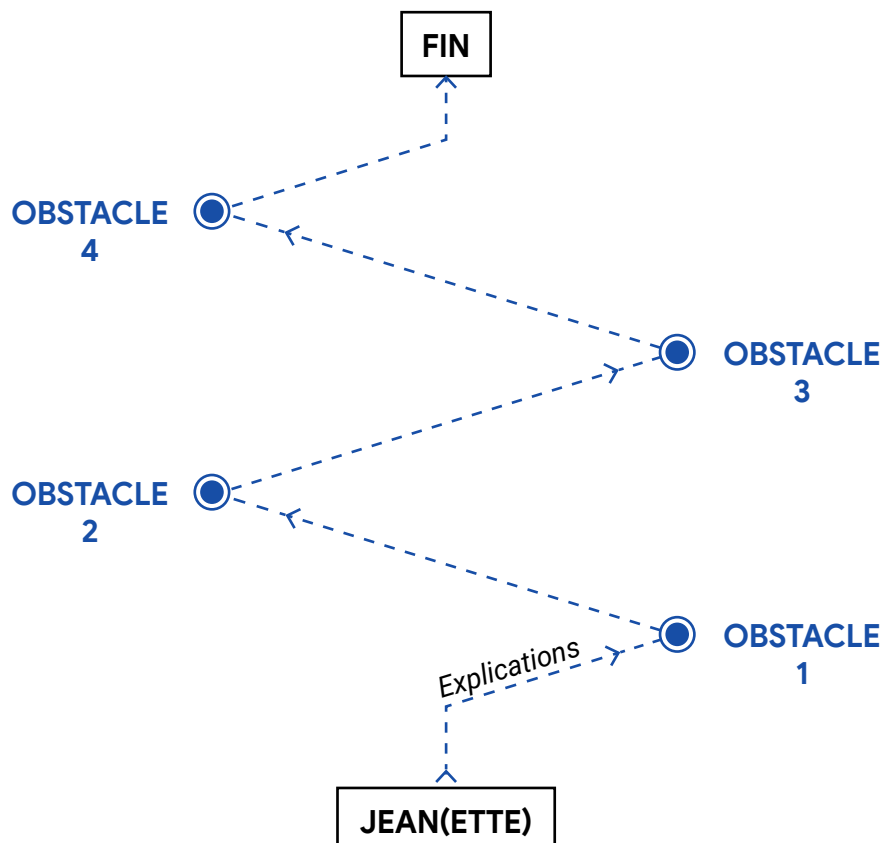


Au préalable

Protéger ses données est l'argument majeur lorsqu'on souhaite quitter Facebook (vous pouvez adapter avec un autre réseau).

Vous aurez imprimé et découpé les cartes-rôles, ainsi qu'une carte contenant les informations du personnage pour chaque élève.

Le jeu nécessite 5 joueurs. S'il y en a plus, mettez les participants qui incarnent les obstacles par paires ou trio. Vous pouvez également constituer plusieurs groupes. Vous aurez tracé avec une ficelle ou un fil de laine le parcours que le joueur fera. Comme ceci :



Introduction

Expliquez aux participants que quitter Facebook est un parcours semé d'embûches. Vous n'allez pas leur demander de quitter Facebook réellement, mais simuler, sous forme de jeu, la suppression d'un compte. Pour cela, chaque élève aura un rôle, défini sur une carte que vous allez leur distribuer. Vous allez animer le jeu. Nous surnomons le participant qui va supprimer son compte Jean ou Jeannette, selon si c'est un garçon ou une fille.

Jean va suivre un chemin que vous avez préalablement tracé avec un fil de laine ou une ficelle. À chaque étape (ou obstacle), il devra faire face à un autre participant qui va tenter de le faire reculer...pour rester sur le réseau social. Expliquez bien que, si c'est une simulation, les obstacles que Jean(nette) va rencontrer existent bien. Les questions et suggestions que poseront et feront les autres participants sont les mêmes que ce que Facebook demande quand vous souhaitez vous désinscrire. Avant de commencer le jeu, chaque participant tire une des cartes qui va définir son rôle.

Il y aura : Jean(nette), l'obstacle 1, l'obstacle 2, l'obstacle 3 et l'obstacle 4.

En plus de son rôle, chaque participant prend connaissance du profil de Jean(nette). Les informations sur la carte seront utiles pour le convaincre de rester !

Voici la carte profil de Jean(nette) :

JEAN(NETTE)

- 14 ans
- A l'habitude de liker les publications de ses copains, et partage ou écrit elle/lui-même des posts sur une actualité ou une information qui l'a marqué. Le dernier en date : le partage du dernier exploit de Mike Horn, l'explorateur !
- Poste beaucoup de photos de ses vacances. il/elle commence à faire de la photographie, et partage ses meilleurs clichés.
- Suit ses groupes de musique préférés ainsi que des personnalités qu'il/elle aime via Facebook
- Utilise Messenger et WhatsApp pour communiquer avec ses copains
- Est aussi inscrit(e) sur Instagram et Snapchat
- 137 amis dont Camille, sa meilleure amie (elle est la capitaine de l'équipe de foot du coin et espère gagner pour la deuxième fois le championnat, ils sont dans la même classe), Melvin, son cousin (ils jouaient tout le temps ensemble petits mais là, ils habitent loin), Sandra, avec qui il/elle fait du piano (il ne se voit qu'une fois par semaine car ils ne sont pas dans la même ville) et Dominique pour qui il/elle a un petit faible (mais n'ose pas encore lui dire)
- S'est inscrit sur Deezer via son compte Facebook

Annonce : je quitte Facebook, avant de s'avancer vers le premier obstacle..

1. Premier obstacle – un participant

OBSTACLE 1

Ton rôle est de convaincre Jean(nette) de rester. Rappelle-lui qu'en quittant Facebook, il/elle perdra ses amis Facebook.

Consulte les informations que tu as sur Jean(nette) pour le/la convaincre de rester. Par exemple, mais tu n'auras plus de nouvelles d'untel. Et comment vas-tu suivre les progrès d'untel en équitation ?

C'est triste... il n'aura plus de nouvelles de ses copains s'il part...

Vous demandez alors à Jean(nette) s'il/elle se sent coupable. Demandez-lui ensuite s'il/elle pense pouvoir faire sans Facebook pour avoir des nouvelles de ses copains s'il/elle le souhaite, et de vous dire comment il/elle fera. Dites-lui que vous l'invitez à continuer, s'il/elle le souhaite. Jean(nette) doit alors avancer jusqu'au deuxième obstacle.

2. Deuxième obstacle – un autre participant

OBSTACLE 2

Ton rôle est de convaincre Jean(nette) de rester.

Quand on désactive son compte, son nom et ses photos sont supprimés de la plupart des contenus qu'on a partagés . N'oublie pas de le rappeler à Jean(nette).

Son goût pour la photo peut être un argument... N'hésite pas à te servir des éléments que tu connais sur lui ou elle, et à broder autour. Place à ton imagination, et à ta force de persuasion !

N'hésitez pas à rappeler aux participants que la carte avec les informations sur Jean(nette) n'est qu'une base. Ils ont le droit de construire l'histoire, d'inventer d'autres détails à partir des informations fournies.

Demandez ensuite au participant ce qu'il ressent, et s'il peut faire autrement pour ses photos. Invitez-le ensuite à continuer.

OBSTACLE 3

Demandez à Jean de se justifier ? Mais pourquoi veut-il partir au juste ? D'abord, tu lui demandes de te préciser la raison de son départ par l'un des choix suivants !

- C'est temporaire. Je reviendrai.
- Je passe trop de temps sur Facebook.
- Je reçois trop d'e-mails, d'invitations et de demandes de la part de Facebook.
- Je ne sais pas comment utiliser Facebook.
- J'ai un autre compte Facebook.
- Mon compte a été piraté.
- Je ne me sens pas en sécurité sur Facebook.
- Je ne trouve pas Facebook utile.
- J'ai des doutes sur la confidentialité.
- Autre, veuillez préciser :

Demandez-lui de s'expliquer en une ou deux phrases.

Utilise les informations que tu as sur Jean(nette) et ses amis pour le convaincre.

A ce moment-là, expliquez que pour le moment, vous n'avez fait que désactiver votre compte. Cela signifie que si Jean(nette) se reconnecte, il a de nouveau accès à son compte.

Si vous voulez supprimer définitivement votre compte, ce n'est pas si simple. Et impossible de trouver comment faire dans les paramètres de son compte. Alors il faut être curieux et chercher sur Internet jusqu'à tomber sur la page "Supprimer définitivement le compte"

https://www.facebook.com/help/delete_account (vous pouvez montrer la page si vous avez le matériel adapté).

Le compte sera supprimé sous 14 jours. Facebook vous laisse un laps de temps...si dans ces deux semaines vous vous reconnectez, alors ça annule la démarche et le compte n'est pas supprimé. Attention, il faut bien plus longtemps pour que Facebook efface les données personnelles. Selon lui, il lui faut environ 90 jours pour supprimer tout ce que vous avez publié, comme vos photos, statuts ou autres données stockées (comme votre date de naissance si vous l'avez donnée).

Mais ce n'est pas fini, il y a bien d'autres obstacles qui vous attendent.

4. Quatrième obstacle – un autre participant

Expliquez que quitter Facebook c'est bien, mais si le but c'est de refuser de laisser ses données personnelles alors il faut être cohérent jusqu'au bout. Et surtout, il faut se rendre compte que Facebook s'immisce dans nos vies parfois plus qu'on ne le pense.

OBSTACLE 4

Jean(nette) veut partir de Facebook. Faites lui comprendre que pour être complètement indépendant du réseau social, il faut aussi clore les autres applications qu'il possède. Demandez alors s'il/elle utilise la messagerie Messenger (dépendante du compte Facebook mais aussi du numéro de téléphone), Whatsapp et Instagram. Essayez de le convaincre que c'est quand même bien pratique de ne pas avoir à se passer de ces applications !

Ensuite, demandez-lui s'il/elle a des comptes reliés à Facebook. Par exemple sur Spotify, si on supprime son compte Facebook alors qu'on se connecte grâce à lui sur la plateforme de musique, alors tout est supprimé aussi, même vos playlists que vous avez mis des heures à préparer... Jean(nette) est-il dans ce cas ?

Le jeu est terminé ! Mettez-vous en cercle avec l'ensemble des participants pour résumer les différentes étapes, et leur demander s'ils pensaient qu'autant d'éléments étaient liés à leur compte Facebook.

Pour aller plus loin

Pour aller plus loin, si vous avez des ordinateurs à disposition, demandez aux participants volontaires d'aller sur leur compte Facebook pour en télécharger les données. Suivre ces étapes une fois sur le compte : Paramètres > Général > Télécharger une copie de vos données Facebook. Cela permet de se rendre compte de tout ce que stock Facebook sur vous

Ce contenu est proposé par Bibliothèques Sans Frontières.
Il a été créé par Nothing2Hide.

Réfléchis bien avant de partager (activité 8)

Interland : La montagne de la prudence

Dans les sommets montagneux d'Interland, la grand-place est un lieu où tout le monde se croise et discute. Mais tu dois bien réfléchir pour savoir ce que tu peux partager et avec qui... Les informations se propagent à la vitesse de la lumière et il se trouve qu'il y a un partageur indiscret parmi les internautes que tu connais.

Depuis votre ordinateur ou votre appareil mobile (une tablette, par exemple), ouvrez un navigateur Web et rendez-vous sur https://beinternetawesome.withgoogle.com/fr_be/interland/mindful-mountain.

Discussion



Demandez aux élèves de jouer à "La montagne de la prudence" et de répondre aux questions ci-dessous pour discuter plus en détail des enseignements à tirer de ce jeu. Même si la plupart des élèves qui y jouent seuls en retirent plus de bénéfices, vous pouvez également former des groupes de deux. Cela peut être très instructif pour les jeunes élèves.

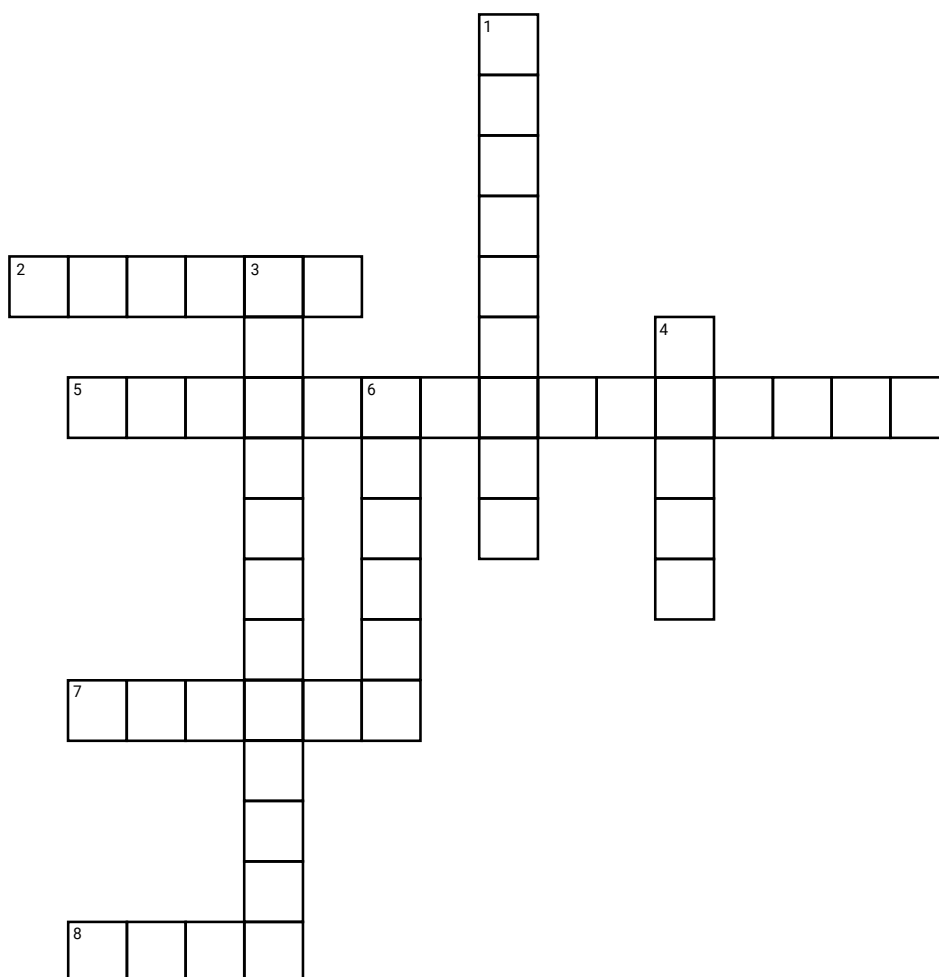
- Parmi tout ce que vous avez publié dans le jeu, quels types de posts partagez-vous le plus souvent dans la vraie vie ? Pourquoi ?
- Décrivez un moment où vous avez malencontreusement partagé une information que vous n'auriez pas dû.
- À votre avis, pourquoi le personnage du jeu "La montagne de la prudence" est-il désigné comme un "partageur indiscret" ?
- Décrivez ce partageur indiscret et dans quelle mesure ses actions affectent le jeu.
- Ce jeu va-t-il changer votre façon de partager des informations avec d'autres personnes en ligne ?
- Citez une chose que vous feriez différemment après avoir suivi ces activités et joué à ce jeu.
- Indiquez une conséquence négative possible de partager des informations avec le public au lieu de les limiter à vos amis ?
- Quelles mesures pouvez-vous prendre si vous partagez des informations sans faire exprès ? Que faire si une personne vous divulgue par erreur une information très personnelle ?

Sois cyber futé

TU ES RESPONSABLE DE TA « CYBER-RÉPUTATION »

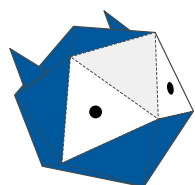
A toi maintenant de te rappeler les précautions que tu dois prendre sur les réseaux sociaux que tu fréquentes.

Retrouve les mots grâce aux définitions qui te sont proposées. Chaque mot correspond à un numéro.

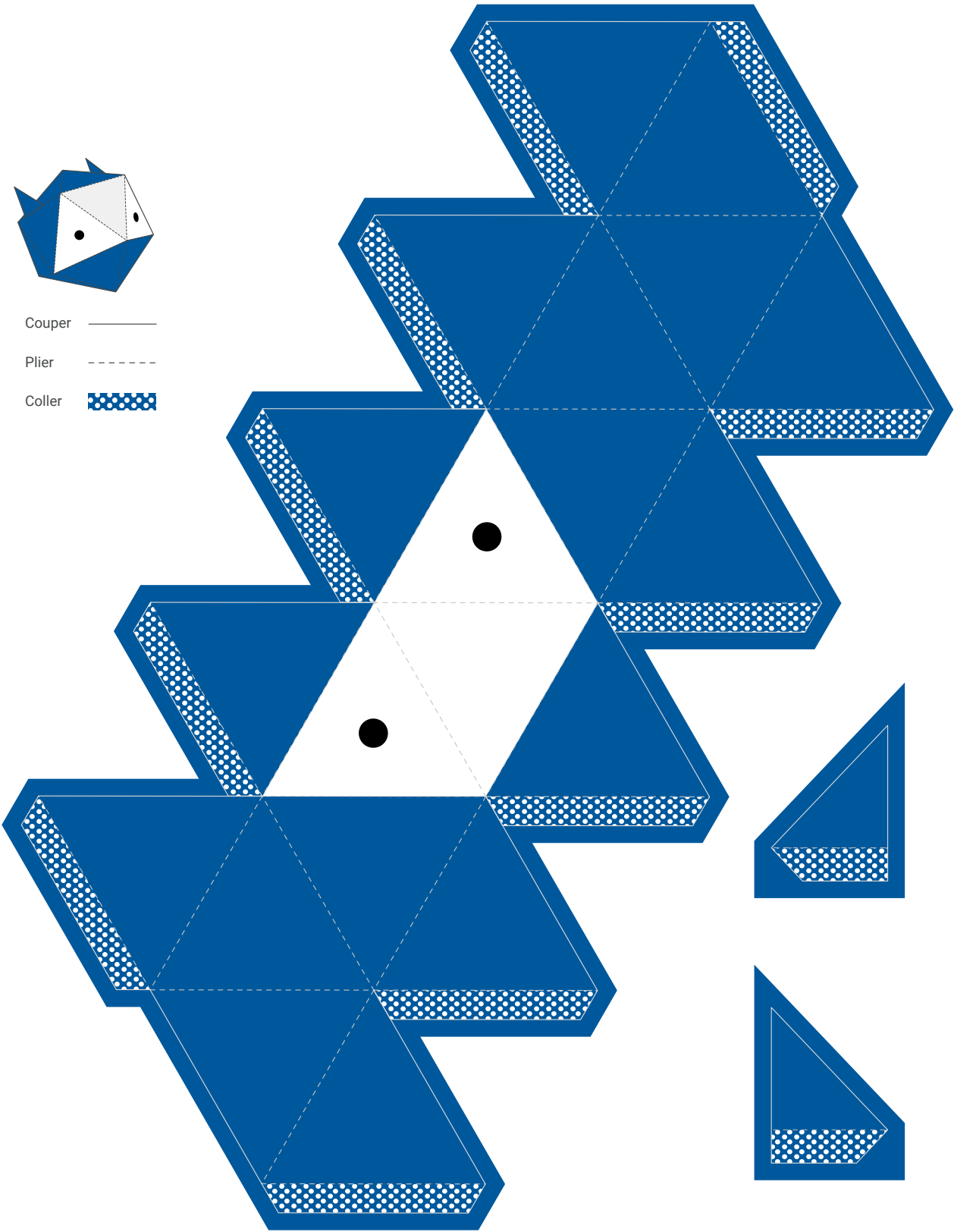


1. Elle peut être numérique et recouvre l'ensemble des informations en ligne qui te concernent.
Elle laisse une trace!
2. Je ne suis pas privé, je suis même son contraire.
3. Il ne faut pas en divulguer de trop.
4. Pour protéger ta vie privée, il faut entrer un mot de.....
5. Tu dois la paramétrer correctement sur ton profil afin que les informations que tu acceptes de partager ne soient pas visibles pour tout le monde.
6. On parle souvent des devoirs d'une personne, mais aussi de ses.....
7. Lorsqu'elles sont publiées, elles ne doivent pas être provocantes, équivoques ou suggestives.
8. Elles ne sont pas toujours vraies sur Internet, on dit alors qu'elles sont "fake".

Réponses : 1. empreinte. 2. publique. 3. informations. 4. passe. 5. confidentialité. 6. droits. 7. photos. 8. news.



Couper ————
Plier - - - - -
Coller 





Futé

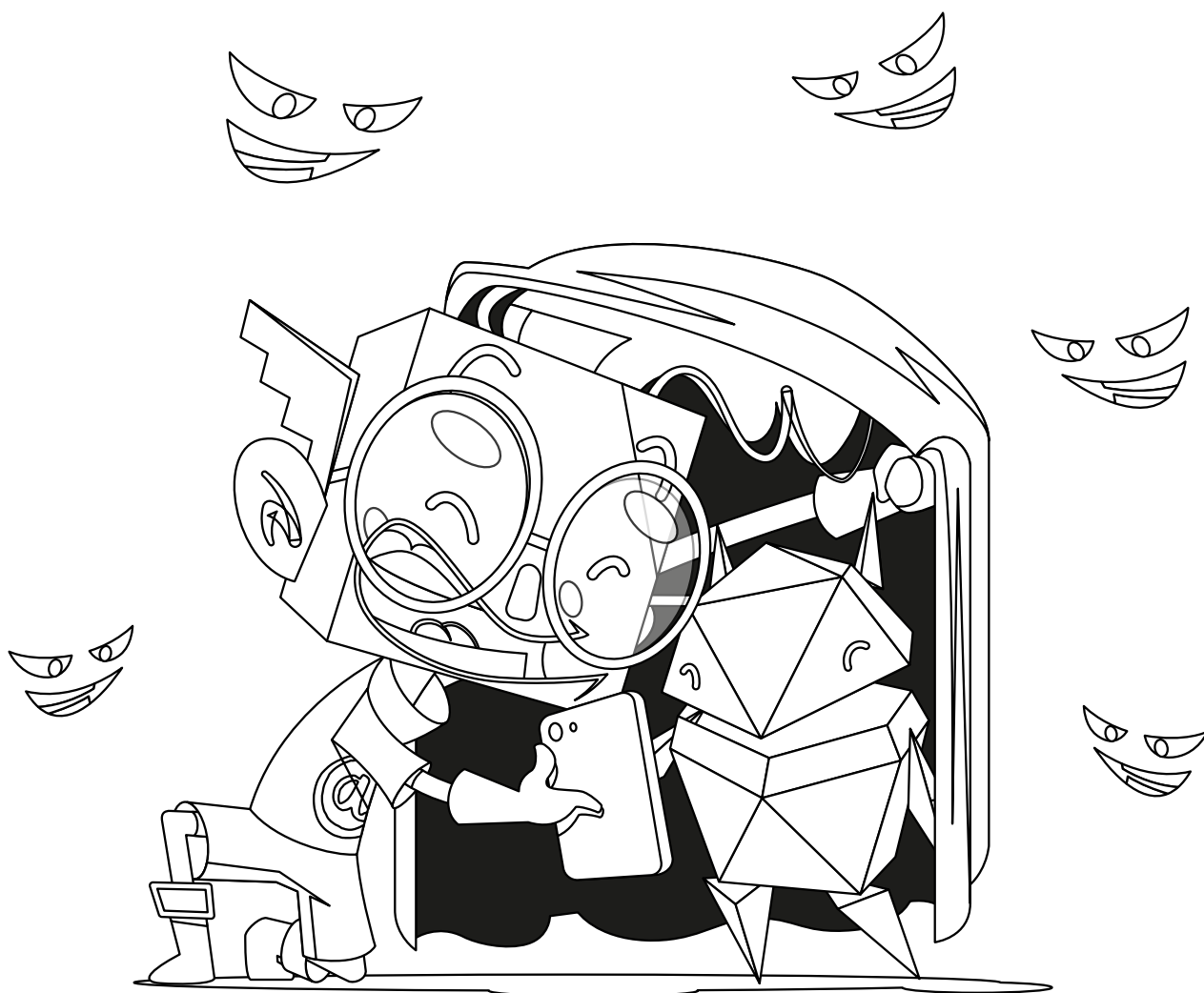
**Réfléchis
bien avant
de partager**

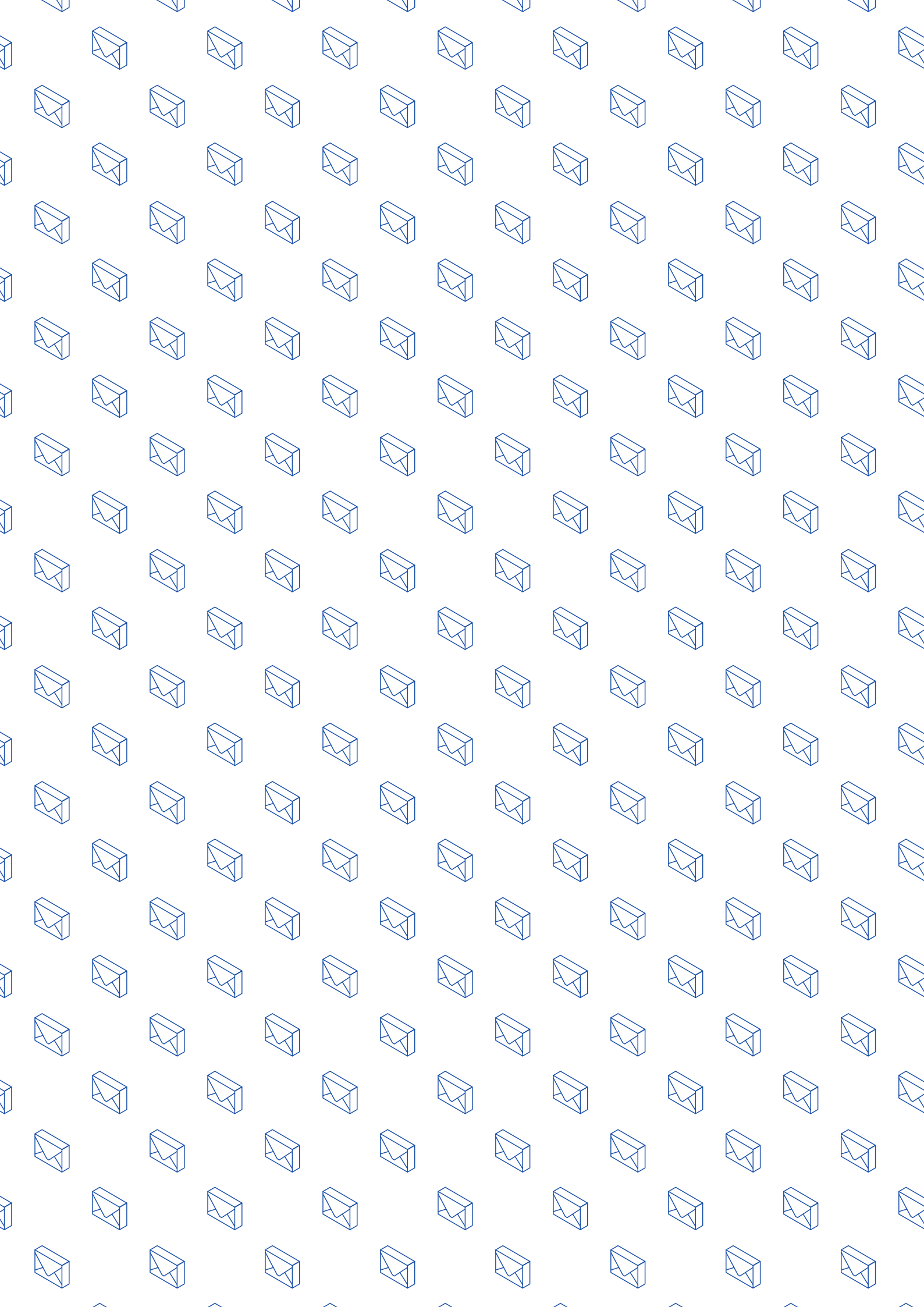
✔ Réfléchissez bien
à ce que vous
partagez et avec qui.

✔ Prenez conscience
des conséquences
du partage
d'information.

✔ Gardez les
informations
très sensibles
pour vous.

Sois cyber futé





Ne tombe pas dans le panneau



Faire attention aux escroqueries
et aux tentatives d'hameçonnage

Aperçu de la thématique

Activité 1 : **Ne pas mordre à l'hameçon !**
Activité 2 : **Mais qui est-ce exactement ?**
Activité 3 : **Il faut le voir pour le croire**
Activité 4 : **La rédac'**
Activité 5 : **Atelier connecté autour de la fake news**
Activité 6 : **Les outils du parfait fact-checkeur**
Activité 7 : **Bataille numérique : Info ou Intox**
Activité 8 : **Est-ce bien vrai ?**
Activité 9 : **Repérez la désinformation en ligne**
Activité 10 : **Dans la tête d'un moteur de recherche**
Activité 11 : **S'exercer à faire des recherches sur Internet**
Activité 12 : **Tout est question de cadrage**
Activité 13 : **Interland – La rivière de la réalité**
conclusion : **Sois Cyber Vigilant**

Thèmes

Les enfants doivent comprendre que les informations qu'ils trouvent en ligne ne sont pas nécessairement vraies ou fiables, et que certains esprits malveillants cherchent avant tout à leur soutirer des informations ou à usurper leur identité. L'hameçonnage et les escroqueries en ligne amènent les internautes de tous âges à réagir aux propositions de personnes qu'ils ne connaissent pas ou qui se font parfois passer pour des proches.

Objectifs des élèves

- ✓ **Comprendre** que ce qui figure en ligne n'est pas nécessairement vrai
- ✓ **Apprendre** comment fonctionne l'hameçonnage, en quoi il constitue une menace et les solutions pour l'éviter
- ✓ **Déterminer** la validité des sites Web et des sources d'information, et se méfier des manipulations, des demandes non fondées, des fausses offres, des prix mensongers et autres escroqueries en ligne.

Ne tombe pas dans le panneau

Vocabulaire



Bot (ou “chatbot” ou assistant virtuel) : ce type de logiciel qui fonctionne en ligne ou sur un réseau, est chargé de répondre automatiquement à des questions, de suivre des commandes (comme donner l'itinéraire pour aller chez un nouvel ami) ou d'effectuer des tâches simples (comme diffuser un titre musical).

Hameçonnage : technique dont le but est de vous escroquer ou de vous inciter à partager des informations de connexion ou toute autre donnée personnelle en ligne, que ce soit par e-mail, dans des annonces ou sur des sites qui ressemblent à ceux auxquels vous êtes habitués.

Harponnage : escroquerie par hameçonnage où le pirate utilise des éléments de vos informations personnelles pour vous cibler spécifiquement.

Escroquerie : tentative malhonnête de gagner de l'argent ou quelque chose de valeur en trompant les gens.

Fiable : auquel on peut se fier pour effectuer ce qui est juste ou nécessaire.

Authentique : réel, véritable, vrai ou exact (pas faux ni copié).

Vérifiable : dont la véracité ou l'exactitude peut être prouvée ou démontrée.

Trompeur : faux, mensonger ou action ou message qui vise à duper ou induire en erreur une personne.

Manipulation : action qui vise à contrôler ou à influencer une personne ou une situation de manière abusive, malhonnête ou sous la menace ou d'un élément trafiqué disponible en ligne, tel qu'une photo qui a été retouchée pour vous faire croire qu'une chose fausse est vraie.

Frauduleux : qui vise à duper une personne pour lui soutirer une chose présentant une valeur.

Pare-feu : programme qui protège votre ordinateur de la plupart des escroqueries.

Malveillant : action ou mot visant à être blessant ou cruel. Peut également se rapporter à des logiciels dont le but est d'endommager l'appareil, le compte ou les informations personnelles de quelqu'un.

Catfishing : technique qui consiste à créer une fausse identité ou un faux compte sur un réseau social pour inciter les gens à partager leurs informations personnelles ou en croyant qu'ils s'adressent à une vraie personne ou à une page légitime.

Piège à clics (ou “clickbait”) méthode consistant à inciter les internautes à cliquer sur un lien en utilisant un texte ou une image qui stimule la curiosité, souvent de façon trompeuse. Ce type de technique peut viser à transmettre un virus ou à exposer l'utilisateur à des publicités (afin de réaliser des profits).

Vlogger : une personne connue pour poster régulièrement de courtes vidéos sur un blog ou un média social.

Youtubbeur : un vlogger qui utilise YouTube comme média.

Source : quelqu'un ou quelque chose qui fournit des informations.

Crédible : plausible ; quelqu'un qui est crédible utilise des preuves pour que vous soyez sûr qu'il dit la vérité.

Preuves : faits ou exemples qui prouvent que quelque chose est vrai ou faux.

Expertise : compétence ou connaissance particulière sur un sujet donné ; les experts ont de l'expertise.

Motif : la raison derrière l'action d'une personne ; son intention.

Agence de presse : organisation qui offre (gratuitement ou non) aux médias des informations : texte, photos ou vidéos.

Nouvelles trompeuses : des nouvelles intentionnellement mensongères ou qui déforment la vérité. De nos jours, elles sont connues sous le nom de "fake news".

Groupe de façade : un groupe qui prétend être ce qu'il n'est pas afin de cacher l'identité des vraies personnes qui le dirigent.

Désinformation : information fausse ou destinée à induire en erreur.

Sceptique : volonté de remettre en question les affirmations de vérité.

Source : la personne ou l'organisation qui fournit l'information.

Cadre : lorsque vous prenez une photo ou une vidéo d'un paysage, d'une personne ou d'un objet, le cadre est ce qui définit la partie que le spectateur peut voir. Il ne pourra pas voir celle que vous décidez de laisser en dehors du cadre.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 1)

Ne pas mordre à l'hameçon !

Dans le cadre d'un jeu, les élèves doivent déterminer parmi différents e-mails et SMS lesquels sont légitimes et lesquels sont des escroqueries par "hameçonnage".

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier** les techniques d'usurpation d'identité.
- ✓ **Examiner** les solutions.
- ✓ **Savoir** qu'ils peuvent s'adresser à un adulte de confiance s'ils pensent être victimes d'usurpation d'identité.
- ✓ **Reconnaître** les signes de tentatives d'hameçonnage.
- ✓ **Faire attention** à la façon de partager ses informations personnelles et avec qui.

Discussion



En quoi consiste l'hameçonnage exactement ?

L'hameçonnage désigne une technique qu'emploie une personne via e-mail, SMS ou toute autre communication en ligne pour vous soutirer des renseignements (par exemple des informations de connexion ou relatives à votre compte) en se faisant passer pour quelqu'un en qui vous avez confiance. L'hameçonnage par e-mail (ainsi que les sites dangereux vers lesquels cette personne essaie de vous orienter ou les pièces jointes qu'elle vous incite à ouvrir) risque également d'exposer votre ordinateur à des virus. Certains virus utilisent votre liste de contacts pour cibler votre famille et vos proches, en procédant de la même façon qu'avec vous ou de manière plus personnalisée. D'autres types d'escroqueries peuvent également prétendre que votre appareil rencontre un problème en vue de vous inciter à télécharger des logiciels malveillants ou indésirables. Gardez toujours à l'esprit qu'un site Web ou une annonce publicitaire n'ont aucun moyen de détecter s'il y a un problème sur votre ordinateur !

Certaines attaques par hameçonnage sont plus faciles à identifier que d'autres, plus sournoises et vraiment convaincantes : par exemple, lorsqu'un escroc vous envoie un message contenant certaines de vos informations personnelles. C'est ce qu'on appelle le "harponnage", qui est parfois très difficile à repérer du fait que la mention de vos informations personnelles dans le message laisse entendre que l'expéditeur vous connaît.

Avant de cliquer sur un lien ou de saisir votre mot de passe sur un site que vous ne connaissez pas, interrogez vous toujours sur la page Web ou le message concerné.

Voici quelques questions à vous poser :

- Le site a-t-il l'air professionnel, comme ceux que vous connaissez ou auxquels vous vous fiez, avec par exemple le logo habituel du produit ou de l'entreprise, sans aucune faute d'orthographe ?
- Est-ce que l'URL du site correspond au nom et aux informations du produit ou de l'entreprise que vous recherchez, ou contient-elle des fautes d'orthographe ?

- Y a-t-il des pop-up contenant du spam ?
- Est-ce que l'URL commence par "https://" avec un petit cadenas vert à gauche ? (cela signifie que la connexion est sécurisée).
- Que contient le texte en petits caractères ? (c'est souvent là que figurent des éléments révélateurs de la tentative d'escroquerie).
- Est-ce que le message ou le site offre quelque chose de trop beau pour être vrai, comme l'opportunité de gagner une grosse somme d'argent ? (c'est presque toujours trop beau pour être vrai).
- Le message vous semble-t-il un peu bizarre ? (comme si l'expéditeur vous connaissait, mais vous n'êtes pas complètement sûrs).

Et que faire si vous tombez dans le panneau ? D'abord, ne paniquez pas !

- Modifiez les mots de passe de vos comptes en ligne.
- Informez aussitôt vos proches et vos contacts, car ils risquent d'être les prochaines cibles.
- Si possible, signalez le message comme du spam (à partir des paramètres).

S'ils suspectent une escroquerie, vos élèves doivent avoir en tête d'avertir immédiatement un parent, un enseignant ou un adulte en qui ils ont confiance. Indiquez leur que plus ils attendront, plus la situation risquera de s'aggraver.

Activité



Matériel nécessaire :

Fiche d'exercices *Exemples d'hameçonnage*

Réponses pour chaque exemple présenté dans la fiche d'exercices :

1. **Fiable.** L'utilisateur est invité par e-mail à se rendre sur le site Web du cinéma pour se connecter lui-même à son compte, plutôt que par l'intermédiaire d'un lien susceptible de le diriger vers un site Web malveillant, et sans avoir à envoyer son mot de passe par e-mail.
2. **Escroquerie.** L'URL est suspecte et n'est pas sécurisée.
3. **Fiable.** URL sécurisée qui commence par https:// et précédée par le petit cadenas vert.
4. **Escroquerie.** Offre suspecte en échange de coordonnées bancaires
5. **Escroquerie.** URL suspecte et non sécurisée

1. Étudier les exemples par groupes

Formez des groupes pour étudier les différents exemples de messages et de sites Web fournis.

2. Indiquer vos choix individuellement

Pour chaque exemple, indiquez si le message ou le site est sérieux ou s'il s'agit d'une escroquerie. Énumérez vos raisons en dessous.

3. Discuter en groupe de vos choix

Quels exemples semblaient fiables et quels autres étaient suspects ? Y a-t-il des réponses qui vous ont surpris ? Si oui, en quoi ?

4. Continuer la discussion

Voici d'autres questions à vous poser au sujet de messages et de sites que vous trouvez en ligne :

• Ce message a-t-il l'air fiable ?

Quelle est votre première impression ? Avez-vous remarqué des éléments suspects ? Est-ce que l'on vous propose de résoudre un soi-disant problème ?

• Vous propose-t-on quelque chose de gratuit ?

Les offres gratuites ne sont généralement jamais vraiment gratuites.

• Est-ce que l'on vous demande des informations personnelles ?

Certains sites Web vous demandent des informations afin de vous envoyer encore plus de messages destinés à vous escroquer (par

exemple, des questionnaires ou des "tests de personnalité" visant à rassembler des informations sur vous afin de deviner plus facilement votre mot de passe ou d'autres données confidentielles). La plupart des vraies entreprises ne vous demandent pas d'informations personnelles par e-mail.

- **Est-ce une chaîne d'e-mails ou un post sur un réseau social ?**

Les e-mails et les posts que vous êtes invités à transmettre à toutes vos connaissances peuvent présenter des risques pour vous comme pour les autres. Ne le faites pas sauf si vous êtes convaincus de la fiabilité de l'expéditeur ou du message.

- **Y a-t-il du texte en petits caractères ?**

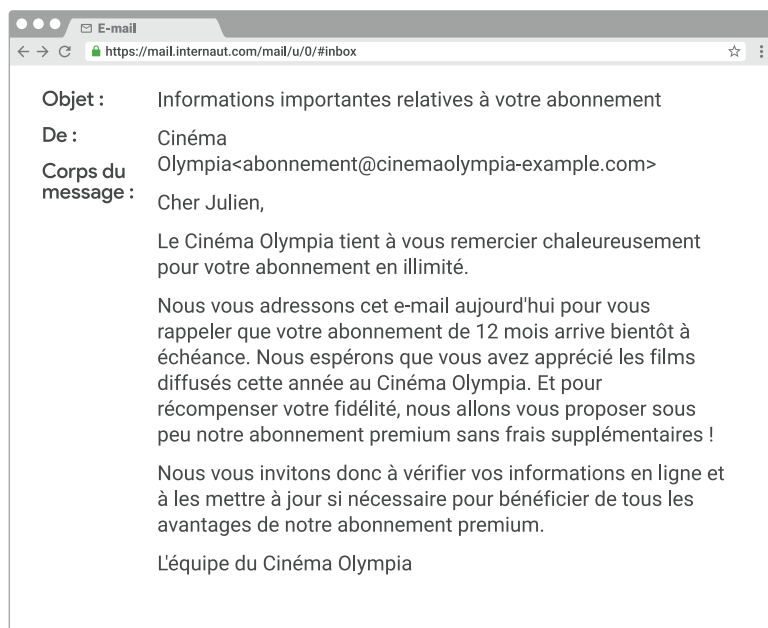
En bas de la plupart des documents, vous pouvez trouver ce que l'on appelle les "petits caractères". Il s'agit d'un texte succinct contenant souvent des informations faites pour que vous n'y prêtiez pas attention. Par exemple, le titre en haut d'un message peut indiquer que vous avez gagné un téléphone, alors que les petits caractères préciseront que vous devez en fait payer 200 € par mois. Alors faites y attention : ces petites lignes ont leur importance.

Remarque : pour les besoins de cet exercice, partez du principe que la messagerie de l'Internaute est fiable.

Conclusion

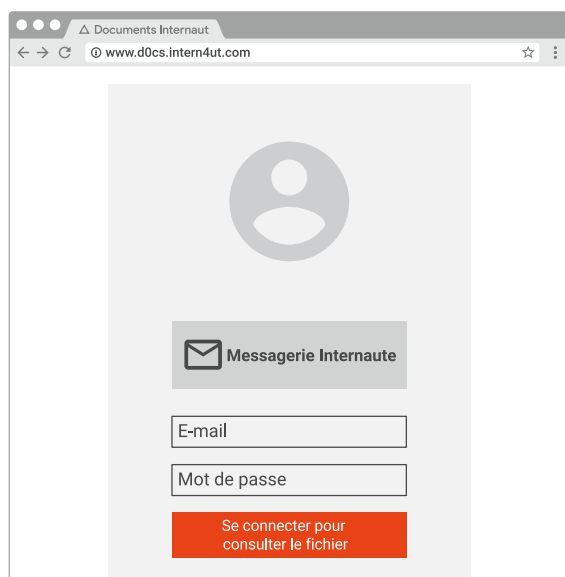
Lorsque vous êtes en ligne, faites toujours attention aux tentatives d'hameçonnage par e-mail, par SMS ou dans les posts. Et si vous vous faites berner, avertissez immédiatement un adulte en qui vous avez confiance.

Exemples d'hameçonnage



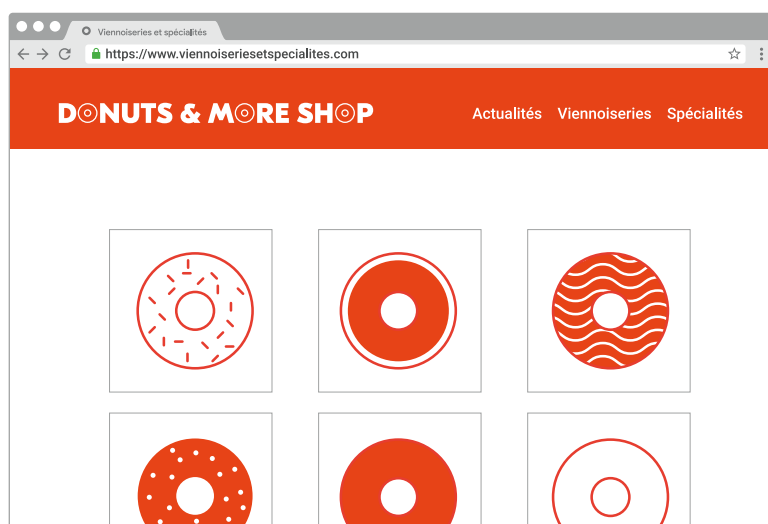
1. Ce message est-il fiable ou est-ce un cas de hameçonnage ?

.....



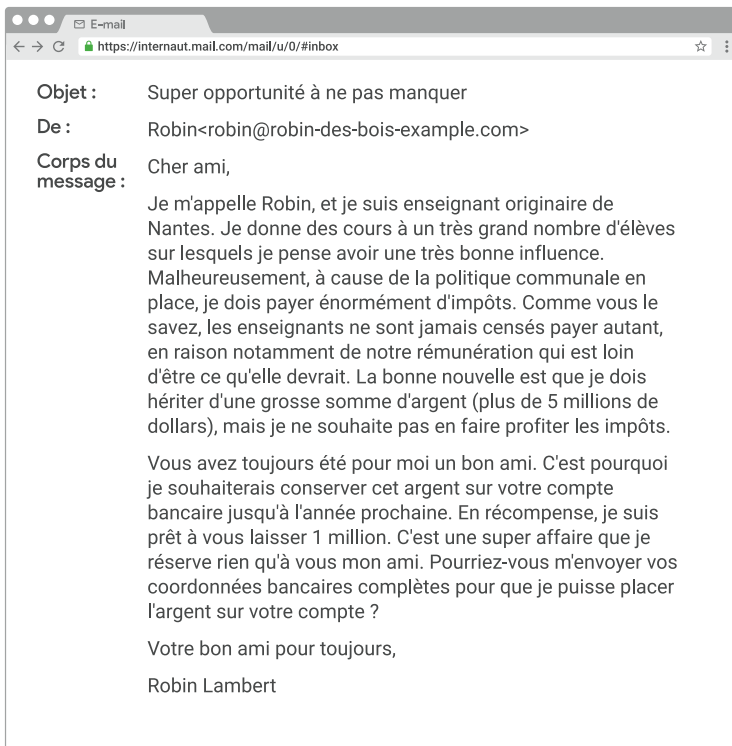
2. Cette page est-elle fiable, ou est-ce un cas de hameçonnage ?

.....



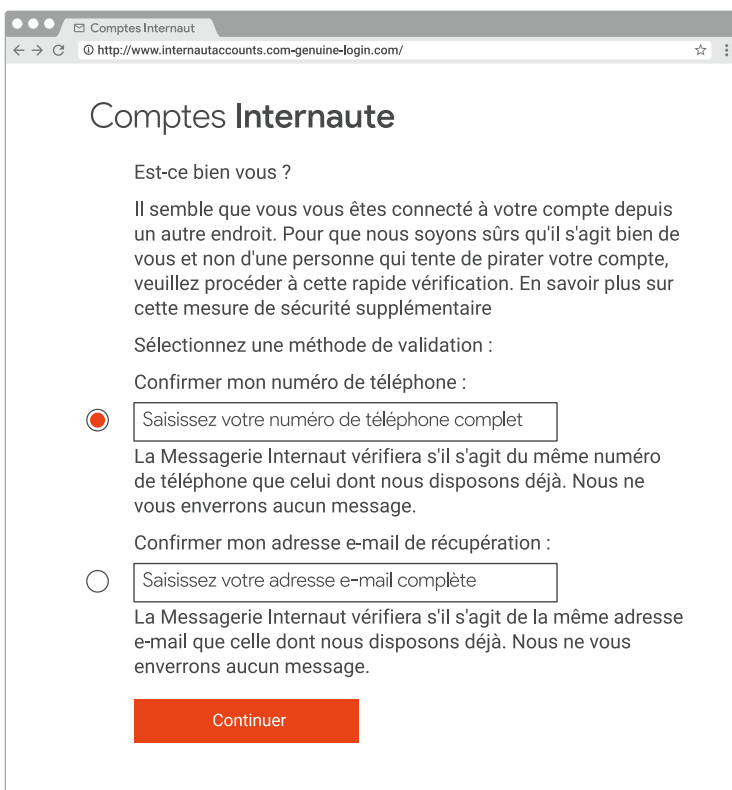
3. Ce site est-il fiable ou s'agit-il d'une escroquerie ?

.....



4. Ce message est-il fiable, ou est-ce du hameçonnage ?

.....



5. Ce message est-il fiable, ou est-ce du hameçonnage ?

.....

Ne tombe pas dans le panneau (activité 2)

Mais qui est-ce exactement ?

Les enfants mettent en pratique les connaissances acquises lors de l'activité précédente. Ils reproduisent différents scénarios et discutent des réponses possibles contre les tentatives d'hameçonnage que ce soit par e-mail, dans des posts, des images ou n'importe quel texte en ligne.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** qu'une personne en ligne peut ne pas être celle qu'elle prétend.
- ✓ **S'assurer** que cette personne est bien celle qu'elle prétend avant de lui répondre.
- ✓ **Poser** des questions ou solliciter l'aide d'un adulte s'il est difficile de déterminer qui est cette personne.

Discussion



Comment savoir si une personne est bien celle qu'elle prétend ?

Lorsque vous êtes au téléphone avec un ami, vous savez que c'est lui au son de sa voix, même si vous ne le voyez pas. Mais lorsque vous êtes en ligne, c'est quelque peu différent. En effet, il est parfois compliqué d'être sûr qu'une personne est bien celle qu'elle prétend. Par exemple, dans les applications et les jeux, des utilisateurs se font parfois passer pour d'autres pour plaisanter ou mettre la pagaille. Dans d'autres cas, certains usurpent l'identité d'autres pour voler des informations personnelles.

De même, des internautes que vous ne connaissez pas peuvent vous demander d'entrer en contact avec eux. La solution la plus sûre est de ne pas répondre ou d'avertir un parent ou un adulte de confiance que l'internaute en question tente de communiquer avec vous. En revanche, si vous décidez de répondre favorablement, commencez par vous renseigner sur lui. Consultez son profil, regardez qui sont ses amis, ou recherchez des informations qui confirment qu'il est bien celui qu'il prétend.

Il y a de nombreux moyens de vérifier l'identité d'une personne en ligne. En voici quelques exemples pour commencer.

Remarque destinée à l'enseignant

Commencez par susciter une réflexion en classe sur la question "Comment vérifier l'identité d'une personne en ligne ?", puis poursuivez la discussion en vous appuyant sur ces éléments.

• La photo de profil de la personne est-elle suspecte ?

Est-elle floue ou le visage est-il difficile à discerner ? Est-ce un avatar ou un personnage de dessin animé à la place ? Ou n'y a-t-il carrément aucune photo ? Sur les réseaux sociaux, il est très facile de dissimuler son identité avec des photos de mauvaise qualité, des avatars, des

photos d'animaux, etc. Certains fraudeurs vont même jusqu'à voler la photo d'une vraie personne pour créer un faux profil et se faire passer pour elle. Pouvez-vous trouver d'autres photos de la personne avec le même nom associé ?

• **Le nom d'utilisateur contient-il le vrai nom de la personne ?**

Sur les médias sociaux, est-ce que cette personne utilise son vrai nom comme pseudonyme ?

• **Le profil de la personne inclut-il une biographie sur elle ?**

Si tel est le cas, a-t-elle l'air d'avoir été rédigée par une vraie personne ? Les faux comptes ne fournissent pas beaucoup de renseignements sur la personne ou contiennent alors tout un tas d'informations rassemblées au hasard pour créer un faux profil. La biographie indique-t-elle quoi que ce soit que vous pouvez vérifier en effectuant une recherche ?

• **Depuis combien de temps le compte est-il actif ? Les activités affichées correspondent-elles à ce que vous pensiez ?**

Est-ce un nouveau profil ou y a-t-il beaucoup d'activités dessus ? Avez-vous des amis en commun avec cette personne comme vous le pensiez ? De manière générale, les faux comptes ne contiennent pas beaucoup de posts, de commentaires ou d'échanges avec d'autres personnes.

Activité



Ressources nécessaires :

- Un exemplaire de la fiche d'exercice *Mais qui est-ce exactement ?*, que vous aurez découpée en bandes et où figure un scénario (sans les conseils) sur chaque bande
- Un bol dans lequel mettre toutes les bandes (chaque groupe d'élèves en choisira une)
- Une fiche de révision sur l'hameçonnage

1. Étudier un scénario par groupe

Formez des groupes de trois ou quatre pour ensuite choisir un scénario dans un bol et discuter entre vous de l'attitude à adopter dans ce scénario précis.

2. Reproduire le scénario par groupe

Chaque groupe doit maintenant reproduire le scénario qu'il a choisi, avec un premier élève qui le lit, un deuxième qui le joue, un troisième qui répond, et peut-être un quatrième qui explique le raisonnement.

3. Discuter avec toute la classe des choix de chaque groupe

Discutez des choix de chaque groupe en vous aidant de la fiche de révision. N'hésitez pas à imaginer plus de messages qui, selon vous, auraient été encore plus délicats à traiter. Partagez-les ensuite avec les autres groupes.

Conclusion

C'est vous qui décidez à qui vous parlez en ligne. Assurez-vous que les personnes avec qui vous échangez sont bien celles qu'elles prétendent être !

Mais qui est-ce exactement ?

Voici cinq scénarios s'inspirant de messages que n'importe qui peut recevoir en ligne ou sur son téléphone. Différentes solutions sont proposées pour chacun : certaines bonnes, d'autres moins. Regardez lesquelles vous paraissent sensées ou si d'autres solutions vous viennent à l'esprit. Si vous rencontrez une de ces situations sans savoir vraiment quoi faire, la solution la plus simple est de ne pas répondre. Vous pouvez également les ignorer ou les bloquer. Et il est même conseillé d'en parler à un parent ou à un enseignant.

Scénario 1

Vous recevez ce message d'une personne que vous ne reconnaissez pas : "Salut ! Tu as l'air sympa, et j'aimerais bien faire ta connaissance. Tu vas voir, on va bien s'amuser ! Peux-tu m'ajouter à ta liste d'amis ? Rémi" Que devez-vous faire ?

- **Ignorer Rémi.** Si vous ne le connaissez pas, vous pouvez tout simplement décider de ne pas lui parler, un point c'est tout.
- **"Bonjour Rémi. Est-ce que je te connais ?"** En cas de doute, ne lui répondez surtout pas.
- **Bloquer Rémi.** Si vous avez décidé de le bloquer après avoir vérifié qui il est, vous ne recevrez plus de messages de lui. Sur la plupart des plateformes de réseaux sociaux, il ne saura même pas que vous l'avez bloqué.
- **Consulter le profil de Rémi.** Faites attention aux faux profils qui sont faciles à créer. Regardez sa liste d'amis pour voir avec qui il est en relation. Son cercle d'amis peut également vous montrer si Rémi est une vraie personne ou pas, notamment si vous ne connaissez aucun de ses contacts. Et si rien ne vous a vraiment convaincu sur sa page, cela suppose là aussi que Rémi n'est pas une vraie personne.
- **Ajouter Rémi à votre liste d'amis.** Ajoutez-le uniquement si vous estimez qu'il est fiable. Pour cela, vous devez impérativement avoir vérifié qui il est et s'il est une personne en qui vous avez confiance.
- **Donner à Rémi des informations personnelles.** Ne communiquez jamais d'informations personnelles aux personnes que vous ne connaissez pas.

Scénario 2

Vous recevez un SMS d'une personne dont vous ne vous souvenez pas. "Salut, c'est Tom ! Tu te souviens de moi l'été dernier ?" Que devez-vous faire ?

- **Bloquer Tom.** Ce serait impoli si vous le connaissez vraiment. Cependant, si vous êtes sûrs de n'avoir rencontré personne qui s'appelle Tom l'été dernier, ou s'il vous envoie trop de SMS ou d'informations sur lui, il est alors préférable de le bloquer.
- **Ignorer Tom.** Si vous ne le connaissez pas, vous pouvez tout simplement ne pas lui répondre.

- **"Bonjour Tom. Est-ce que je te connais ?"** C'est une bonne solution si vous n'êtes pas sûrs de l'avoir rencontré et si vous voulez vérifier que c'est bien le cas en faisant quelques recherches, mais ne lui dites pas où vous étiez l'été dernier!
- **"Je ne me souviens pas de toi, mais on peut quand même se voir un de ces jours."** Ce n'est pas vraiment une bonne idée. Vous ne devez jamais proposer à une personne de la rencontrer si vous ne la connaissez pas.

Scénario 3

Vous recevez un message privé de @fandefoot12 alors que vous ne suivez pas cette personne. "Salut! J'adore tes posts, t'es super drôle! Donne-moi ton numéro de GSM (ou téléphone portable) pour qu'on discute!" Que devez-vous faire ?

- **Ignorer @fandefoot12.** Vous n'avez pas besoin de répondre si vous n'en avez pas envie.
- **Bloquer @fandefoot12.** Si vous bloquez cette personne, car vous la trouvez bizarre, vous n'entendrez plus jamais parler d'elle, sauf si elle vous contacte avec un faux profil sous un autre nom.
- **"Bonjour, est-ce que je te connais ?"** En cas de doute, veillez à poser des questions avant de divulguer des informations personnelles comme votre numéro de téléphone.
- **"OK, mon numéro est le..."** Non! Même si vous avez vérifié l'identité de cette personne, ne communiquez pas d'informations personnelles sur les réseaux sociaux. Trouvez un autre moyen de prendre contact, que ce soit par l'intermédiaire d'un parent, d'un enseignant ou de toute autre personne de confiance.

Scénario 4

Vous recevez un message de chat d'une personne que vous ne connaissez pas. "Je t'ai vu dans le couloir aujourd'hui. T MIGNON! C'est quoi ton adresse ? Je peux passer." Que devez-vous faire ?

- **Ignorer cette personne.** C'est probablement la bonne solution.
- **Bloquer cette personne.** N'hésitez pas à le faire si vous avez un mauvais pressentiment au sujet de quelqu'un.
- **"Qui es-tu ?"** Ce n'est sans doute pas une bonne idée. Si le message semble suspect, mieux vaut peut-être ne pas y répondre ou tout simplement bloquer la personne.
- **"C'est toi Laure ? T mignonne toi aussi! J'habite au 240 boulevard Joffre."** Ce n'est pas une bonne idée même si vous pensez savoir de qui il s'agit. Avant de donner votre adresse ou toute autre information personnelle à une personne, vérifiez son identité, même si vous pensez la connaître. Ne rencontrez jamais quelqu'un en personne si vous ne le connaissez qu'à travers vos discussions en ligne.

Scénario 5

Vous recevez le message "Hé, je viens de rencontrer ton amie Sophie ! Elle m'a parlé de toi, je voudrais te rencontrer. Tu habites où ?" Que devez-vous faire ?

- **Ignorer cette personne.** Si vous ne la connaissez pas, mais que vous avez bien une amie qui s'appelle Sophie, la meilleure solution est de contacter cette dernière avant de répondre à ce message.
- **Bloquer cette personne.** Si vous ne connaissez pas l'expéditeur du message et que vous n'avez pas d'amie qui s'appelle Sophie, il est probablement préférable d'accéder aux paramètres afin de le bloquer pour l'empêcher de vous recontacter.
- **"Qui es-tu ?"** Ce n'est sans doute pas une très bonne idée. Si vous ne connaissez pas cette personne, il est préférable de ne pas lui répondre, au moins jusqu'à ce que vous revoyiez Sophie pour lui en parler.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 3)

Il faut le voir pour le croire

Les élèves sont amenés à réfléchir sur l'authenticité des images qui leur sont montrées.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** les enjeux possibles de la modification d'informations.
- ✓ **Être capable** d'analyser avec du recul des images quant à leur authenticité.

Activité



Ressources nécessaires :

Télécharger les photos sur
<https://www.bibliosansfrontieres.be/wp-content/uploads/sites/3/2020/09/Illustrations-Curriculum-Cyber-Heros.pdf>

L'atelier consiste à montrer des images une par une aux participants. A chaque image, ils devront réfléchir dans un temps limité si l'image est réelle, a été retouchée ou bien si elle transmet de fausses informations. A la fin du temps imparti, l'animateur révèle si l'image a été retouchée et montre l'image originale si c'est le cas. Il peut alors échanger avec les participants qui partagent leurs premiers points de vue et leur poser des questions pour tester leur capacité d'analyse, les raisons pour lesquelles ils se sont trompés, les indices qui peuvent faire penser à une fausse image ... et leur culture générale.

Exemples de questions :

- Que voyez-vous ?
- S'il s'agit d'un montage : qu'est ce qui a été modifié et pourquoi ?
- Quelles conséquences ont ou pourraient avoir lieu à la suite de cette retouche ?
- S'il s'agit d'une image non modifiée mais d'une source inconnue : Comment vérifier la véracité d'une image trouvée sur Internet ?



Pour aider à verbaliser et animer l'atelier, l'animateur pourra s'aider des "Chapeaux de Bono", partir de la description factuelle de l'image, puis demander le ressenti des participants.

Exemple d'image et de réponses :

- Ce cliché (The Surgeon's Photo) est la photo la plus connue autour du mythe du monstre du Loch Ness.
La forme sur l'image n'est pas le monstre, mais un jouet sous-marin avec une tête de serpent de mer.
- La supercherie a été révélée en 1994 peu avant la mort de l'un des participants au canular.
- Le mythe du monstre et cette photo en particulier a fortement contribué à la célébrité du Loch Ness dans le monde.

Source : <http://hoaxes.org/nessie.html>

Voir fiche exercice/numéro 6

***Chapeaux de Bono**
 Chaque joueur doit choisir un chapeau imaginaire d'une des 6 couleurs, et réfléchir à une question. Chaque couleur correspond à un point de vue bien défini (exemple jaune = optimiste) et le joueur doit s'y conformer lors de la prise de parole. Au prochain tour, il change de chapeau et peut exprimer un point de vue différent sur une même question. Cette technique permet de repérer quel chapeau nous avons l'habitude d'utiliser et de changer ses perspectives. Vous pouvez trouver plus d'informations sur Internet!

Adaptation de l'activité selon le public

Cette activité reposant presque exclusivement sur le choix d'images à présenter aux participants, il est donc possible pour l'animateur d'adapter l'activité selon le public visé. Cela nécessitera un certain temps de recherche.

Nous vous proposons un certain nombre d'images en ressources (voir fiche d'exercices). Elles sont adaptées à tous les publics, mais l'animateur peut prolonger l'activité en proposant d'autres images selon son public. L'idéal étant de passer 5 minutes par image selon les choses à dire dessus et l'inspiration des participants.

L'animateur peut aussi opter pour une méthode plus ludique lors du dévoilement d'une image aux participants, comme par exemple l'utilisation de buzzers pour un quizz de rapidité ou encore créer deux groupes et leur laisser un temps pour écrire un maximum d'informations avant le dévoilement de la réponse.

Ce contenu est proposé par Bibliothèques Sans Frontières.
Il a été créé par Liam Baudot.

Il faut le voir pour le croire



1. Photo Mussolini :

- C'est une photo du dictateur italien Benito Mussolini (1942).
- Il y apparaît, fier et héroïque sur son cheval.
- La photo originale dans laquelle apparaissait le dresseur du cheval a été modifiée pour en faire un outil de propagande, supprimant le dresseur et donnant au dictateur une posture ayant plus de contrôle.
- On a donc un exemple de photographie modifiée pour soutenir une idéologie, un dirigeant et un régime totalitaire.

Source : <https://www.lense.fr/news/le-trucage-photo-avant-photoshop/#gallery-8>

Pour aller plus loin (anglais) : <https://ethicsinediting.wordpress.com/2009/04/01/photo-manipulation-through-history-a-timeline/>



2. Photo Tiger Woods :

- C'est un photomontage de Phil Mickelson et Tiger Woods, deux champions de golf, pour illustrer l'article d'un journal (2008).
- Le montage / collage est maladroit, les perspectives sont faussées (le bras de Mickelson se retrouve devant le corps de Woods, tandis que le club de golf de Woods se retrouve devant le visage de Mickelson).
- Les photos originales ont été probablement fusionnées dans un souci de mise en page, l'article en question parle de Mickelson et Woods et la place sur le journal est limitée.
- Cette erreur peut être le fruit d'un manque de temps de l'auteur et nous rappelle que bien analyser une image peut nous permettre d'en jauger la fiabilité par expérience.



3. Photo biche :

- C'est la photographie d'un animal bien réel, le cerf huppé (Elaphodus cephalophus) qui vit en Asie.
- Sa particularité : deux longues canines acérées, qu'il ne partage pas avec beaucoup d'espèces de cervidés, peut faire douter de la fiabilité de la photo.
- Il est facile d'inventer un animal en utilisant un logiciel de montage de photo et d'y ajouter des particularités plausibles mais fausses, d'où l'importance de vérifier les sources et de se renseigner sur un sujet avant de le considérer comme acquis.

Source photo : <http://thetango.net/wp-content/uploads/2013/05/Tufted-Deer.jpg>

Page Wikipedia : https://fr.wikipedia.org/wiki/Elaphodus_cephalophus



4. Peinture Dali :

- C'est le détournement d'une peinture de Salvador Dalí de 1931, "La persistència de la memòria", plus connu sous le nom "Les Montres molles" auprès du grand public en français.
- L'auteur a ajouté à l'œuvre originale des chats pour alléger sa signification et créer une scène amusante. Il pratique ce genre de détournements sur toute une série d'œuvres d'art connues (voir : www.fatcatart.ru).
- Une image peut être modifiée pour des raisons bienveillantes et artistiques, ici humoristiquement et comme moyen d'expression pour l'artiste.

Source image : <https://twistedstifter.files.wordpress.com/2014/06/fat-cat-photoshopped-into-famous-artworks-15.jpg>
<http://fatcatart.com/gallery/?lang=en>

Peinture originale : https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Persistance_de_la_m%C3%A9moire



5. Photo Staline :

- C'est une photo de Joseph Staline de 1930, entouré d'hommes du gouvernement soviétique de l'époque, dont Nikolaï Lejov à la gauche de Staline (dans l'image de gauche) qui passera deux ans à la tête de la police politique du pays.
- Lejov a été effacé de la photo originale après son arrestation et exécution en 1940 sous ordre de Staline, dans un contexte de censure et de manipulation d'informations. Cette technique a été utilisée à de nombreuses occasions par le pouvoir soviétique.
- Cette photo a été modifiée pour falsifier des événements du passé, ici on parle alors de "mort photographique" pour le cas de Lejov.

Source image : <https://cdn8.openculture.com/2017/08/20195102/soviet-censorship-naval-commissar-vanishes.jpg>



6. Photo Loch Ness :

- Ce cliché (The Surgeon's Photo) est la photo la plus connue autour du mythe du monstre du Loch Ness.
- La forme sur l'image n'est pas le monstre, mais un jouet sous-marin avec une tête de serpent de mer.
- La supercherie a été révélée en 1994 peu avant la mort de l'un des participants au canular.
- Le mythe du monstre et cette photo en particulier a fortement contribué à la célébrité du Loch Ness dans le monde.

Pour aller plus loin (site en anglais) : <http://hoaxes.org/nessie.html>

Source image : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5e/Hoaxed_photo_of_the_Loch_Ness_monster.jpg



7. Modèle photo :

- Cette photo a été retouchée avec un logiciel de photomontage pour rendre le modèle plus mince.
- Le mouvement #ThinnerBeauty, d'où provient ce montage, affirmait vouloir encourager les personnes en surpoids à adopter un mode de vie plus sain, ce qui les rendraient plus belles. Cependant, leur méthode est très controversée et contribue au "body shaming" (littéralement "humiliation du corps") qui consiste à intimider ou à se moquer d'une personne à cause de son physique.
- Les comptes en ligne de l'organisation à l'origine de ce mouvement ont depuis été désactivés mais le mouvement lui-même continue d'exister.
- Aujourd'hui encore, beaucoup de photos sur Internet sont retouchées pour correspondre à des standards de beauté culturellement imposés.

Page du site [bustle.com](https://www.bustle.com/articles/105909-project-harpoon-facebook-page-has-been-deleted-but-the-thinnerbeauty-movement-lives-on) expliquant le phénomène #ThinnerBeauty (en anglais) :

<https://www.bustle.com/articles/105909-project-harpoon-facebook-page-has-been-deleted-but-the-thinnerbeauty-movement-lives-on>



8. Photo bâtiment :

- C'est une image de synthèse photoréaliste du projet "O'origin", un immeuble de bureaux construit dans un nouveau quartier de Nancy (France).
- L'utilisation de ce genre d'images pour un projet architectural permet de mieux se projeter à quoi ressemblerait un bâtiment une fois terminé.
- La seconde photo montre la construction une fois terminée, on peut remarquer que la réalité ne correspond pas exactement à ce qui est imaginé (il n'y a, par exemple, pas d'espaces verts autour).

Article parlant du bâtiment : <http://www.office-et-culture.fr/architecture/immobilier/edf-choisit-origin>

Ne tombe pas dans le panneau (activité 4)

La Rédac'

A travers cet atelier, les élèves se mettent dans la peau d'un journaliste et décryptent des informations.

Objectifs des élèves



- ✓ **Reconnaître** du contenu factuel.
- ✓ **Recouper** des informations venant de différents médias.
- ✓ **Vérifier** la fiabilité des informations.

Activité



Ressources nécessaires :

- Articles de journaux "classiques" découpés/collés sur format A4
- Articles web (sites d'informations ouverts au préalable, sur des articles choisis dont certains imprimés au format A4)
- Podcasts radio (format court, répartis équitablement)
- Télévision (YouTube, des chaînes d'info, extraits du journal télévisé)
- Blogs (pages imprimées au format A4 au préalable, thématiques variées)
- Réseaux sociaux : posts Facebook / Twitter

Matériel utilisé :

- Tables (au moins 4, maximum 10)
- 8 Bacs (ou cartons, format A4 ou plus)
- 2 Espaces d'affichage (Tableaux, Murs...)
- Adhésif (de préférence de couleur)
- Ordinateurs (au moins 2, maximum 4)
- Post-It
- Marqueurs / Feutres
- Ruban adhésif

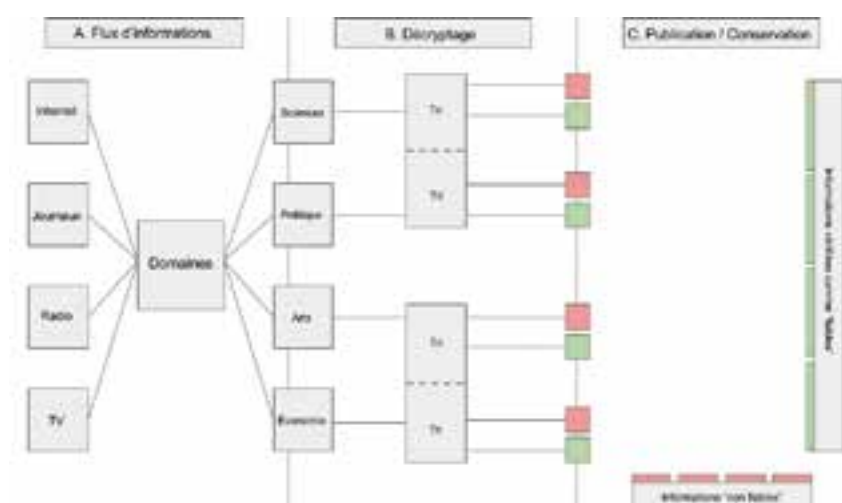
Deux modes d'animation sont possibles pour cet atelier :

- *En groupe "global"*, les participants traversent les différentes étapes l'une après l'autre. Chaque partie donne lieu à un échange avant de passer à la suivante. Deux "Maîtres du Temps" sont attribués à l'équipe.
- *En groupe "scindé"*, les participants sont répartis en trois équipes. On définit un temps à la fin duquel les groupes changent de mission. Lorsque toutes les équipes ont effectué au moins un passage à chaque étape, ou que les informations sont épuisées, le jeu s'arrête. Un "Maître du Temps" est missionné pour chaque équipe.

1. Le flux d'informations :

Sur un réseau social, une chaîne d'informations ou une application de veille, les informations arrivent en continu sur nos ordinateurs et nos smartphones. Ces articles, vidéos, podcasts touchent divers domaines et les abordent de manière différente selon leur provenance.

On commence donc, en se basant sur un système d'algorithme de tri, par répartir les informations en fonction des domaines dont elles traitent. On dispose, sur le schéma ci-dessous, de quatre "Domaines".



Sciences, Politique, Arts et Economie sont des exemples qui peuvent bien sûr être modifiés selon les intérêts du public. On peut donc établir des stocks d'informations correspondant à divers domaines de prédilection (imprimés au préalable).

2. Le décryptage :

Les informations réparties en “Domaines” peuvent maintenant être analysées et vérifiées par les joueurs.

On dispose de plusieurs outils pour remplir cette mission :

- 1 ou 2 ordinateurs connectés à des sites de fact-checking (Décodex).
- Des ressources documentaires (pour les articles avec références historiques/scientifiques).
- Les smartphones des joueurs peuvent bien sûr faciliter le jeu.
- La culture générale n’est pas suffisante pour valider une information comme “fiable”. Elle doit être au minimum recoupée avec 1 autre source/ 1 site de fact-checking/ 1 ressource documentaire.

Lors de cette étape, on peut coller des Post-It au dos des informations imprimées pour préciser par quelle méthode elles ont été validées (ou non). On dispose de deux zones de réception pour chaque “Domaine”, l’une nommée “Informations fiables” et l’autre “Informations non fiables”. Chaque information est analysée, triée et vérifiée, mais des erreurs surviendront sans doute pendant cette étape (et c’est encore mieux!).

Cela peut sembler assez manichéen, on abordera donc la notion de vérification de la fiabilité d’une information de façon plus large lors de l’échange en fin d’activité.

3. Publication / Conservation :

Après avoir trié, analysé et vérifié les informations de diverses provenances, les joueurs se glissent dans la peau d’une rédaction.

On pose alors quelques questions :

- Quelles informations va-t-on publier ?
- Lesquelles met-on en exergue ?
- Lesquelles seront en première page ?
- Etc.

Puisque les informations “non fiables” ont également été triées, on pose ces questions :

- Que fait-on avec les informations “non fiables” ?
- Va-t-on les jeter/les ignorer ou au contraire y prêter attention pour comprendre les intérêts qu’ont leurs auteurs à les diffuser ?
- Ces informations “peu fiables” sont-elles humoristiques ? Si oui, doit-on les traiter de la même façon ?
- Si on les conserve, comment peut-on s’en servir pour améliorer notre système d’analyse ?
- Etc.

Une fois que les informations ont été réparties, ou que le temps est écoulé, on invite les participants à se rassembler devant les espaces d’affichage.

On échange ensuite sur les difficultés rencontrées au cours de l'atelier, sur la pertinence de certaines informations publiées (qui sont vraies, mais peu intéressantes).

On débat ensuite sur les informations classées comme "non fiables".

On n'hésite pas à inviter les joueurs à expliquer pourquoi telle ou telle information est dans la bonne catégorie, ou au contraire n'est pas à sa place.

Ce contenu est proposé par Bibliothèques Sans Frontières.
Il a été créé par Simon.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 5)

Atelier connecté autour de la fake news

Dans un premier temps, les enfants apprennent le concept de fake news. Ensuite, grâce à l'outil X-Ray Goggles, ils entrent dans la peau d'un rédacteur de contenus mal intentionné et créent leur propre fake news.

Objectifs des élèves



- ✓ **Définir** la notion de fake news.
- ✓ **Rechercher** l'information.
- ✓ **Vérifier** les sources.
- ✓ **Prendre** l'outil X-Ray Goggles en main.

Discussion



1. Définir la notion de fake news

Formuler une définition avec ses élèves

Lancez une discussion avec vos élèves dans l'objectif de formuler une définition du terme fake news. Vous pouvez, pour ce faire, regarder avec vos élèves une vidéo courte sur le sujet.

Pour clore cette partie, vous pouvez vous aider de la définition suivante :
"Une fake news (fausse information) est une information délibérément fausse ou truquée émanant généralement d'un média ou d'un individu, plus ou moins largement repris.

Elle peut participer à des tentatives de désinformation, via les réseaux sociaux ou les médias traditionnels, avec l'intention d'induire en erreur pour obtenir un avantage financier ou politique, ou d'influencer l'opinion public et de l'amener à agir d'une certaine façon.

Elle emploie un titre accrocheur dans le but d'augmenter le nombre de lecteurs et de partages.

Souvent, l'anonymat des rédacteurs les rend plus difficiles à poursuivre pour calomnies.

Il existe des oppositions d'ordre idéologique entre les journaux, mouvements politiques et intellectuels et les gouvernements concernant le rôle que doit ce dernier dans le contrôle de l'information. Pour certains, la lutte contre les fake news est liberticide : les gouvernements n'ont pas la légitimité de déterminer ce qui est vrai et faux, d'autant plus qu'ils diffusent eux-mêmes des fake news."

Identification et vérification

Posez aux participants les questions suivantes : avez-vous déjà vu, lu et/ou entendu une fake news ? Où ? Avez-vous tout de suite su qu'il s'agissait d'une fausse information ? Comment ? Comment vérifiez-vous la véracité d'une information ?

Ces questions vous permettront de savoir où se situent les connaissances et compétences des participants par rapport aux fake news.

Activité



Ressources nécessaires :

- Un ordinateur par participant
- Une connexion internet
- Le professeur aura pris soin de télécharger le plugin X-RAYGOGGLES sur chaque ordinateur au préalable: <https://x-ray-goggles.mouse.org/> ou taper Goggles dans votre barre de recherche!

Il existe de nombreux exemples de fake news. On peut prendre l'exemple d'une fake news apparue sur les réseaux sociaux « un coca positif au Covid après un test antigénique ». Pour vérifier si l'information est juste, il suffit d'aller vérifier l'information sur un site de fact-checking par exemple pour se rendre compte que le résultat était dû à une réaction chimique et non une contamination de la boisson. On peut aussi se référer aux grands journaux ou autres médias et voir combien d'entre eux ont relayé ou démenti l'information ; ainsi que les sources qu'ils utilisent.

2 : Atelier connecté: X-Ray Goggles – Comment altérer le contenu d'une page ?

Les participants vont maintenant créer eux-mêmes une fake news, à partir du site du journal de leur choix.

Attention : X-Ray permet de modifier l'apparence d'une page en local. Autrement dit, si la page est rafraîchie, vos modifications ne seront pas enregistrées.



X-Ray Goggles est un outil développé par Mozilla. Il permet de façon simple de modifier le contenu visible d'une page Web en altérant son code HTML. Nous pouvons par exemple prendre la page web d'un journal connu comme <http://www.lalibre.be/>.

1. Demandez aux participants d'ouvrir un article de journal à partir d'un site de leur choix.
2. Cliquez sur le bouton X-Ray Goggles dans votre barre de favoris afin de l'activer.
3. Faites bouger votre curseur sur la page, l'article se divise en blocs de couleur. Le plugin fonctionne!
4. Choisissez l'élément de la page que vous voulez modifier et cliquez dessus.
5. Modifiez son contenu en tapant votre texte dans la petite fenêtre qui s'affiche en bas. Cliquez sur Update!





Voilà ! vous avez modifié le contenu d'une page web ! N'oubliez pas de faire une capture d'écran de votre page ou de l'imprimer car une fois l'onglet refermé, vous perdez tout votre travail !

Remarques : tous les éléments d'une page proviennent du html, comme par exemple :

- `<img>...</img>` : qui permet de mettre une image sur le site.
- `<h1>...</h1>` : qui permet de mettre un Titre à une page Web.
- `<p>...</p>` : qui permet de rédiger un paragraphe de texte.

Et bien d'autres...

Le HTML est le code qui permet de "mettre en page" le contenu du site. Ce code est dans de très nombreux cas généré par le serveur sur lequel se trouve le site. Il est généré par des instructions qui ont été définies à l'origine par un algorithme.

Conclusion

Les informations ou les sources d'informations se manipulent en quelques clics et peuvent avoir de grandes conséquences pour ceux qui la lisent ou la partagent. Il est donc nécessaire de recroiser les sources et de ne pas relayer n'importe quoi, au risque de passer pour un idiot !

Ne tombe pas dans le panneau (activité 6)

Les outils du parfait fact-checkeur

Les élèves utilisent plusieurs outils permettant de vérifier la véracité d'infos tirées d'Internet ou de journaux en format papier afin de déduire lesquelles sont fausses et lesquelles sont vraies.

Objectifs des élèves



- ✓ **S'initier** à l'information.
- ✓ **Comprendre** la différence entre une vraie et une fausse information.
- ✓ **Vérifier** les sources d'information.

Discussion



Définir la notion de fake news

Poser les questions suivantes :

Qu'est-ce que c'est qu'une fake news ?

Faire un tour de table pour expliquer qu'une fake news est une fausse information (développer plus la notion en donnant des exemples).

D'où vient ce terme ?

Le terme fake news a été popularisé par Donald Trump lors des élections américaines de 2016. Le terme s'est depuis généralisé. Pour autant, la pratique de la désinformation n'est pas récente. De l'Antiquité au Moyen Âge, l'utilisation de fausses informations a été souvent pratiquée dans l'exercice du pouvoir. Voir pour exemple cet article sur Philippe IV « le Bel », roi de France de 1285 à 1314 (source : https://www.lepoint.fr/histoire/philippe-le-bel-inventeur-des-fake-news-11-07-2017-2142318_1615.php).

Peut-on reconnaître une fausse information ?

Oui, en utilisant des outils mis en place pour le public qui s'interroge, comme par exemple :

- Le Decodex du Monde : www.lemonde.fr/verification/
- FotoForensics : www.fotoforensics.com
- YouTube Data viewer : <https://citizenevidence.amnestyusa.org/>
- Hoaxbuster : www.hoaxbuster.com
- Factuels de l'AFP (Agence France Presse) : <https://factuel.afp.com>
- Check News Libération : www.liberation.fr/checknews
- Faky.be (outil créé par la RTBF) : <https://faky.be/fr>

Tous ces outils permettent de vérifier une source d'informations, mais ce ne sont pas les seuls à disposition : le bon sens et l'esprit critique peuvent parfois suffire.

Avant de se forger une opinion, il y a des questions simples à se poser : la source de l'information est-elle citée, identifiée, vérifiable ? Les faits relatés le sont-ils ailleurs ? La personne ou le site en question partage-t-il des faits ou des opinions et rumeurs ?

Qu'est-ce que le fact-checking ?

Le terme anglais fact-checking, littéralement « vérification des faits », désigne un mode de traitement journalistique, consistant à vérifier de manière systématique des affirmations de responsables politiques ou des éléments du débat public. Il est également utilisé pour vérifier la véracité des faits circulant sur Internet et les réseaux sociaux.

Activité



Ressources nécessaires :

- Un ordinateur avec connexion Internet pour l'animateur
- Un vidéo projecteur

Exercice

L'animateur aura préparé – puis présentera – plusieurs articles tirés de ressources en ligne ou même des journaux en format papier, l'objectif est que les participants reconnaissent parmi ceux-ci lesquels diffusent une information vérifiée et lesquels relaient une fausse information.

A. Comment vérifier l'information ?

L'animateur explique aux participants comment vérifier une information sur Internet. Pour qu'ils puissent le faire seuls dans la suite de l'atelier.

Ici nous avons un article :



Ce qui est entouré en rouge c'est l'URL de l'information qu'il faut vérifier en utilisant des sites qui vérifient la véracité d'une info.

Pour cela nous pouvons utiliser, en exemple, trois outils :

B. Comment vérifier un article internet avec Le Décodeur du Monde ?

Après avoir copié l'URL, ouvrir le site les Décodeurs du journal le monde, coller l'URL et lancer la recherche qui donnera toutes les infos de la publication sur l'article.

C. Comment vérifier une photo (image) avec Fotoforensic

Copier l'adresse de l'image, venir la coller sur "image URL" : le site permet de voir où la photo a été prise, la date, le nombre de pixels.

Il est également possible d'utiliser, de la même façon l'outil recherche d'images de Google Images.

D. Comment vérifier une vidéo avec YouTube Data Viewer ?

Aide à retrouver la source d'une vidéo potentiellement manipulée. Il suffit de copier/coller le lien de la vidéo que vous aurez choisie pour obtenir la date et l'heure auxquelles elle a été publiée.

Les animateurs peuvent commencer l'activité avec les exemples ci-dessous :

1. <https://fr.sott.net/article/30142-Terre-plate-une-video-filmee-de-l-ISS-revele-le-complot>
2. <http://www.legorafi.fr/2018/06/20/tourisme-spatial-les-francais-se-plaignent-du-trop-grand-nombre-de-francais-dans-lespace/>
3. <https://nordpresse.be/macron-humilie-bebe-de-11-mois-appelle-caca/>
4. <https://www.20minutes.fr/politique/2273603-20180518-strasbourg-ministre-culture-francoise-nyssen-veut-eduquer-jeunes-contre-fake-news>

Faire l'exercice avec les enfants en copiant les liens ci-dessous dans les sites de fact checking cités plus haut. Répéter l'exercice avec d'autres sources d'informations au choix des élèves.

Autres outils pouvant être utilisés :

Outils	URL	Utilisation
CheckNews	https://liberation.checknews.fr/	Moteur de recherche permettant de poser des questions en lien avec l'actualité, auxquelles des réponses documentées seront fournies. Fact-Checking
Snopes	https://www.snopes.com/fact-check/	Fact-Checking

Conclusion

Cet atelier peut être fait en parallèle avec la fiche d'activités sur les fake news.

Avant de partager un article, il est important de vérifier ses sources et de croiser les informations. Il faut toujours se poser les bonnes questions : la source de l'information est-elle citée ? S'agit-il d'une source existante, vérifiable et crédible ? Les faits sont-ils relatés par d'autres sources d'informations ? Le rédacteur ou le site en question est-il connu pour partager des faits, des opinions ou des rumeurs ?

Proposé par Bibliothèques Sans Frontières.
Il a été créé par Kamithou Mouhidine.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 7)

Bataille numérique : Info ou Intox ?

Au travers d'un jeu de cartes, les élèves doivent déterminer si des informations sont fiables ou pas.

Objectifs des élèves



- ✓ **S'initier** à l'information.
- ✓ **Découvrir** des éléments de culture numérique.
- ✓ **Être capable** de distinguer une Info d'une Intox.

Discussion



Internet est une ressource formidable mais qui peut être vecteur de désinformation. Afin de ne pas tout absorber, il est nécessaire de prendre du recul par rapport à certains contenus. Voici quelques questions de mise en situation à poser à vos élèves :

Est-ce que vous vous informez souvent sur Internet ?

Est-ce que vous avez un compte sur un réseau social ?

Et est-ce que vous vous informez dessus ?

Selon les réponses des participants, on enchaîne sur quelques éléments supplémentaires :

- Sur Internet, il y a des sites d'informations, comme ceux des journaux que l'on trouve en version "papier".
- Les informations ne circulent pas seulement sur ces sites d'informations, il y a aussi beaucoup d'actualités sur les réseaux sociaux, qui sont relayées par des milliers d'utilisateurs.

On pose ensuite la question suivante aux participants :

Imaginez que vous êtes en train de naviguer sur un réseau social.

Vous tombez sur un post (ou une publication) qui vous annonce que 'Le réchauffement climatique est un complot des extraterrestres!'.

Est-ce que cela vous semble vrai ?

Réponse attendue : Non

On conclut donc que toutes les informations que l'on trouve sur Internet ne sont pas forcément vraies. Il faut prendre du recul par rapport à certains contenus.

Pour illustrer cette notion, on annonce aux participants qu'ils vont jouer à la bataille numérique.

Activité



Ressources nécessaires :

Le jeu de cartes "Info ou intox" est composé de 54 cartes

Composition du jeu :

Le jeu est conçu pour 2 joueurs et 1 maître du Jeu, qui vérifie les réponses des participants, et leur score en fin de partie.

Dans ce jeu, on trouve :

- 24 cartes "Info"
- 24 cartes "Intox"
- 4 cartes "Bonus"
- 1 carte "Comment jouer ?"
- 1 carte "Comptage des points"

Pour jouer, il suffit d'imprimer les cartes et de les découper.

Nous vous conseillons également de les plastifier, pour avoir en votre possession un jeu de cartes durable résistant à l'eau. Pour ce faire, laissez quelques millimètres de marge lorsque vous les découpez, afin d'obtenir un résultat optimal.

Le but du jeu est de faire la différence entre les "Infos" (les informations fiables) et les "Intox" (les fausses informations ou les contenus humoristiques). Les trois participants se mettent en place : un maître du jeu et deux joueurs.

Le maître du jeu mélange le paquet, et le coupe en deux piles de 27 cartes. Il pose une pile de cartes devant chaque joueur.

Il veille à ce que chaque pile de cartes soit dans le bon sens :

Quand un joueur retourne la carte du dessus de son paquet, elle doit apparaître face à son adversaire, et non face à lui.

Avant de lancer la partie, il explique rapidement les règles du jeu aux deux joueurs :

- Pour jouer, les deux joueurs retournent la carte du dessus de leur paquet l'un après l'autre.
- Le premier joueur à trouver la bonne réponse remporte la carte de son adversaire, et la met à droite de son paquet.
- On ne peut valider qu'une seule réponse ("Info" ou "Intox"), si l'un des joueurs se trompe, c'est son adversaire qui remporte les cartes.
- Quand un joueur voit une carte bonus ou malus retournée devant son adversaire, il la lit à haute voix. L'effet de la carte lui est appliqué immédiatement.
- Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été jouées, ou qu'un des joueurs n'a plus de cartes ou que le temps imparti est écoulé.
- Pour compter les points en fin de partie, on se reporte à la fiche "Comptage des points".
- Pour vérifier une réponse, le maître du jeu se reporte aux "Tableaux des questions", en annexe de cette fiche.

Nous vous recommandons de définir un temps de jeu avec les participants, entre 5 et 15 minutes selon le public.

Le maître du jeu est chargé de vérifier les réponses en direct. Pour lui faciliter la tâche, nous avons créé trois tableaux distincts, correspondants à chaque type de cartes (pictogramme rond, triangulaire ou carré).

On note alors les scores sur un papier, pour pouvoir échanger les rôles : le maître du jeu prend la place d'un joueur.

En prolongement, les participants peuvent sélectionner des cartes et vérifier les infos sur Internet.

Ce contenu est proposé par Bibliothèques Sans Frontières.
Il a été créé par Simon Cossin et Kamithou Mouhidine.

Les points



1 point



2 points



3 points



cartes Bonus/Malus



Les cartes "Bonus" et "Malus" s'appliquent à votre adversaire, elles doivent être lues à haute voix!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



Comment jouer ?

Retournez la carte du dessus de votre paquet. Le premier joueur à deviner si la carte de son adversaire est une "Info" ou une "Intox" remporte les deux cartes en jeu ! Si vous vous trompez, l'adversaire remporte les deux cartes !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



BONUS

Chaque joueur empile 3 cartes. Le premier à trouver la bonne réponse les remporte !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



MALUS

Vous vous êtes perdus sur LeGorafi.fr ! Défaussez cette carte et celle de votre adversaire !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



BONUS

Vous remportez automatiquement la carte de votre adversaire !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



MALUS

Vous vous êtes perdus sur LeGorafi.fr ! Défaussez cette carte et celle de votre adversaire !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



BONUS

Vous remportez automatiquement la carte de votre adversaire !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



INFO ou INTOX ?

L'ordre des Templiers dirige le monde !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



BONUS

Vous récupérez la dernière carte remportée par votre adversaire.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



INFO ou INTOX ?

Manger des légumes est mauvais pour la santé !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



INFO ou INTOX ?

Une information que j'ai lue sur Facebook est forcément vraie !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Le réchauffement climatique n'existe pas !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Tous les sites sur Internet sont fiables !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Miley Cyrus est en réalité un extraterrestre.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Marcher sur les mains augmente l'espérance de vie.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Les pommes de terre sont des légumes !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Mario a été créé par SEGA.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Les chats détestent l'eau !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

Faire du sport, c'est mauvais pour ta santé !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?

L'Everest a perdu 4 mm de hauteur en 2017 !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



INFO ou INTOX ?



Les chevaux ne peuvent pas vomir!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Le chocolat noir est bon pour la mémoire!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Les pancakes sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



La pleine lune influence le cycle de sommeil.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Utiliser son téléphone dans une station essence, c'est dangereux!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



En 2030, les robots remplaceront les joueurs de football sur le terrain.

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



On doit attendre deux heures après avoir mangé avant d'aller se baigner!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Les furets albinos ne peuvent pas se reproduire!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



 INFO ou INTOX ?

Doc Gynéco, rappeur des années 90, était gynécologue!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Les publicités qui me disent que j'ai "gagné 10 000 euros" sont vraies!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Le Fact-Checking, c'est le nom du prochain film de Steven Spielberg!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

En Europe, le furet était un animal domestique bien avant le chat!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

La maladie de la rage est peu présente au Canada et en France!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Bruce Willis a écrit un album musical intitulé Bruce is dead!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Vincent Cassel s'appelle en réalité Vincent Crochon!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Le cœur d'une baleine bleue peut peser jusqu'à 180 kilos!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Il y a environ 1,6 millions de fourmis pour chaque être humain!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Un homme a réussi à passer plus de 20 minutes sous l'eau, sans respirer!

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



 INFO ou INTOX ?

Les nazis ont essayé d'apprendre à lire aux chiens !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Le furet n'a pas conscience de la hauteur !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Si je m'informe sur Internet, je n'ai pas besoin de vérifier ce que je lis !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Sur Internet, il n'y a pas de lois !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

La Russie a vendu l'Alaska aux États Unis pour 7,2 millions de dollars en 1867 !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

"Taumata-whakatangihanga-kōauau-o-tamatea-turi-pukaka-piki-maungah-oronuku-pokai-whenuaki-tanatahu" est la colline au nom le plus long du monde !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Le premier jeu vidéo, "Pong", a été créé en 1972 !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Le terme "fake news" a été utilisé pour la première fois par Donald Trump !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Sur Internet, je peux créer, modifier ou partager du contenu sous la licence Creative Commons !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

 INFO ou INTOX ?

Sur Internet, les données personnelles sont appelées des "cookies" !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



INFO ou INTOX ?



Quand je visite un site Internet où il y a de la publicité, je fais gagner de l'argent à ce site !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



En Belgique, il existe un arrêté royal relatif à la mayonnaise !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Le gouvernement a voté une loi « pandémie » en 2021 !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Pour vérifier si une information trouvée sur Internet est vraie, je peux utiliser des sites de fact-checking !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



Pour connaître mes droits en tant qu'utilisateur d'Internet, je peux aller sur le site de l'APD* !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

INFO ou INTOX ?



BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



Bataille numérique : Info ou Intox ?

RÉPONSES DES CARTES JAUNES (ROND)

VALEUR = 1 POINT

L'ordre des Templiers dirige le monde !	intox
Manger des légumes est mauvais pour la santé !	intox
Une information que j'ai lue sur Facebook est forcément vraie !	intox
Le réchauffement climatique n'existe pas !	intox
Tous les sites sur Internet sont fiables !	intox
Miley Cyrus est en réalité un extraterrestre.	intox
Marcher sur les mains augmente l'espérance de vie.	intox
Les pommes de terre sont des légumes !	intox
Mario a été créé par SEGA.	intox
Les chats détestent l'eau !	intox
Faire du sport, c'est mauvais pour ta santé !	intox
L'Everest a perdu 4 mm de hauteur en 2017 !	infos
Les chevaux ne peuvent pas vomir !	infos
Le chocolat noir est bon pour la mémoire !	infos

RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)

VALEUR = 2 POINTS

Les pancakes sont un plat typique de l'état du Texas aux Etats-Unis !	intox
Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information !	intox
Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile !	intox
La pleine lune influence le cycle de sommeil.	infos
Utiliser son téléphone dans une station essence, c'est dangereux !	intox
En 2030, les robots remplaceront les joueurs de football sur le terrain.	intox
On doit attendre deux heures après avoir mangé avant d'aller se baigner !	intox
Les furets albinos ne peuvent pas se reproduire !	intox
Doc Gynéco, rappeur des années 90, était gynécologue !	intox
Les publicités qui me disent que j'ai "gagné 10000 euros" sont vraies !	intox
Le Fact-Checking, c'est le nom du prochain film de Steven Spielberg !	intox

Le Canada a plus de lacs sur son territoire que le reste du monde combiné!	infos
En Europe, le furet était un animal domestique bien avant le chat!	infos
La maladie de la rage est peu présente au Canada et en France!	infos
Bruce Willis a écrit un album musical intitulé Bruce is dead!	infos
Vincent Cassel s'appelle en réalité Vincent Crochon!	infos
Le cœur d'une baleine bleue peut peser jusqu'à 180 kilos!	infos
Il y a environ 1,6 millions de fourmis pour chaque être humain!	infos
Un homme a réussi à passer plus de 20 minutes sous l'eau, sans respirer!	infos
Les nazis ont essayé d'apprendre à lire aux chiens!	infos
Le furet n'a pas conscience de la hauteur!	infos

RÉPONSES DES CARTES ROUGE (CARRÉ)

VALEUR = 2 POINTS

Si je m'informe sur Internet, je n'ai pas besoin de vérifier ce que je lis!	intox
Sur Internet, il n'y a pas de lois!	intox
La Russie a vendu l'Alaska aux Etats Unis pour 7,2 millions de dollars en 1867!	infos
"Taumata whakatangihanga-koauau-o-tamatea-turi-pukaka-piki-maungah- oronuku-pokai-whenuaki-tanatahu" est la colline au nom le plus long du monde!	infos
Le premier jeu vidéo, "Pong", a été créé en 1972!	infos
Le terme "fake news" a été utilisé pour la première fois par Donald Trump!	intox
Sur Internet, je peux créer, modifier ou partager du contenu sous la licence Creative Commons!	infos
Sur Internet, les données personnelles sont appelées des "cookies"!	intox
Quand je visite un site Internet où il y a de la publicité, je fais gagner de l'argent à ce site!	infos
En Belgique il existe un arrêté royal relatif à la mayonnaise!	infos
Le gouvernement a voté une loi "pandémie" en 2021.	infos
Pour vérifier si une information trouvée sur Internet est vraie, je peux utiliser des sites de fact-checking!	infos
Pour connaître mes droits en tant qu'utilisateur d'Internet, je peux aller sur le site de l'APD*!	infos

*APD=Autorité de protection de données

Ne tombe pas dans le panneau (activité 8)

Est-ce bien vrai ?

En plus d'aider les élèves à utiliser des questions analytiques pour évaluer la crédibilité des sources, nous souhaitons aussi qu'ils comprennent que les informations proviennent d'une multitude de sources (pas seulement des manuels scolaires). Ils doivent donc utiliser leurs compétences pour analyser tous les types de média. Lorsqu'ils y parviennent, ils sont prêts à passer à l'analyse des catégories spéciales de médias, comme les actualités ou les données scientifiques.

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier les outils** déjà utilisés par l'élève pour déterminer si une information est crédible.
- ✓ **Examiner** comment certains éléments comme l'expertise et le motif influencent la crédibilité.
- ✓ **Apprendre 6 questions** pour évaluer la crédibilité des sources.
- ✓ **Comprendre** qu'une source qui est fiable pour un sujet ne l'est pas nécessairement pour d'autres.
- ✓ **Savoir** que consulter diverses sources aide souvent à déterminer si l'information est crédible.

Discussion



Qu'est-ce qui rend une chose ou une personne crédible ou digne de confiance ?

Chaque jour, vous décidez de ce qu'il faut croire et ne pas croire. La vidéo que vous avez vue était-elle vraie ou fausse ? Votre grand-frère vous dit-il la vérité ou vous taquine-t-il ? La rumeur sur votre ami est-elle vraie ?

Que faites-vous pour déterminer si quelqu'un dit la vérité ? Utilisez-vous déjà ces indices ?

1. Ce que vous savez sur la personne

Par exemple, si vous savez qu'un camarade de classe est excellent dans un domaine ou est connu pour être digne de confiance, faire des blagues ou être méchant, vous savez dire lorsqu'il est sérieux, fait des blagues ou ment.

2. Ce qu'une personne sait de vous

Par exemple, vos parents savent quel type de nourriture vous donne mal au ventre, contrairement aux publicités à la télévision. De ce fait, vous suivez les conseils de vos parents pour savoir quoi manger. Le bibliothécaire de l'école connaît vos centres d'intérêt et le type de livres que vous aimez. Vous vous fiez donc à ses recommandations en matière de lecture.

3. Ton de la voix et expression faciale

Par exemple, vous savez que votre ami pense le contraire de ce qu'il dit, s'il roule des yeux et se montre ironique en vous racontant qu'il a passé un moment horrible dans le nouveau parc de skate.

4. La situation

Par exemple, lorsque des amis jouent et que l'un d'eux vous taquine à propos de votre nouvelle coiffure, vous savez que c'est juste une blague. Par contre, si quelqu'un à l'école répète les mêmes mots pour vous embarrasser devant toute la classe, c'est une insulte.

Lorsque nous recevons des informations provenant d'une source média (vidéo, personne à la TV ou site internet), nous ne connaissons pas personnellement la source. Dès lors, nous ne savons pas toujours si nous pouvons nous y fier.

Mais attention, même quand l'information (sur messenger, par exemple) est envoyée par une personne que nous connaissons, nous pouvons toujours douter de son intention car il nous manque quelques indices : expression faciale, ton de la voix...

Qu'est-ce qu'une source crédible ?

Demandez aux élèves la question suivante : consulteriez-vous votre grand-mère pour avoir ses recommandations sur un nouveau jeu vidéo génial ? Autrement dit, votre grand-mère est-elle une source d'informations crédible en matière de jeux vidéo ? Une source crédible est une source à laquelle nous pouvons nous fier pour obtenir des informations précises et pertinentes.

Demandez leur de dresser une liste de « pour » et « contre » pour expliquer les avantages et les inconvénients de demander à sa grand-mère des conseils en matière de jeux vidéo.

Voici un exemple de liste :

POUR	CONTRE
<i>Mamie m'aime et veut que je sois heureux.</i>	<i>Mamie ne joue pas aux jeux vidéo et n'y connaît pas grand-chose.</i>
<i>Mamie est excellente pour trouver des informations lorsqu'elle ignore la réponse.</i>	<i>Mamie ignore quels jeux j'ai déjà et quels types de jeux j'aime.</i>

Vous venez d'employer deux des outils les plus courants dont nous disposons pour déterminer la fiabilité d'une source : le motif et l'expertise.

"L'expertise" est une compétence ou une connaissance particulière sur un sujet donné ; les experts ont de l'expertise.

"Le motif" est l'intention d'une personne, la raison pour laquelle elle dit ou fait quelque chose.

Dans la liste, quels éléments vous livrent des informations sur les motifs de votre grand-mère ? Quels éléments donnent des indications sur son expertise ?

Votre grand-mère est-elle donc une source d'informations crédible en matière de jeux vidéo à acquérir ?

Elle ne mentirait pas, mais il serait probablement préférable de s'adresser à quelqu'un qui s'intéresse à nous et qui connaît quelque chose aux jeux ainsi qu'aux types de jeux que nous aimons. De même, nous savons que si papa est un grand cuisinier, il n'y connaît peut-être rien à la mode, que notre coach s'y connaît en basketball, mais pas en gymnastique et que si mamie peut réparer presque tous les jouets, elle n'y connaît absolument rien en jeux vidéo. Ce n'est pas parce qu'une personne est experte dans un domaine, qu'elle l'est en tout.

Les indicateurs

Si c'est la première fois que vous réfléchissez à la manière d'utiliser **le motif et l'expertise** comme indicateurs pour déterminer les sources d'informations crédibles, vous souhaitez peut-être vous exercer davantage.

Demandez aux enfants d'imaginer une autre situation.

Par exemple, Ahmed voudrait devenir joueur de football professionnel et ne sait pas comment s'y prendre. Où peut-il trouver des informations susceptibles de l'aider ?

Demandez aux élèves de dresser une liste des pour et des contre de chacune des sources suivantes afin de décider si ces sources sont crédibles :

Vous pouvez les mettre par petit groupe et donner une source différente à analyser pour chaque groupe.

- Sa grand-mère.
- Un blog tenu par l'entraîneur de basketball d'une équipe très connue.
- Le meilleur joueur de son équipe.
- Un site internet qui vend des chaussures de football et donne des conseils.
- Des vidéos qui enseignent les techniques du football.

Quels sont vos constats sur les forces et les faiblesses de chaque source ?

- Y en a-t-il une qui sait comment enseigner, mais n'est pas familière des compétences liées au football ?
- Y en a-t-il une qui est experte en football, mais ne sait pas comment l'enseigner ?
- Y en a-t-il une dont les conseils semblent toujours inclure l'achat d'un de ses articles ?
- Y en a-t-il une qui s'y connaît en football, mais ne vous a jamais rencontré et ignore quelles compétences vous devez développer ?

D'après eux, laquelle constituerait une bonne source de renseignement et pourquoi ?

La crédibilité est rarement sans faille. La plupart des sources ont leurs faiblesses et leurs points forts. C'est pourquoi **on trouve souvent les meilleures réponses en consultant plusieurs sources** et en comparant leurs réponses.

Les étapes pour vérifier une source

La crédibilité ne porte pas seulement sur qui nous croyons. Il s'agit aussi de ce que nous croyons. Des idées sur le monde nous proviennent d'une multitude de sources, pas uniquement des personnes. Un film sur un tsunami montre une vague gigantesque – plus grande qu'un gratte-ciel – fonçant vers les personnes qui se trouvent sur le rivage. Les tsunamis ressemblent-ils vraiment à cela ? Une publicité laisse entendre que la majorité des scientifiques sont des hommes avec des cheveux hirsutes qui portent toujours des lunettes épaisses et des tabliers de laboratoire. Est-ce vrai ?

Nous pouvons vérifier n'importe quelle source en nous reportant à ces 3 étapes.

ÉTAPE 1 : Faites preuve de bon sens

Posez-vous la question : Cela a-t-il du sens ?

Si :

- a) selon votre jugement, ce que vous voyez n'a pas de sens,
- b) grâce à votre expérience personnelle, vous savez que c'est faux,
- c) cela ne corrobore tout simplement pas les faits que vous connaissez déjà.

Il est dès lors inutile de passer aux étapes suivantes. La source que vous examinez n'est pas fiable.

ÉTAPE 2 : Ne posez pas n'importe quelle question, mais ces quatre-là :

1. [Expertise] La source me connaît-elle ou se soucie-t-elle de moi ?

La réponse à cette question dépend de l'information que vous recherchez. Si vous cherchez des informations sur la pollution des bouteilles en plastique dans l'océan, peu importe que votre source vous connaisse personnellement. Par contre, si un site vous promet que vous allez adorer le nouveau jouet qu'il propose, il doit savoir quel type de jouets, de jeux ou d'activités vous plaisent pour que cette promesse soit crédible.

2. [Expertise] La source en sait-elle beaucoup sur le sujet ? Comment a-t-elle appris ce qu'elle connaît ?

Certaines personnes croient que la manière la plus facile d'obtenir des informations crédibles est de poser la question à un assistant vocal

numérique. Les assistants vocaux semblent tout savoir ! Vous êtes-vous déjà demandé comment ils pouvaient détenir toutes ces réponses ? Ils utilisent des calculs (appelés “algorithmes”) pour les trouver. Pour les questions simples où une seule réponse est possible (comme la température extérieure ou le nom d’un chanteur de pop connu pour une chanson bien précise), ils représentent généralement une source fiable. Par contre, si la question est compliquée, mieux vaut d’abord s’adresser à des personnes ou des groupes qui ont beaucoup d’expérience, ont reçu des récompenses ou écrit des doctorats sur le sujet. Vous pouvez ensuite utiliser un assistant vocal pour confirmer ces informations (voir Étape 3).

3. [Motif] Qu’est-ce que cette source veut me faire faire ou croire et pour quelle raison ?

La source gagne-t-elle de l’argent si vous suivez ses conseils ? Par exemple, pensez-vous qu’un influenceur reçoit une rémunération si vous achetez le produit qu’il porte ou dont il parle ? Un athlète professionnel porte-t-il une marque spécifique de chaussures ou de t-shirts simplement parce qu’elle lui plaît ou parce qu’il est payé pour en parler ? L’argent est souvent l’une des raisons de la présence du logo ou du nom d’une marque dans une vidéo ou une publicité – cela peut peser sur ce que l’influenceur ou l’athlète vous dit (et ne vous dit pas). Il ne pense sûrement pas à mal, mais il est possible qu’il soit plus important pour lui de gagner de l’argent que de vous communiquer tous les faits ou de vous dire ce qui est bon pour vous.

4. [Motif] Si les gens font confiance à cette source, qui en bénéficie et qui peut être lésé ?

Ce n’est pas toujours facile à déterminer. Voici un exemple : Imaginez une publicité pour une application qui promet de faire de vous un meilleur élève.

Quels sont les bénéfices potentiels ?

Le créateur de l’application, qui gagnera de l’argent si vous achetez son application. Si celle-ci vous aide vraiment, vous en tirerez aussi profit.

Qui pourrait être lésé si vous croyez cette publicité ? Vous risquez de perdre de l’argent si vous achetez l’application. Vous risquez aussi de consacrer du temps à appliquer de mauvais conseils et moins bien réussir à l’école. Il est plus sûr de demander directement à votre enseignant qui connaît bien vos besoins.

ÉTAPE 3 : Vérifiez

Posez-vous la question : d’autres sources crédibles confirment-elles ce que dit celle-ci ?

Activité



Maintenant que vous avez compris, il est temps de passer à la pratique. Choisissez une question sur un sujet que vous abordez en classe ou que vous avez vu sur internet. Trouvez une source qui fournit une réponse et, en petits groupes, utilisez les questions du document pour déterminer si cette source est crédible.

Proposez les situations suivantes à vos élèves :

- Situation 1 : vous cherchez des idées pour le cadeau d'anniversaire d'un ami. Une publicité pour un magasin des environs prétend que son outil de recherche, qui répertorie tous les articles du magasin, peut vous aider à trouver un cadeau pour n'importe qui. Êtes-vous convaincu ?
- Situation 2 : sur internet, vous consultez les critiques sur une nouvelle pizzeria. Trois des six commentaires à 5 étoiles ont été rédigés par des personnes qui portent le même nom de famille que le restaurant. Deux commentaires affirment que ce sont les meilleures pizzas du monde et un autre que ce n'était pas mauvais pour une part de pizza bon marché. Quatorze autres commentaires sont négatifs. Les avis positifs vous convaincront-ils de tester cette pizzeria ?
- Situation 3 : une publicité pop-up vous indique que vous faites partie d'un petit groupe sélectionné pour tester une "pilule pour sirène" spéciale qui vous donnera le pouvoir de respirer sous l'eau sans équipement de plongée. Tout ce que vous avez à faire est d'envoyer 9,99 € pour couvrir les frais d'expédition. Le feriez-vous ?
- Situation 4 : vous aimez de nombreuses vidéos d'un youtubeur populaire, car elles sont marrantes. Elles contiennent toutefois de vilains propos sur certaines minorités et cela ne vous plaît guère. Croyez-vous ce qu'elles disent, car elles sont chouettes et très populaires ? Pensez-vous que les gens se laissent influencer par de telles vidéos ?

Conclusion

Les questions sont nos amies. Lorsque vous posez les questions adéquates à propos des sources et des renseignements qu'elles apportent, vous obtenez des informations de meilleure qualité. Plus vous utilisez de sources différentes, mieux c'est. Gardez à l'esprit qu'une excellente source pour un sujet ne l'est pas nécessairement pour autre chose.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 9)

Repérez la désinformation en ligne

Les questions et les techniques d'observation liées à l'éducation aux médias donnent aux élèves les outils pour se frayer un chemin à travers la désinformation sans s'enliser dans les disputes ou nuire aux relations avec les amis et la famille. Ils doivent toutefois se poser des questions et s'habituer à faire preuve d'esprit critique face aux informations qui leur parviennent.

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier** les indices qui indiquent qu'une actualité ou une source d'information est trompeuse.
- ✓ **Utiliser** des questions analytiques et une observation attentive afin d'évaluer la crédibilité de la source.
- ✓ **Comprendre** l'importance de vérifier la crédibilité d'une source avant de partager son contenu.
- ✓ **Prendre** l'habitude d'analyser toutes les actualités et les informations et pas seulement celles jugées suspectes.

Discussion



L'enseignant lance la discussion sur la désinformation en posant cette question : avez-vous déjà joué au jeu des différences cachées entre deux images ? Parfois, c'est ainsi qu'on devrait traiter les informations qu'on reçoit. L'enseignant explique alors que l'on peut également retrouver des erreurs dans certains propos. De nombreuses personnes et groupes sont tellement passionnés par ce qu'ils croient qu'ils déforment la vérité pour nous amener à être d'accord avec eux. Lorsque leurs informations faussées sont présentées sous la forme d'un reportage, il s'agit de « fake news » – ou de désinformation.

Certaines personnes ne vérifient pas s'il s'agit de fausses informations et les partagent quand même. C'est ainsi que ces dernières se propagent. Et lorsque des personnes décident de ce qu'elles font ou croient en se basant sur cette désinformation, la capacité à discuter calmement, débattre dans le respect des autres, se comprendre mutuellement et résoudre des problèmes peut disparaître.

En conclusion, si quelque chose sonne comme une actualité ou semble en être une, comment distinguer le vrai du faux ? Il existe des indices que nous pouvons apprendre à repérer – des astuces qu'utilisent les personnes qui créent des fake news. Se poser certaines questions peut aussi nous aider à repérer les histoires qui ne reposent pas sur des preuves solides.

Activité



Ressources nécessaires :

La fiche d'exercice "Repérez la désinformation en ligne" et le corrigé

1. Qu'est-ce qui cloche dans cette image ?

Demandez aux élèves de regarder attentivement l'image de la fiche d'exercice « Qu'est-ce qui cloche dans cette image ? ».

Tenter de dire si un reportage est vrai ou faux, c'est un peu comme ce jeu d'images. En observant attentivement, vous trouverez des informations importantes. C'est d'autant plus facile si vous savez ce que vous devez regarder. Serait-ce plus facile si quelqu'un vous disait où regarder ?

2. Repérer une URL fictive

La première étape consiste à regarder l'URL (l'adresse web) du site sur lequel est publiée l'histoire. Certains faux sites tentent de vous tromper en optant pour un nom ressemblant à celui du véritable site, à quelques petites différences près. La plupart des entreprises emploient une URL courte qui sera plus facile à retenir et à taper. De ce fait, les URL qui comportent des lettres ou des chiffres supplémentaires inutiles sont souvent celles de sites contenant des fake news.

Consultez le point 2 de la fiche d'exercices « Repérer une URL fictive ». Entourez toutes les URL qui, d'après vous, sont réelles.

Lorsque tout le monde a terminé, regardez la solution. Les avez-vous toutes trouvées ?

Comment vérifier si une URL renvoie bien à un véritable site d'informations ? Une solution est d'effectuer une recherche sur l'organisme de presse ou l'URL. Si l'organisme existe bien, une boîte apparaîtra à droite des résultats de la recherche avec une description de l'organisme et l'adresse de son site web. Si l'URL est fausse, souvent, vous pourrez faire défiler la page et voir des titres signalant ce site comme étant faux ou vous découvrirez que le site n'est plus disponible.

3. Quelle est la source ?

Il arrive qu'une personne partage un article sans indiquer d'URL. Dans ce cas, voici quelques astuces pour repérer les fausses informations :

a) L'article commence avec une image qui nous intéresse, par exemple un adorable chien, une célébrité ou une combine publicitaire inhabituelle. Toutefois, lorsque nous cliquons sur l'URL, l'histoire n'a peu ou rien à voir avec l'image.

b) Parfois, plutôt que de vous laisser prendre vos propres décisions, les personnes qui tentent de vous convaincre d'adhérer à leur point de vue utilisent des caractères gras, des majuscules, un texte souligné ou des points d'exclamation pour vous faire croire que ce que vous voyez est important. Les vrais journalistes n'emploient pas ces outils de mise en forme.

c) Pour vous amener à lire l'article, certaines personnes incluent dans le titre des termes tels que « choquant », « scandaleux » ou « surprenant » afin de piquer votre curiosité. Les vrais journalistes laissent les nouvelles

parler d'elles-mêmes. Ils racontent l'histoire et nous laissent décider si elle est choquante ou surprenante.

Regardez et interrogez les élèves sur l'exemple 3 de la photo avec le titre "choc" (Fiche d'exercices). Avaient-ils deviné le contenu ? L'image et le titre étaient-ils exacts ou trompeurs ? Quelles en sont les preuves ?

4. Les sources derrière les sources

Les indices peuvent être utiles lorsque nous analysons les informations, mais ils ne suffisent pas toujours. Parfois, de vraies sources utilisent des techniques pour capter notre attention, ce qui peut les faire sembler fausses. D'autres fois, les fausses sources copient si bien la vraie qu'il est difficile de dire qu'elles sont fausses. Les distinguer est problématique.

Nous accédons à l'information par l'intermédiaire des médias : journaux, sites internet, chaînes de radio ou de télévision. Bien souvent, ces derniers relaient des nouvelles qui leur sont fournies par des agences de presse. Vérifier la véracité d'une information se fait donc à plusieurs niveaux : il s'agit de vérifier la légitimité de l'entité qui diffuse l'information au public, mais on peut aussi aller plus loin en se questionnant sur l'émetteur d'origine.

Ces agences de presse vous semblent-elles réelles ?

- Les nouvelles belges
- NewsNews
- Grandes Nouvelles
- Belgo
- FranceNews
- Belga

En fait, seul BELGA existe. Comment le savoir ? Vous pouvez commencer par chercher sur internet le nom de l'agence de presse. Regardez où le nom apparaît en dehors du site web de l'organisme. S'il apparaît dans Wikipédia ou dans un article sur le site d'un journal ou d'un magazine d'information, il s'agit probablement d'un véritable organisme. Regardez toutefois ce qu'en disent ces articles ! Il est possible qu'ils disent tous qu'il est faux.

Conclusion

Maintenant que vous savez comment utiliser les indices et les questions pour repérer la désinformation, vous pouvez procéder quotidiennement à une observation et à une enquête attentives. Vous pouvez analyser toutes les informations que vous trouvez sur internet et partager vos découvertes avec votre famille et vos amis. Vous pouvez être un citoyen intelligent, respectueux et respecté !

Repérez la désinformation en ligne

1. Qu'est-ce qui cloche dans cette image ?

Regardez attentivement ces deux images. Est-ce que vous repérez des différences entre les deux ?



2. Repérer une URL fictive.

- Observez ces adresses de sites internet :

belgo.com

abcnews.com.co

www.lalibre.be

www.lesoir2020.be

www.lematin.fr

www.lemonde.fr

www.lemonde.be

<https://www.lecanardenchaine.fr>

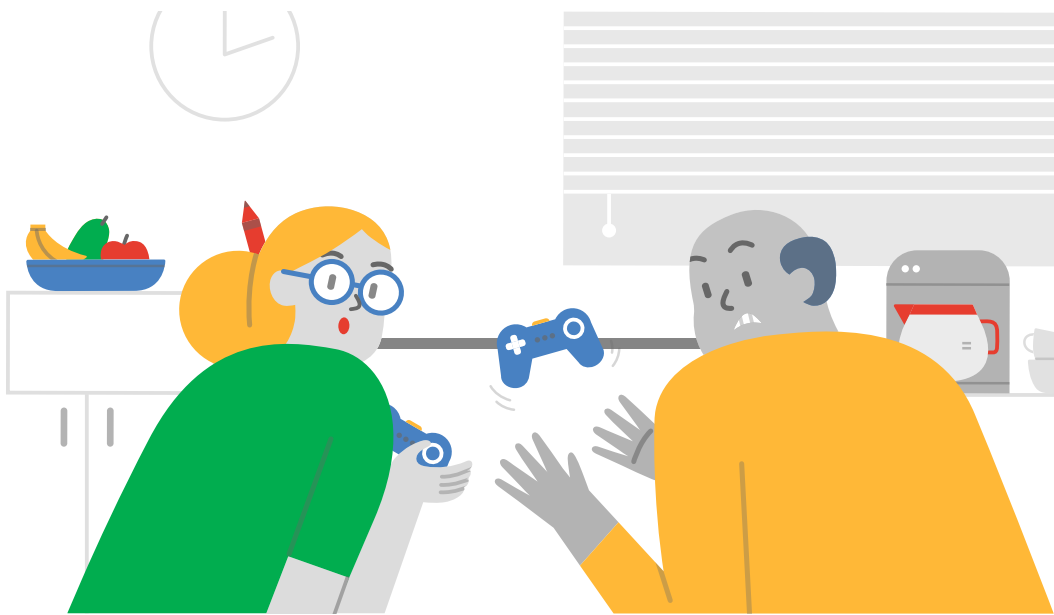
bbc.com/news

- Repérez celles qui vous semblent fausses et remplissez ce tableau.

VRAI	FAUX

3. Quelle est la source ?

Exemple – regardez cette photo et ce titre :



CHOC: la vérité sur la vie des profs après l'école

Demandez aux élèves quel est le sujet de l'article ? Pourquoi ? Quelles sont les preuves ?

Voici la suite de l'article :

"(2019) – Une récente étude sur les enseignants, réalisée par une université américaine, a révélé qu'ils sont 86% à faire la même chose que tout le monde après le travail. Ils font des courses, préparent le dîner, passent du temps en famille, effectuent des tâches ménagères et se préparent pour le lendemain. Toutefois, ces derniers temps, beaucoup d'enseignants ont fait des choses inattendues. Il y a dix ans, des problèmes économiques ont conduit de nombreux États à réduire leur dépenses en éducation. En d'autres termes, les enseignants n'ont pas eu d'augmentation salariale pendant des années ! Beaucoup d'entre eux ont été obligé de prendre un deuxième job et travaillent encore après l'école."*

**Les Etats- Unis sont composés de 50 Etats.*

Comparez à présent le contenu de l'article et vos premières impressions : qu'est-ce qui est similaire ou différent ?

Ne tombe pas dans le panneau (activité 10)

Dans la tête d'un moteur de recherche

Sans utiliser aucune technologie (nous le ferons dans la prochaine activité), les élèves créent ensemble des « résultats de recherche » pour mieux comprendre comment fonctionnent les moteurs de recherche.

Objectifs des élèves



- ✓ **Apprendre** les bases de la recherche en ligne.
- ✓ **Rechercher** des informations sur un sujet donné.
- ✓ **Comprendre** que les résultats de recherche sont un ensemble d'informations et non réponses univoques à une question donnée.

Discussion



Qu'est-ce qu'un moteur de recherche ?

Internet contient des milliards et des milliards d'informations. Le moteur de recherche est ce qui nous permet de faire le tri parmi cette quantité monumentale d'informations provenant du monde entier. C'est un logiciel qui sert à trouver des informations sur toutes sortes de sujets.

Comme vous le savez peut-être déjà, pour utiliser cet outil, il vous suffit de taper, dans la barre de recherche (la case vide sur la page d'accueil du moteur de recherche) ou dans la fenêtre de votre navigateur (là où on tape habituellement l'adresse des sites internet), quelques mots-clés relatifs au sujet sur lequel vous souhaitez en savoir plus. Ensuite, lorsque vous êtes prêt, vous appuyez sur la touche « Enter » et voilà ! Le moteur de recherche fait des étincelles (en environ une demi-seconde) et vous obtenez les résultats de votre recherche. OK, ce n'est pas réellement de la magie. Le moteur de recherche utilise des algorithmes. En clair, cela signifie que des personnes employées par la société à laquelle appartient le moteur de recherche ont appris au logiciel comment trouver et afficher des informations pour vous. Pour le moment, ne vous préoccupez pas de savoir comment fonctionnent les algorithmes. Tout ce que vous devez savoir, c'est que le moteur de recherche se charge de chercher pour vous.

Il est également important de comprendre que les résultats de recherche ne sont pas forcément des réponses à une question donnée. Ils ne sont qu'un ensemble d'informations relatives à l'objet de votre recherche. En interrogeant un moteur de recherche, vous trouverez la plupart du temps la réponse que vous cherchez parmi les résultats de recherche proposés. Cependant, il est parfois nécessaire d'effectuer plusieurs recherches successives afin d'obtenir la réponse souhaitée. C'est ce qu'on appelle « affiner » sa recherche.

Voyons maintenant comment ça marche en faisant comme si nous étions des moteurs de recherche.

Activité



1. Constituez des groupes de 2.
2. Distribuez la fiche d'exercices à chaque élève.

Ressources nécessaires :

Fiche d'exercices :

« Dans la tête d'un moteur de recherche » « une par élève »

3. Donnez-leur le sujet sur lequel ils doivent effectuer la recherche.

Voici quelques exemples :

- | | | | |
|----------------|---------------|---------------|---------------|
| • les pizzas | • le système | • les volcans | • le basket |
| • les tornades | • solaire | • la cuisine | • le dentiste |
| • les avions | • la ferme | • les requins | • les jeux de |
| | • le football | | société |

4. Avec leur binôme, les élèves imaginent des résultats de recherche possibles pour chacune des catégories suivantes : « Site internet », « Image », « Carte », « Vidéo ». Ils peuvent exprimer les résultats en mots ou sous forme de dessin, selon ce qui s'y prête le mieux.

Encouragez les élèves à faire preuve de créativité et rappelez-leur qu'il n'y a pas de mauvaises réponses. Par exemple, si le sujet est « les requins », les élèves peuvent imaginer les résultats de recherche suivants :

- Site internet : informations concernant différentes espèces de requins.
- Image : dessin d'un requin.
- Vidéo : requins qui nagent dans l'océan.
- Carte : localisation d'une plage où des gens ont vu un requin.

5. Lorsque les élèves ont complété les quatre catégories pour le sujet donné, choisissez-en une et discutez-en avec toute la classe.

6. Demandez à un élève de chaque équipe de partager avec la classe un de ses résultats de recherche.

Imaginons, par exemple, que le sujet était « les pizzas ». Vous pouvez demander à chaque équipe de partager un de ses résultats de recherche concernant les pizzas pour la catégorie « Image ». Les élèves peuvent montrer leur dessin à la classe et le commenter. De cette façon, les élèves pourront voir tous les résultats de recherche différents qui peuvent être générés à partir d'une seule et même requête.

7. Une fois que tous les élèves ont partagé leur exemple avec la classe, poursuivez la discussion en leur posant les questions suivantes :

- Combien de résultats de recherche avons-nous obtenus environ ?
- Combien de résultats étaient similaires ?
- Si on changeait de sujet et qu'à la place on faisait une recherche sur, pensez-vous que cela aurait un impact sur les résultats ? Par exemple, si au lieu de faire une recherche sur « les pizzas », on faisait une recherche sur « les pizzas aux pepperoni », en quoi cela changerait-il les résultats ?

Suggestion : faites l'exercice 4 fois.

- Choisissez un sujet différent à chaque fois et répétez les mêmes étapes. De cette façon, vous pourrez discuter de chacune des 4 catégories de résultats.

Conclusion

Un moteur de recherche est un outil qui sert à trouver des informations en ligne. Les résultats de recherche peuvent s'afficher sous forme de texte « sur un site internet », de vidéo, d'image, de carte, et plus encore. Les résultats obtenus changent en fonction des mots-clés que l'on tape dans la barre de recherche.

Dans la tête d'un moteur de recherche

Sujet de recherche

Site internet

Image | Vidéo | Carte

Ne tombe pas dans le panneau (activité 11)

S'exercer à faire des recherches sur internet

À l'aide d'une connexion internet, les élèves s'entraînent à utiliser un moteur de recherche et à créer des requêtes de plus en plus efficaces.

Objectifs des élèves



- ✓ **Utiliser** un moteur de recherche.
- ✓ **S'entraîner** à rechercher des informations sur un sujet donné.
- ✓ **Créer** des requêtes.
- ✓ **Changer** de mots-clés et observer en quoi cela influence les résultats de recherche obtenus.

Discussion



Un moteur de recherche est un outil qui sert à trouver des informations sur internet. Pour effectuer une recherche, il vous suffit d'accéder à un moteur de recherche et de saisir une requête (une question ou des mots-clés) dans la barre de recherche pour obtenir des informations sur le sujet qui vous intéresse. Il est parfois plus efficace d'utiliser des mots-clés plutôt qu'une question. En effet, **les mots que vous utilisez** dans votre requête et **l'ordre dans lequel vous les tapez** sont très importants. Si vous formulez une question, les mots utilisés et l'ordre dans lequel vous les tapez pourraient empêcher le moteur de recherche de trouver les bons résultats. Mais pas d'inquiétude ! Vous pouvez parfaitement commencer par une question, si vous le souhaitez.

L'important est de se lancer, car souvent, il faut taper plusieurs requêtes successives avant d'obtenir l'information que vous cherchez. Donc, tapez votre question dans la barre de recherche, jetez un œil aux résultats et, s'ils ne correspondent pas tout à fait à ce que vous recherchez, vous pouvez vous baser sur ces résultats pour affiner votre recherche.

Par exemple :

Imaginons que je veuille me mettre au jardinage. J'aimerais faire un potager pour pouvoir manger mes propres légumes.

- Je ne sais pas par où commencer, donc je décide de faire une recherche sur internet. J'accède à un moteur de recherche et je tape la question suivante : « Comment jardiner ? ».

Montrez votre écran aux élèves afin qu'ils puissent suivre ce que vous faites.

- Observons maintenant les résultats.

Passez en revue les résultats de recherche avec vos élèves. Attirez leur attention sur le fait que vous avez obtenu différents types de résultats : des sites internet, des images, des vidéos... Soulignez aussi la présence de résultats qui n'ont rien à voir avec le fait de faire pousser ses propres légumes.

- Je constate que la plupart des résultats obtenus concernent le jardinage en général. Or, ce dont j'ai besoin c'est d'informations sur comment faire son propre potager. Je ne veux faire pousser que des plantes comestibles. Je devrais probablement inclure dans ma requête des mots-clés comme « potager » ou « légumes ». Essayons avec ceci : « potager légumes ».
- Montrez votre écran aux élèves afin qu'ils puissent suivre ce que vous faites.*

- Observez les résultats. Que remarquez-vous ?

Laissez les élèves partager leurs observations.

Les deux requêtes m'ont fourni des résultats relatifs au jardinage, n'est-ce pas ? Mais la première liste de résultats concernait le jardinage, en général. En observant ces résultats, j'ai compris que je devais être plus précis dans ma requête en ajoutant les mots-clés appropriés pour obtenir les informations dont j'ai besoin pour pouvoir cultiver mon propre potager.

Plus vous vous entraînez à faire des recherches sur internet et plus ce sera facile ! Vous pouvez commencer en tapant une question et, si vous n'obtenez pas les informations escomptées, basez-vous sur les résultats obtenus pour affiner votre recherche. Si vous préférez taper directement des mots-clés, mais ne savez pas lesquels utiliser, souvenez-vous qu'il n'y a pas de mauvais mots-clés. N'ayez pas peur d'en essayer plusieurs ! Vous pourrez toujours modifier votre requête si vous n'obtenez pas les résultats voulus. Essayons...

Activité



Ressources nécessaires :

- Fiche d'exercices : « S'exercer à faire des recherches sur internet »
« une par élève »
- Un appareil connecté à internet

1. Créer sa première requête

Expliquez à vos élèves qu'ils vont s'entraîner à utiliser un moteur de recherche et à créer des requêtes. Sur la fiche d'exercices, ils trouveront quatre personnages. Chaque personnage pense à un sujet sur lequel il souhaite en savoir plus. Demandez-leur ensuite de :

- Taper dans la barre de recherche la requête initiale fournie sur la fiche d'exercices et d'analyser les résultats obtenus.
- Reporter 4 à 5 résultats sur la fiche d'exercices.

2. Créer leur propre requête (affinée)

Demandez-leur de relire ce que le personnage souhaite savoir. Ensuite, posez-leur cette question : « Les résultats obtenus lors de la première recherche fournissent-ils suffisamment d'informations sur le sujet ? »

- Demandez-leur d'affiner la requête d'origine en y incluant des mots-clés susceptibles de donner de meilleurs résultats.

Astuce : Pour trouver des mots-clés, les élèves peuvent s'inspirer des premiers résultats de recherche ou de la bulle située en regard de chaque personnage.

- Demandez-leur de taper leur nouvelle requête dans la barre de recherche et d'observer les résultats obtenus.
- Faites-leur reporter 4 à 5 résultats sur la fiche d'exercices.

3. Discuter

Demandez aux élèves de choisir un binôme et de lui montrer comment ils ont modifié la requête initiale et les résultats de recherche qu'ils ont obtenus avec cette nouvelle requête. Ouvrez une brève discussion de classe pour que chacun puisse partager ses observations.

4. Répéter les étapes 1 à 3 pour chacun des personnages

Conclusion

Plus vous ferez des recherches, plus vous trouverez facilement les informations que vous recherchez sur un moteur de recherche.

S'exercer à faire des recherches sur internet

Je cherche un livre à lire. J'aime tout ce qui est mystérieux ! J'aime aussi les histoires avec des personnages imaginaires qui vivent dans le futur. Mon prof appelle ça de la « science-fiction », il me semble.



Recherche initiale

Des livres pleins de mystère avec des personnages imaginaires

Résultats de la recherche

.....

.....

.....

Recherche modifiée

.....

.....

.....

Je voudrais faire un gâteau d'anniversaire pour ma sœur. Elle n'aime pas le chocolat mais elle adore les fruits. Je me demande quel genre de gâteau je pourrais bien lui préparer.



Recherche initiale

Gâteau aux fruits sans chocolat

Résultats de la recherche

.....

.....

.....

Recherche modifiée

.....

.....

.....

J'adore les jeux vidéo.
Je me demande ce que ce serait de travailler pour une
entreprise de jeux vidéo quand je serai grande.
Ce serait trop cool d'en faire mon métier un jour !



Recherche initiale

Métiers dans les jeux vidéo

Résultats de la recherche

Recherche modifiée

Résultats de la recherche

Mon cousin m'a invitée à aller pêcher.
Je ne suis jamais allée pêcher de ma vie donc
je n'ai aucune idée du matériel qu'il me faut.



Recherche initiale

De quoi ai-je besoin pour pêcher ?

Résultats de la recherche

Recherche modifiée

Résultats de la recherche

Ne tombe pas dans le panneau (activité 12)

Tout est question de cadrage

À partir d'une activité sur le cadrage, les élèves réalisent que ce qu'il y a dans une image ou une vidéo résulte d'un choix et ne montre qu'une partie d'un ensemble plus grand.

Objectifs des élèves



- ✓ **Se mettre à la place** de journalistes.
- ✓ **Comprendre** que les journalistes décident ce qu'ils montrent et ce qu'ils cachent.
- ✓ **Utiliser** le concept de cadrage pour comprendre la différence entre ce qu'il faut rendre visible et public et ce qu'il faut protéger ou garder secret.

Discussion



Les reporters d'images, qui communiquent via la photo et la vidéo, contrôlent la quantité d'informations qu'ils souhaitent partager grâce au cadrage. Ils décident de ce qu'il faut inclure dans le cadre (ce que nous pouvons voir) et ce qui reste en dehors du cadre (ce qui est invisible).

Activité



Ressources nécessaires :

- * Feuilles et une paire de ciseaux (une par élève)
- * Feuille d'exercice avec exemples de cadrage, ou bien écran ou tableau électronique avec des images projetées

Passez en revue chaque activité en classe, puis discutez :

1. Le cadrage.

Tous les médias et informations sont le produit d'une série de choix effectués par leurs créateurs et diffuseurs. Un choix important consiste à savoir ce qu'il faut inclure ou laisser de côté. Lorsque nous prenons des photos ou des vidéos, "l'intérieur" et "l'extérieur" sont séparés par un cadre.

Pour voir comment cela fonctionne, prenez votre feuille et découpez un rectangle au centre de celle-ci afin de créer votre propre cadre.

Tenez le cadre à bout de bras et faites de lents mouvements de va-et-vient dans votre direction (vous pourriez aussi essayer avec la fonction zoom d'un appareil photo). Par rapport à ce que vous pouvez voir à l'intérieur du cadre, que constatez-vous ? Et si vous le déplacez d'un côté à l'autre ?

Y a-t-il une manière de tenir le cadre qui vous fasse voir certains de vos camarades de classe plutôt que d'autres ou certaines choses sur un mur, mais pas les autres ?

Lorsque vous contrôlez le cadre, vous êtes comme un journaliste. Vous avez le pouvoir de décider de ce qu'il faut inclure ou laisser de côté. Ce que vous choisissez de laisser hors du cadre existe bien dans la vie réelle, mais ceux qui regarderont vos médias n'en sauront jamais rien.

2. À garder ou à mettre de côté ?

Prenez une feuille d'exercice et regardez la photo 1A. Que pensez-vous regarder et comment le savez-vous ? Regardez maintenant la photo 1B. Comment les informations supplémentaires vous aident-elles à vous faire une meilleure idée de ce que vous regardez ?

Essayez à nouveau avec l'image 2A. À votre avis, qu'est-ce qui crée l'ombre ? Quelles sont vos preuves ? La photo 2B apporte des informations supplémentaires. Votre supposition était-elle correcte ?

3. Trop d'informations ?

Les informations supplémentaires ne sont pas toujours les bienvenues. Parfois, elles nous distraient et nous empêchent d'apprécier ou de comprendre l'image en plus petit format. Regardez l'exemple 3 sur la feuille d'exercice.

Voir comment les choses sont créées peut-être amusant. Mais que se passerait-il si, à chaque fois que vous regardez un film, une émission de télévision ou une vidéo, vous ne voyiez pas seulement la petite image ? Qu'en serait-il si vous voyiez aussi toutes les caméras, les micros, les membres de l'équipe et les bords du plateau ? Pensez-vous que l'histoire vous plairait autant ?

4. C'est vous qui décidez.

Chaque fois que vous partagez un contenu en ligne, vous créez un média. Comme les producteurs d'un film, d'une vidéo ou d'une émission de télévision, vous décidez de ce que les gens verront – ce qui est à l'intérieur du cadre et ce qui reste hors de vue, en dehors du cadre.

Conclusion

Tels des journalistes, nous mettons tous un « cadre » autour de ce que nous partageons en ligne et les autres ne voient que ce que nous avons décidé de montrer.

Tout est question de cadrage



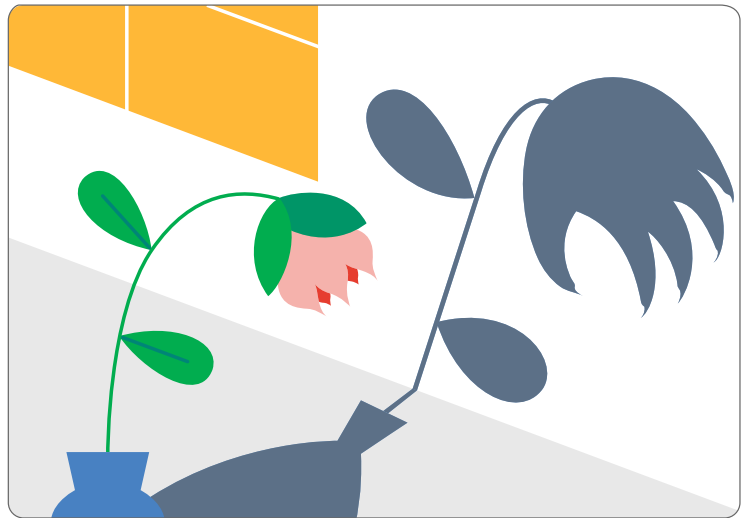
1A



1B



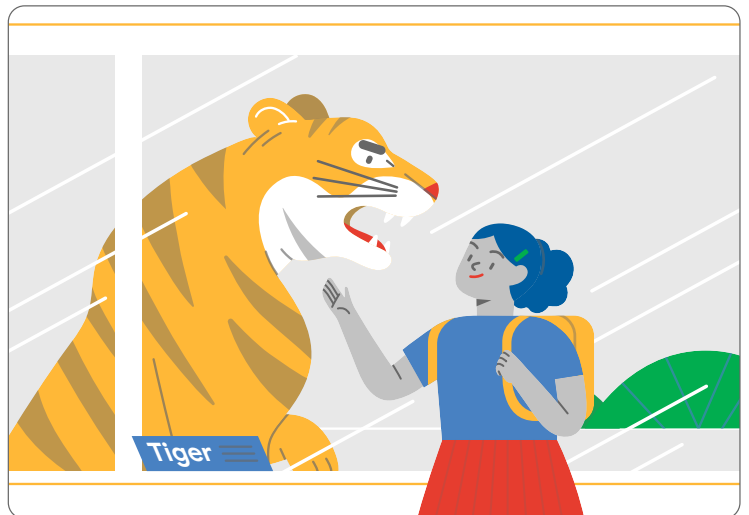
2A



2B



3A



3B

Ne tombe pas dans le panneau (activité 13)

Interland : La rivière de la réalité

La rivière qui traverse Interland charrie de vraies et de fausses informations, mais les apparences sont parfois trompeuses. Pour traverser les rapides, utilisez votre bon sens et ne vous laissez pas prendre au petit jeu de l'hameçonneur qui se cache dans les eaux troubles.

Depuis votre ordinateur ou votre appareil mobile (une tablette, par exemple), ouvrez un navigateur Web et rendez-vous sur https://beinternetawesome.withgoogle.com/fr_be/interland/reality-river.

Discussion



Demandez aux élèves de jouer à "La rivière de la réalité" et de répondre ensuite aux questions ci-dessous pour discuter plus en détail des enseignements à tirer de ce jeu. Même si la plupart des élèves qui y jouent seuls en retirent plus de bénéfices, vous pouvez également former des groupes de deux. Cela peut être très instructif pour les jeunes élèves.

- Décrivez une situation où vous avez dû déterminer si un contenu en ligne était vrai ou faux. Quels signes particuliers avez-vous remarqué ?
- Qu'est-ce qu'un hameçonneur ? Décrivez son comportement et la façon dont il affecte le jeu.
- Ce jeu va-t-il changer votre façon d'évaluer les contenus ou les personnes en ligne ? Si oui, comment ?
- Citez une chose que vous feriez différemment après avoir découvert cette thématique et joué à ce jeu.
- Quels indices peuvent révéler quelque chose de suspect dans une certaine situation en ligne ?
- Que ressentez-vous lorsque vous êtes face à un contenu douteux en ligne ?
- Si vous n'êtes pas certains du sérieux ou de la véracité d'un contenu, que devez-vous faire ?

Sois cyber vigilant

Vrai ou faux ? Réalité ou manipulation ? Les réponses à ces questions ne sont pas toujours faciles à trouver dans la jungle d'Internet.

Tu as appris à prendre du recul par rapport aux textes, aux images et aux vidéos qui sont en ligne.

Observe bien ces articles et repère ceux qui sont de vraies informations ou des fake news.

Pense à qui publie cette information, si elle est réaliste et si on en parle sur d'autres sites.



Une touriste tuée sur une plage lors du décollage d'un avion à Saint-Martin: elle a été projetée par le souffle des réacteurs



Mercredi, une femme a perdu la vie durant ses vacances aux Antilles. La femme se trouvait à Maho Beach, un endroit connu pour la piste de décollage des avions, lorsque le drame s'est produit. Un appareil quittait l'aéroport Princess Juliana lorsque le souffle des réacteurs a projeté la victime au sol.

Publié le 14 juillet 2017 à 09h55

Info ou intox ?



Info ou intox ?

.....

(<https://www.geoado.com>)

Les meilleures phrases dites en cours.. 😲 surpris..

19 mai, 19:44 · @

Après 7 ans, un candidat retrouvé dans une cellule d'épreuve au Fort Boyard!



Après 7 ans, un candidat retrouvé dans une cellule d'épreuve au Fort Boyard!

Le visage émacié, amaigri, Aymeric Ledeb revient de loin. L'homme, actuellement hospitalisé au CHU de la Rochelle, n'a pas encore raconté l'histoire de son histoire...

SANTE.RESULTABUZZ.INFO

1 commentaire 21 partages

Info ou intox ?

LE FIGARO · fr

• Arts et Littérature • Société

Vivre sans boire ni manger : le respirianisme, une pratique décriée et inquiétante

Par **Ambre Lepoint** 1. Mis à jour le 30/08/2017 à 21:05



Les respiriens jurent vivre sans boire ni manger, ou à peine. Ils se nourrissent exclusivement de l'alimentation cosmique que leur apporte le prana. (Photo d'illustration) 24636145/04e0a5f8e0 - stock.adobe.com

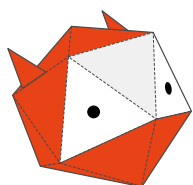
32

[f](#) [t](#) [G+](#) [v](#) [in](#) [d](#)

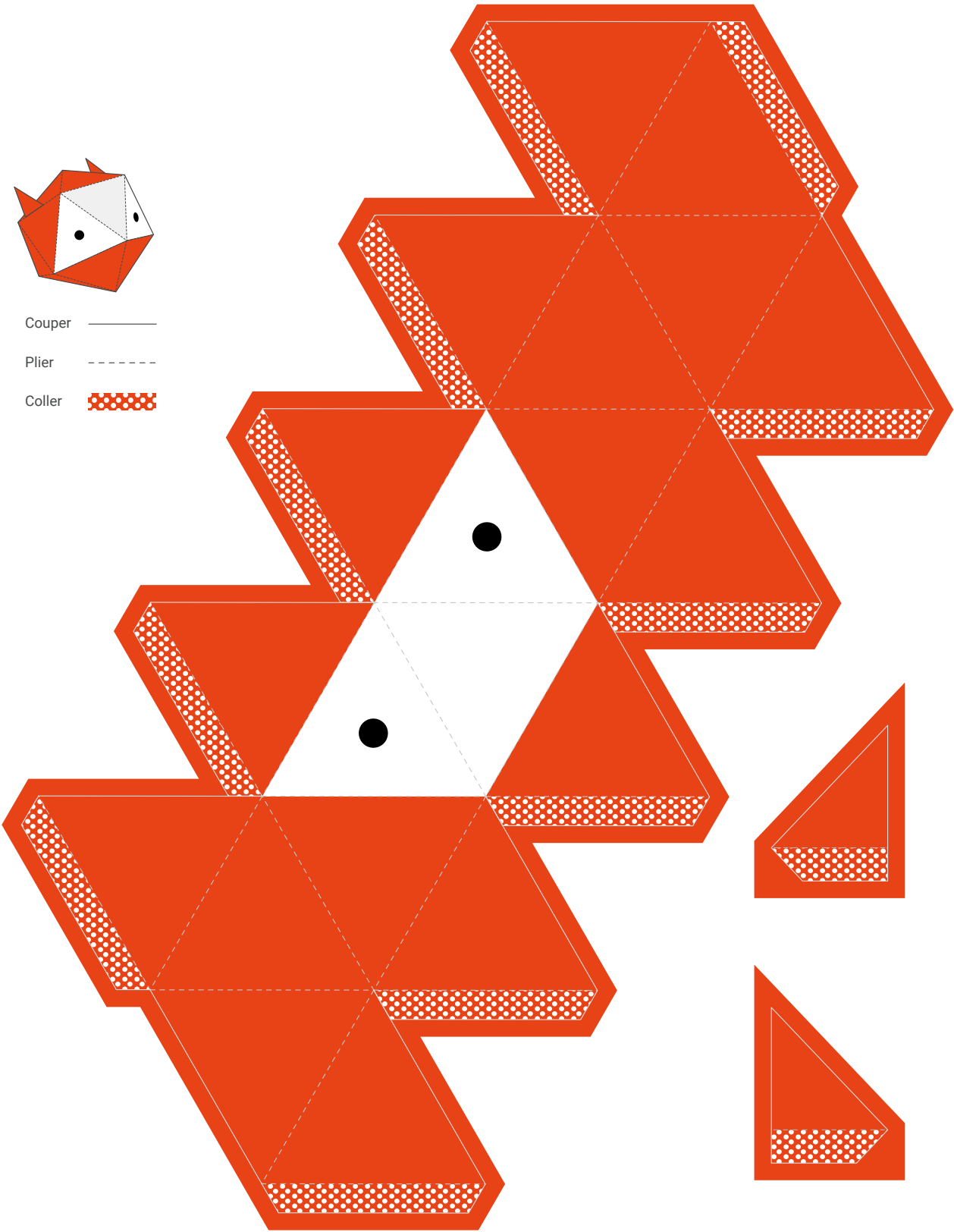
Ce mouvement qui séduit 40.000 personnes dans le monde est classé comme «susceptible d'entraîner des dérives sectaires».

Info ou intox ?

(<https://www.geoado.com>)



- Couper ————
- Plier - - - - -
- Coller 



Vigilant

**Ne tombe
pas dans
le panneau**

✓ Apprenez à reconnaître le vrai du faux.

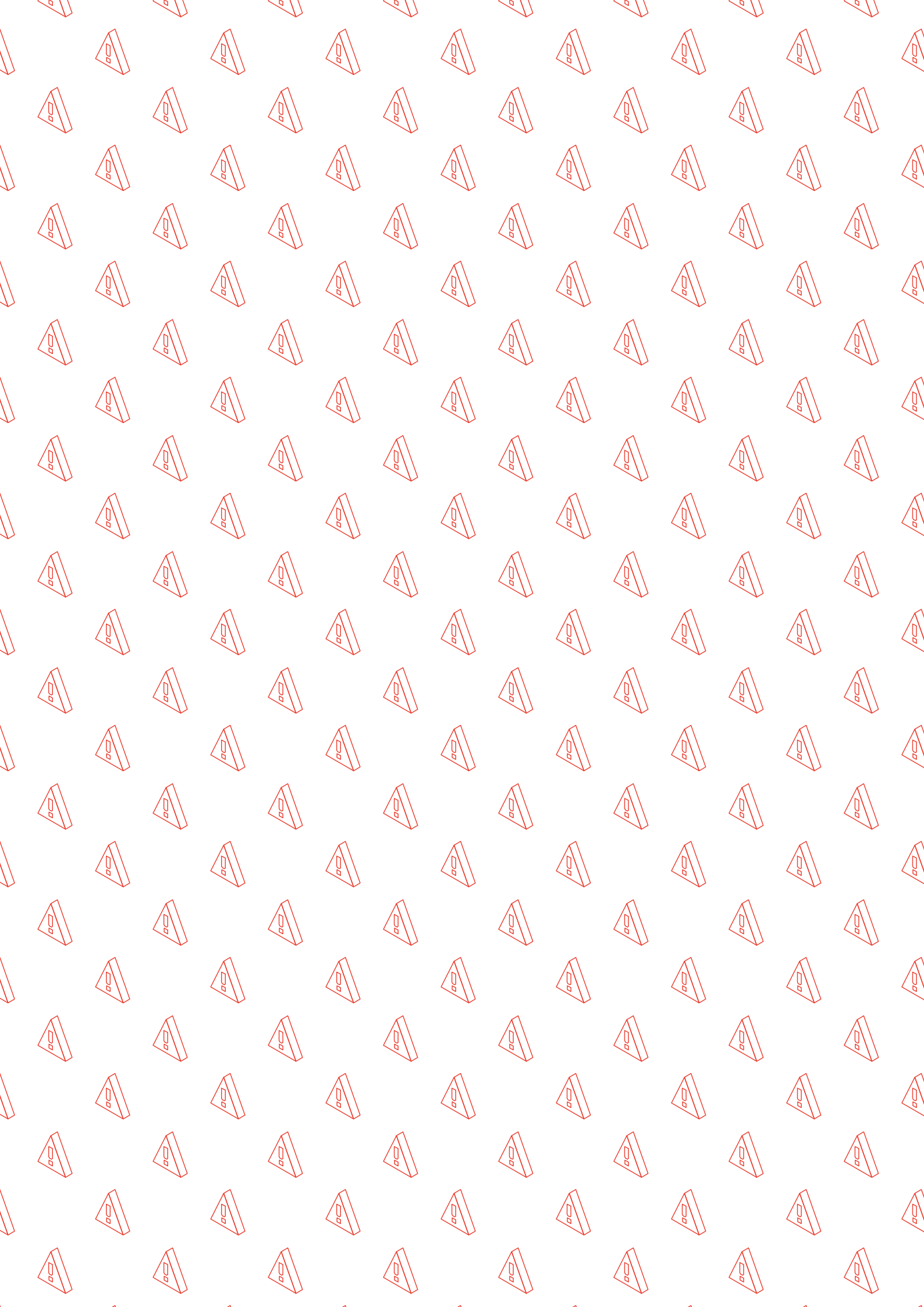
✓ Apprenez à repérer les tentatives de phishing et comment les signaler.

✓ Détectez les indices d'une arnaque potentielle.



Sois cyber vigilant





Un secret, c'est sacré



Mesurer l'importance de la confidentialité et de la sécurité

Aperçu de la thématique

Activité 1 : **Créer un mot de passe sécurisé**
Activité 2 : **Garder son mot de passe secret**
Activité 3 : **La course aux mots de passe**
Activité 4 : **Mais ce n'était pas moi !**
Activité 5 : **Interland – La tour des trésors**
Conclusion : **Sois Cyber Secret**

Thèmes

Les problèmes de confidentialité et de sécurité en ligne n'ont pas toujours de solution évidente. Pour protéger vos informations personnelles et confidentielles, autrement dit tout ce qui *vous* caractérise, vous devez vous poser les bonnes questions et trouver vos propres réponses de manière réfléchie.

Objectifs des élèves

- ✓ **Découvrir** en quoi la confidentialité est importante et liée à la sécurité en ligne.
- ✓ **S'exercer** à créer des mots de passe sécurisés.
- ✓ **Passer en revue** les outils et les paramètres de protection contre les pirates informatiques et les autres menaces.

Un secret, c'est sacré

Vocabulaire



Confidentialité : fait de protéger les informations personnelles des utilisateurs (appelées également "informations sensibles").

Sécurité : fait de protéger les appareils des utilisateurs et les logiciels qui y sont installés.

Validation en deux étapes (appelée également "authentification à deux facteurs" ou "authentification en deux étapes") : processus de sécurité où la connexion à un service nécessite deux étapes ou "facteurs" distincts, comme un mot de passe et un code à usage unique. Par exemple, vous saisissez d'abord votre mot de passe, puis un code qui vous est envoyé par SMS sur votre téléphone ou provenant d'une application.

Mot de passe ou code secret : combinaison secrète pour accéder à quelque chose. Elle peut prendre différentes formes : par exemple, vous devrez saisir un code à quatre chiffres pour verrouiller votre téléphone et un mot de passe plus complexe pour votre compte de messagerie. En général, vous devez faire en sorte que ce mot de passe soit long et complexe, tout en étant facile à retenir.

Chiffrement : processus de conversion d'informations ou de données en code pour les rendre illisibles et inaccessibles.

Complexité (d'un mot de passe) : fait de créer un mot de passe sécurisé. Par exemple, un mot de passe est complexe lorsqu'il mélange des chiffres, des caractères spéciaux (tels que "\$" ou "&"), ainsi que des minuscules et des majuscules.

Pirate informatique (ou "hacker") : personne qui, à l'aide d'un ordinateur, cherche à accéder sans autorisation aux données et aux appareils d'autres entreprises, organisations ou utilisateurs.

Un secret, c'est sacré (activité 1)

Créer un mot de passe sécurisé

Les élèves découvrent comment créer un mot de passe sécurisé et le garder confidentiel.

Objectifs des élèves



- ✓ **Mesurer** l'importance de ne jamais communiquer ses mots de passe, sauf à ses parents ou à son tuteur.
- ✓ **Comprendre** l'importance du verrouillage de l'écran pour protéger son appareil.
- ✓ **Apprendre** à créer des mots de passe difficiles à deviner, mais faciles à retenir.
- ✓ **Choisir** le bon système de sécurité pour se connecter, tel que la validation de l'authentification à deux facteurs.

Discussion



Mieux vaut prévenir que guérir

Les technologies numériques nous permettent de communiquer plus facilement avec nos amis, nos proches, nos camarades de classe et les enseignants. Nous pouvons entrer en contact avec eux de multiples façons : par e-mail, par SMS, par messagerie instantanée, ainsi qu'avec des mots, des photos et des vidéos, depuis un téléphone, une tablette ou un ordinateur portable.

Cependant, ces mêmes technologies permettent également aux pirates informatiques et aux fraudeurs de voler plus facilement nos informations et de les utiliser pour endommager nos appareils, altérer nos relations et entacher notre réputation.

Pour nous protéger et protéger également nos informations ainsi que nos appareils, il faut prendre quelques mesures simples : par exemple, verrouiller l'écran de notre téléphone, faire attention aux informations personnelles accessibles sur des appareils déverrouillés (qui peuvent être perdus ou volés) et, surtout, créer des mots de passe sécurisés.

- Qui sait quels sont les deux mots de passe les plus courants ?
(Réponse : "1 2 3 4 5 6" et "motdepasse")
- Voyons ensemble d'autres mauvais mots de passe et pourquoi leur niveau de sécurité n'est précisément pas suffisant.
(Exemples : votre nom complet, votre numéro de téléphone, le mot "chocolat")

Qui trouve que ce sont de bons mots de passe ? ;)

Activité



Voici une suggestion pour créer un mot de passe sécurisé :

- Pensez à une phrase facile à retenir (par exemple, les paroles de votre chanson préférée, le titre d'un livre que vous adorez, une petite phrase dans un film, etc.).
- Choisissez la première lettre ou les deux premières de chaque mot de cette phrase.

Ressources nécessaires :

- Appareils connectés à Internet pour les élèves ou groupes d'élèves
- Un tableau blanc ou un écran de projection
- Document intitulé "Consignes pour créer un mot de passe sécurisé"

- Remplacez certaines lettres par des symboles ou des chiffres.
- Mettez certaines lettres en majuscule et d'autres en minuscule.
- Exercez-vous avec le jeu des mots de passe ci-dessous :

1. Créer des mots de passe

Formez deux équipes. Chaque équipe a 60 secondes pour créer un mot de passe.

2. Comparer les mots de passe

Les deux équipes écrivent en même temps leur mot de passe au tableau.

3. Voter

Tout le monde vote pour le mot de passe qui lui semble le plus sécurisé. Ensuite, nous allons en discuter.

Consignes pour créer un mot de passe sécurisé

Voici quelques conseils pour créer un mot de passe permettant de protéger vos informations.

Un mot de passe sécurisé est une combinaison de lettres, de chiffres et de symboles. Il peut être tiré d'une phrase facile à retenir, mais difficile à deviner constituée des premières lettres de votre chanson préférée ou de celles de plusieurs mots d'une phrase décrivant une action que vous avez accomplie. Par exemple, la phrase "En 2013, j'étais en classe de 3^e primaire à l'école primaire du centre" peut servir à former le mot de passe "E2013jEcD3PaLpDc\$".

Un mot de passe moyennement sécurisé est difficile à deviner pour les logiciels malveillants, mais pas suffisamment pour une personne qui vous connaît (par exemple, "JeSuisPartiEnItalie").

Un mot de passe peu sécurisé est créé à partir d'informations personnelles, comme le nom de votre animal de compagnie. Il est donc facile à déchiffrer et risque d'être deviné par quelqu'un de votre entourage (par exemple, "JaimeMonpapa" ou "Jaimelechocolat").

A FAIRE

- Utilisez un mot de passe différent pour chacun de vos comptes.
- Utilisez un mot de passe d'au moins huit caractères. Plus il est long, mieux c'est (à condition de vous en souvenir).
- Utilisez une combinaison de lettres (majuscules et minuscules), de chiffres et de symboles.
- Faites en sorte que vos mots de passe soient mémorisables pour que vous n'ayez pas besoin de les écrire quelque part (ce qui peut présenter un risque).

A NE PAS FAIRE

- Ne créez pas votre mot de passe à partir d'informations personnelles (nom, adresse postale, adresse e-mail, numéro de téléphone, numéro de sécurité sociale, nom de jeune fille de votre mère, date de naissance, etc.) ni de mots courants.
- N'utilisez pas un mot de passe facile à deviner, comme votre surnom, le nom de votre école, votre équipe de rugby préférée, une suite de chiffres telle que 123456, etc. Et surtout, n'utilisez jamais le mot "motdepasse" !

- Changez immédiatement de mot de passe si vous apprenez ou pensez qu'une personne (autre qu'un adulte de confiance) le connaît.
- Utilisez toujours un verrouillage d'écran sécurisé sur vos appareils. Paramétrez vos appareils de sorte qu'ils se verrouillent automatiquement s'ils se retrouvent entre de mauvaises mains.
- Pensez à utiliser un gestionnaire de mots de passe, tel que celui proposé dans votre navigateur, pour mémoriser vos mots de passe. De cette façon, vous pouvez utiliser un mot de passe unique pour chacun de vos comptes, sans avoir à les mémoriser tous.

- Ne communiquez votre mot de passe à personne, hormis vos parents ou votre tuteur.
- Ne notez jamais votre mot de passe là où une personne peut le trouver.

Conclusion

Créer un mot de passe sécurisé, c'est non seulement amusant, mais aussi essentiel.

Un secret, c'est sacré (activité 2)

Garder son mot de passe secret

Sur un appareil de l'école, l'enseignant montre aux élèves comment procéder pour personnaliser leurs paramètres de confidentialité.

Objectifs des élèves



- ✓ **Personnaliser** les paramètres de confidentialité des services en ligne utilisés.
- ✓ **Définir** quelles informations peuvent être partagées ou non sur les sites et les services.
- ✓ **Comprendre** en quoi consiste l'authentification à deux facteurs et la validation en deux étapes, et quand s'en servir.

Discussion



La confidentialité et la sécurité sont tout aussi importantes

La confidentialité et la sécurité en ligne vont de pair. La plupart des applications et des logiciels offrent des moyens de contrôler quelles informations nous partageons et comment.

Lorsque vous utilisez une application ou un site Web, recherchez l'option intitulée "Mon compte" ou "Paramètres", par exemple. Vous pourrez ainsi accéder aux paramètres de confidentialité et de sécurité pour configurer les actions suivantes :

- Définir quelles informations sont visibles sur votre profil.
- Choisir qui peut consulter vos posts, vos photos, vos vidéos ou tout autre contenu que vous partagez.

En apprenant à vous servir de ces paramètres pour protéger votre vie privée et en veillant à les tenir à jour, vous contrôlerez plus facilement la confidentialité et la sécurité de vos informations. Gardez à l'esprit que vous devez toujours définir ces paramètres avec vos parents ou votre tuteur.

Activité



Ressources nécessaires :

Appareil de l'école connecté à un rétroprojecteur pour une démonstration en classe visant à montrer un exemple de compte jugé approprié (par exemple, un compte de site Web ou de messagerie temporaire)

Étudier les options

L'appareil de l'école est branché sur le rétroprojecteur. Accédons à la page des paramètres de cette application pour voir quelles sont les options disponibles. Dites-moi comment effectuer les opérations suivantes :

- Modifier votre mot de passe.
- Accéder à vos paramètres de partage, de localisation et autres pour déterminer lesquels vous conviennent le mieux.
- Recevoir des alertes si une personne tente de se connecter à votre compte depuis un appareil inconnu.
- Rendre accessible votre profil en ligne (y compris les photos et les vidéos) uniquement aux membres de la famille et aux amis de votre choix.
- Activer l'authentification à deux facteurs ou la validation en deux étapes.
- Configurer les informations de récupération si vous ne parvenez plus à accéder à votre compte.

Pour déterminer les paramètres de confidentialité et de sécurité qui vous conviennent, vous devez en parler à vos parents ou à votre tuteur. N'oubliez pas que le paramètre de sécurité le plus important est votre cerveau. C'est vous qui décidez quelles informations personnelles partager, quand et avec qui.

Conclusion

Le choix d'un mot de passe unique et sécurisé pour chacun de vos comptes est une première étape essentielle. À présent, vous devez mémoriser ces mots de passe et les garder pour vous.

Un secret, c'est sacré (activité 3)

La course aux mots de passe

Comprendre l'importance de bien choisir son mot de passe et se familiariser avec les bons réflexes liés à la création de celui-ci.

Objectifs des élèves



- ✓ **Travailler** en équipe.
- ✓ **Apprendre** les bonnes pratiques de création d'un mot de passe.

Activité



Ressources nécessaires :

- feuilles et stylos
- tableau blanc (avec feutres)
- dés à 6 faces (1 dé/groupe de participants)

1. Bien protéger vos mots de passe

Faire un petit tour de table avec les participants pour leur demander sur quels types de plateformes ils sont inscrits (réseaux sociaux, jeux vidéo, comptes divers), quelle importance ils accordent à la sécurité de ces comptes et sur quels critères ils se basent pour créer leurs mots de passe.

2. Place au jeu !

On va pouvoir maintenant mettre en place le jeu. Diviser le nombre de participants en 2 groupes. Chaque équipe détermine son mot de passe (avec certaines restrictions : types de caractères, nombre de caractères etc.). Le mot de passe doit avoir une longueur de 6 caractères, une majuscule, une minuscule et minimum un chiffre. Le reste des contraintes sont choisies par l'enseignant.

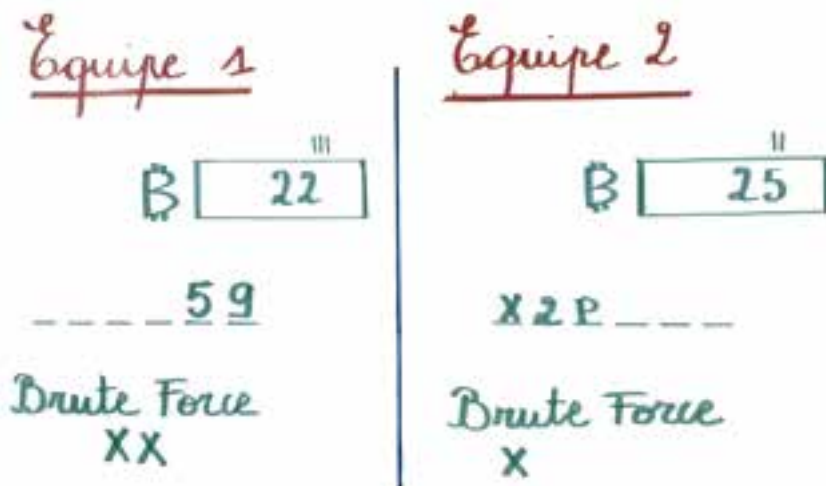
Contraintes possibles :

[A-Z] [a-z] [0-9] ! ? \$

[A-Z] [a-z] [0-9] ! ? \$. _

[A-Z] [a-z] [0-9] ! ? \$. _ @ +

L'enseignant divise son tableau en 2 et détermine un montant égal de bitcoins pour les 2 équipes (par exemple, 30) qu'il écrit de chaque côté du tableau. Dans la même idée que le jeu du « pendu », il trace ensuite pour chaque équipe 6 tirets équivalant au nombre de caractères des mots de passe.



Chaque équipe, l'une après l'autre, va essayer de deviner une lettre du mot de passe de l'équipe adverse (toujours similaire au pendu), le nombre de tour est limité à 10 tours. A la fin des 10 tours, l'équipe qui a le plus de bitcoins restants sur son compte gagne, si une équipe réussit à deviner le mot de passe entier, il récupère la totalité de la somme restant sur le compte adverse.

L'équipe dont une lettre a été devinée se voit geler un bitcoin (représenté par un petit bâton au-dessus de la somme). Un bitcoin gelé est toujours compris dans le total du compte mais ne peut être utilisé pour faire une action.

Il existe 2 types d'actions que chaque équipe peut réaliser :

- Deviner une lettre au hasard (coûte 2 bitcoins à l'équipe qui effectue l'action).
- Utiliser le Brute Force* (coûte 3 bitcoins à l'équipe qui effectue l'action).

Le Brute Force se matérialise par un lancer de dé par un membre de l'équipe qui effectue l'action. Le résultat affiché par le dé à six faces doit être supérieur à 3, s'il l'est alors l'équipe obtient directement la lettre qu'elle a essayé de deviner.

*Le Brute Force

Le Brute Force est l'une des méthodes qui peut être utilisée pour découvrir le mot de passe du compte d'une personne.

Cette méthode consiste à lancer un logiciel dit de brute force, qui va essayer toutes les combinaisons possibles (numérique et/ou alphanumérique et/ou caractères spéciaux). Il est judicieux lors de l'utilisation d'un logiciel comme celui-ci de définir des pré-sets ce qui réduira le nombre d'essais (car très chronophage), l'on peut définir une limite de caractère ou prédéfinir certaines combinaisons. Il est possible par exemple de baser une "attaque" de brute force sur des informations relatives à la personne (noms/prénoms de proches, dates de naissance, adresse etc..) dans ce cas toutes les combinaisons possibles entre ces différentes informations seront essayées.

Infos supplémentaires : Bitcoin expliqué simplement

www.raspbian-france.fr/bitcoin-explique-a-ma-grand-mere/

3. Temps de partage :

Une fois le jeu fini, les équipes dévoileront leurs mots de passe (s'ils n'ont pas été devinés) et expliqueront les diverses étapes par lesquelles elles sont passées pour le créer. Et pourront donner leur avis sur la méthode empruntée par l'équipe adverse.

Pour pousser la réflexion, vous pouvez vous inspirer de cet article; « Le mot de passe est un mauvais système de sécurité. Mais il n'y en a pas de meilleur ».

<http://www.slate.fr/story/90937/mots-de-passe-faut-il-en-finir>

Conclusion

Bien choisir son mot de passe :

Vous allez maintenant pouvoir échanger avec les participants sur la méthodologie qu'ils ont choisie pour déterminer leurs mots de passe (et ce dont ils vous ont fait part lors de l'étape 1). Donnez leur des informations concernant la création d'un mot de passe : bien composer son mot de passe, comment stocker son mot de passe, quels sont les enjeux liés à la bonne protection de ses comptes et vous pouvez aussi parler rapidement du chiffrement des mots de passe (et expliquer aux participants que ces notions pourront être abordées dans de futurs ateliers).

Un secret, c'est sacré (activité 4)

Mais ce n'était pas moi !

Les élèves découvrent ce qui se passe lorsqu'ils communiquent leurs mots de passe et les conséquences que ces actions peuvent avoir.

Objectifs des élèves



- ✓ **Découvrir** qu'en donnant votre mot de passe à quelqu'un, cette personne peut prendre le contrôle de votre empreinte numérique.
- ✓ **Envisager** ce qui peut se produire quand quelqu'un se connecte en se faisant passer pour vous.
- ✓ **Comprendre** les conséquences des actions de quelqu'un d'autre sur votre empreinte numérique... et sur vous !

Discussion



Que se passe-t-il quand vous communiquez votre mot de passe ?

Pensez à un mot de passe que vous avez créé pour une application ou un appareil que vous utilisez. Ce mot de passe sert peut-être à déverrouiller votre téléphone ou à vous connecter à votre jeu ou application vidéo préféré(e). Avez-vous déjà donné votre mot de passe à quelqu'un ? Bon, soyons honnêtes : on l'a tous déjà fait. Mais s'il ne faut jamais communiquer votre mot de passe, c'est pour une bonne raison...

Vous avez ce que l'on appelle une empreinte numérique. L'empreinte numérique vous représente en ligne. C'est tout ce que vous laissez sur internet : des mentions « J'aime », des commentaires, votre pseudonyme, des photos, des messages, des enregistrements, etc. qui vous représentent et donnent aux autres une idée de ce que vous êtes réellement. Toutes ces actions ont des conséquences sur l'image que les autres ont de vous. Ils font des suppositions ou des hypothèses sur vous en fonction de l'empreinte numérique que vous laissez. C'est quelque chose de très important à savoir lorsque vous êtes en ligne.

Une autre chose très importante à savoir est que, lorsque vous communiquez votre mot de passe, vous donnez à quelqu'un d'autre le contrôle de votre empreinte numérique. Ainsi, vous l'autorisez à contribuer à créer votre image et à façonner ce que les autres pensent de vous. Flippant, n'est-ce pas ? Étant donné qu'il s'agit de votre empreinte, tout le monde pense que c'est vous qui la créez. Donc si quelqu'un a votre mot de passe et fait quelque chose que vous n'aimez pas, les autres vont croire que c'est vous ! C'est la raison pour laquelle il est extrêmement important de ne pas communiquer vos mots de passe.

Exemple : Imaginons que vous donniez le mot de passe de votre compte sur un réseau social à un ami. En se connectant en votre nom, votre ami envoie un message à un camarade de classe comme : « Tu peux m'envoyer les réponses aux devoirs ? » Le jour suivant en classe, l'élève va voir le professeur et lui dit que vous avez essayé de tricher en lui demandant les réponses au devoir. Ensuite, il montre à votre professeur le message que votre ami a envoyé depuis votre compte. Qui selon vous

le professeur va-t-il croire ? Quelle sera la conséquence sur votre image ? Qu'est-ce qui pourrait encore se passer ?

Discutez avec la classe des conséquences éventuelles. Exemples : votre professeur appelle vos parents. Vous perdez des points à un exercice. Votre empreinte numérique montre que vous avez essayé de tricher à l'école. Vous vous battez avec votre ami qui a envoyé le message.

N'oubliez pas, votre empreinte numérique vous représente en ligne. Dès que vous donnez votre mot de passe à quelqu'un, vous lui donnez le contrôle de votre empreinte numérique, ce qui peut avoir des conséquences sur l'opinion que les autres ont de vous sur internet et dans la vie. Parlons de cette idée.

Activité



Ressources nécessaires :

- Fiche d'exercices : « Mais ce n'était pas moi ! » (une pour chaque groupe de deux).

1. Aider les élèves à se mettre par deux.

2. Choisir un compte.

Les élèves choisissent le type de compte pour lequel ils communiquent leur mot de passe et le notent en haut de la fiche d'exercices (compte d'un réseau social, compte d'un jeu en ligne, téléphone, tablette/ordinateur, service de streaming).

3. Choisir une action.

Les groupes de deux remplissent la première case en indiquant une action qu'ils choisissent dans les propositions ci-dessous ou qu'ils inventent eux-mêmes. C'est une action effectuée par quelqu'un qui a reçu le mot de passe de leur compte. Ils peuvent dessiner ou écrire leurs idées ou faire leur choix parmi les actions possibles suivantes :

- Ajouter des mentions « J'aime » à tous les posts de la personne dont vous êtes secrètement amoureux.
- Acheter des vêtements pour un montant de 100 €.
- Envoyer un message comme « Tu trouves pas que Carmen est embêtante ? »
- Jouer à votre jeu préféré, mais en perdant des points.
- Partager une photo compromettante sur votre profil d'un réseau social.
- Lire tous vos messages et les envoyer à quelqu'un d'autre.
- Regarder des épisodes d'une série TV inappropriée.

4. Créer une conséquence

Dans la deuxième case, les élèves créent une conséquence possible à l'action qu'ils ont choisie ou créée.

5. Discussion

Demandez à quelques élèves d'expliquer au reste de la classe l'action et les conséquences qu'ils ont créées. Voici quelques questions que vous pourriez poser aux groupes une fois qu'ils ont expliqué leur exercice :

- Pourquoi avez-vous choisi (ou créé) cette action ?
- Comment avez-vous décidé de la conséquence ?
- Si vous connaissiez la conséquence, dans quelle mesure changeriez-vous votre action ?

6. Empreinte numérique

Dans la dernière case, les élèves écrivent une phrase sur l'impact de cette action et de ses conséquences sur leurs émotions, leur vie ou leur empreinte numérique, individuellement ou dans l'ensemble.

Amenez les élèves à réfléchir sur l'incidence de cette action sur leur image en ligne et la manière dont les autres les considèrent.

Demandez à des volontaires ou à des groupes de deux élèves de discuter de ce qu'ils ont dessiné ou écrit et de ce qu'ils pensent de l'histoire qu'ils ont créée.

Conclusion

Lorsque vous communiquez votre mot de passe, vous donnez à quelqu'un d'autre le contrôle de votre empreinte numérique, mais vous êtes toujours responsable de ce qu'il en fait. Si vous voulez rester maître de votre image en ligne, ne donnez jamais votre mot de passe à quelqu'un, si ce n'est à un parent ou à un autre adulte en qui vous avez totalement confiance.

Mais ce n'était pas moi !

J'ai donné le mot de passe de

☐ mon compte de
réseau social

☐ mon compte
de jeu en ligne

☐ mon téléphone

☐ ma tablette/
mon ordinateur

☐ mon service
de streaming

☐

.....

Action

Conséquence

Impact sur l'empreinte numérique

Un secret, c'est sacré (activité 5)

Interland : La tour des trésors

SOS! La porte de la tour des trésors n'est pas fermée à clé et toutes les précieuses données des internautes sont sans protection comme les coordonnées et les messages privés. Déjouez le plan néfaste du pirate informatique en bâtissant une forteresse avec des mots de passe sécurisés qui protègent tous vos secrets une fois pour toutes.

Depuis votre ordinateur ou votre appareil mobile (une tablette, par exemple), ouvrez un navigateur Web et rendez-vous sur https://beinternetawesome.withgoogle.com/fr_be/interland/tower-of-treasure.

Discussion



Demandez aux élèves de jouer à "La tour des trésors" et de répondre aux questions ci-dessous pour discuter ensuite plus en détail des enseignements à tirer de ce jeu. Même si la plupart des élèves qui y jouent seuls en retirent plus de bénéfices, vous pouvez également former des groupes de deux. Cela peut être très instructif pour les jeunes élèves.

- Quels sont les critères à respecter pour créer un mot de passe sécurisé ?
- Dans la vraie vie, quand est-il important de créer des mots de passe sécurisés ? Comment vous a-t-on conseillé de procéder ?
- Qu'est-ce qu'un pirate informatique ? Décrivez son comportement et son influence sur le jeu.
- Ce jeu va-t-il changer votre façon de protéger vos informations ?
- Citez une chose que vous feriez différemment après avoir suivi ces thématiques et joué à ce jeu.
- Imaginez trois mots de passe qui répondent aux critères d'un mot de passe sécurisé.
- Citez des exemples d'informations sensibles à protéger.

Sois cyber secret

CRÉER UN MOT DE PASSE SÉCURISÉ, C'EST NON SEULEMENT AMUSANT MAIS ESSENTIEL !

Retrouve les mots manquants dans ces consignes. Pour t'aider, voici la liste des mots à replacer aux bons endroits dans le texte.

écran – sécurisé – symboles – mémorisables – chiffres – change – personnelles – différent – risque
– confiance – lettres – huit

Consignes pour créer un mot de passe

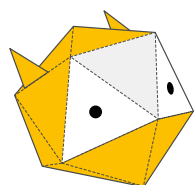
- Utilise un mot de passe pour chacun de tes comptes.
- Utilise un mot de passe d'au moins caractères.
- Utilise une combinaison de (majuscules ou minuscules), et
- Fais en sorte que tes mots de passe soient pour que tu n'aies pas besoin de les écrire quelque part (ce qui peut présenter un).
- immédiatement de mot de passe si tu apprends ou si tu penses qu'une personne, autre qu'un adulte de le connaît.
- Utilise toujours un verrouillage d'..... sécurisé sur tes appareils. Paramètre-les de sorte qu'ils se verrouillent automatiquement s'ils se retrouvent entre de mauvaises mains.
- Ne crée pas ton mot de passe à partir d'informations ni de mots courants.

Entoure les mots de passe qui sont les plus sécurisés :

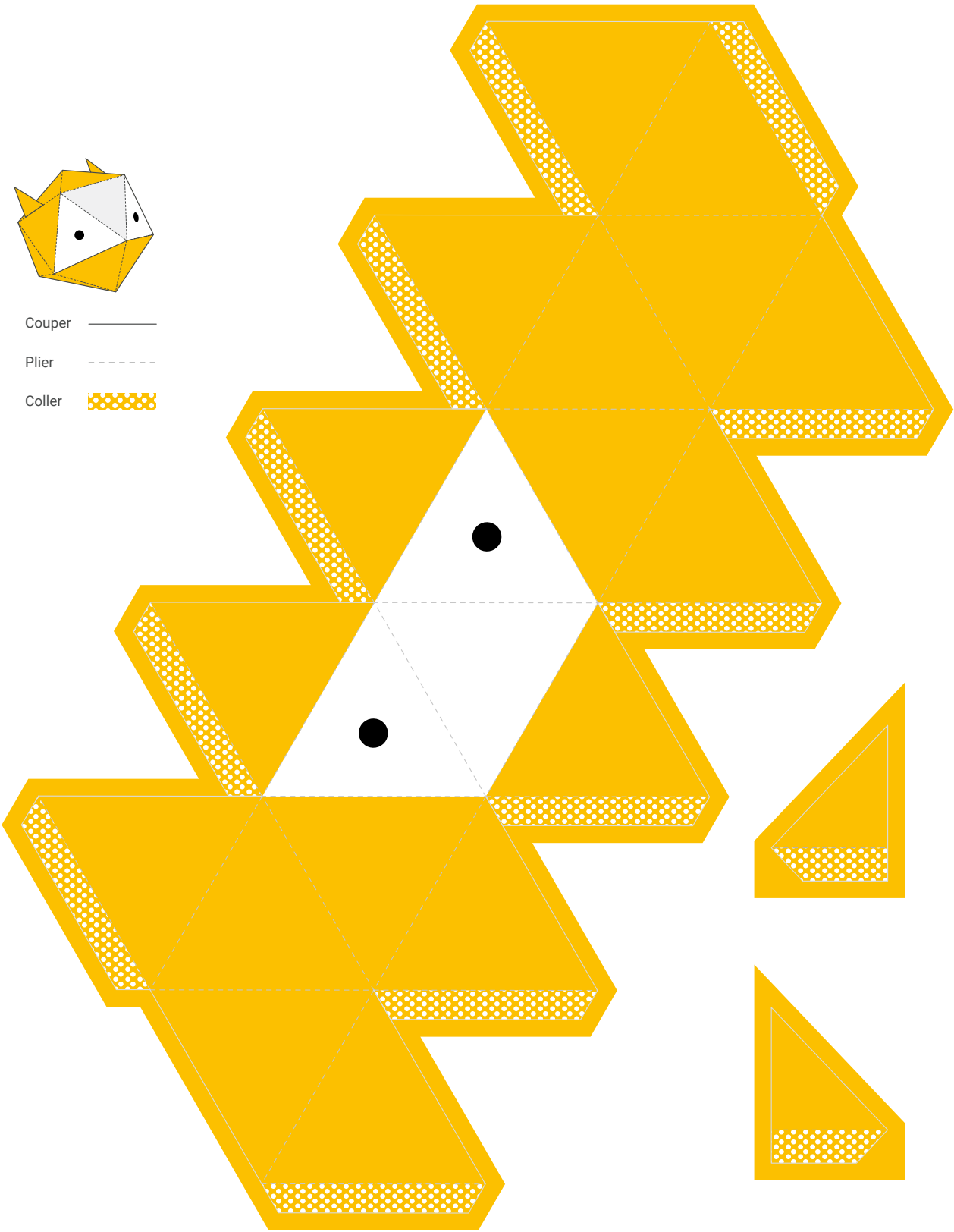
1a7R9b\$8reE
j'aimelespizzas
Qlbarbecue70&5555

1234Nathan
#eS47gKdR=@
Cookie

réponses : sécurisé / différent / huit / lettres / chiffres / symboles / mémorisables / risque / change / confiance / écran / personnelles. Mots de passe sécurisé : 1a7R9b\$8reE / Qlbarbecue70&5555 / #eS47gKdR=@



- Couper ————
- Plier - - - - -
- Coller 



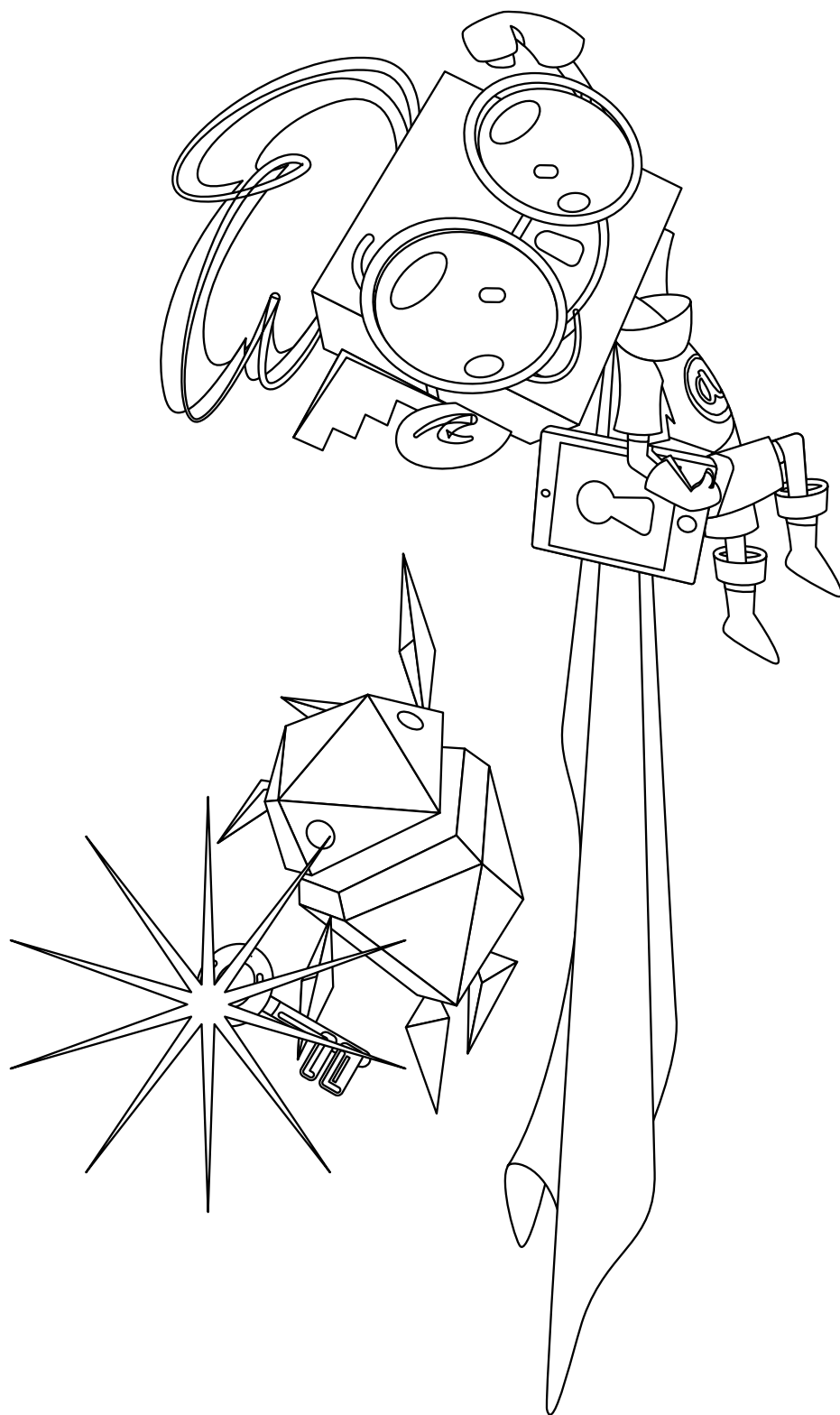


Secret

**Un secret,
c'est sacré**

- ✓ Prenez vos responsabilités afin de protéger les informations importantes.
- ✓ Choisissez un mot de passe unique et facile à mémoriser.
- ✓ Créez un mot de passe fort en associant des lettres, des chiffres et des symboles.

Sois cyber secret





Être gentil, c'est cool

Avoir un bon comportement en ligne



Aperçu de la thématique

Activité 1 : **Passer à l'action**
Activité 2 : **Comment intervenir ?**
Activité 3 : **Dites-le gentiment !**
Activité 4 : **Maîtriser le ton employé**
Activité 5 : **Joindre le geste à la parole**
Activité 6 : **Petit clic, grandes conséquences**
Activité 7 : **Commenter sans froisser**
Activité 8 : **Comment les mots peuvent changer la perception d'une image ?**
Activité 9.1 : **Lire les émotions**
Activité 9.2 : **Pratiquer l'empathie**
Activité 10.1 : **Mets ton grain de gentillesse**
Activité 10.2 : **Comment faire preuve de gentillesse**
Activité 11 : **Interland – Le royaume de la gentillesse**
Conclusion : **Sois Cyber Sympa**

Thèmes

Le monde numérique pose de nouveaux défis et ouvre de nouvelles perspectives en matière d'interaction sociale, aussi bien pour les enfants que pour l'ensemble d'entre nous. En effet, les codes sociaux peuvent s'avérer plus difficiles à déchiffrer en ligne, la connexion permanente peut être à la fois pratique et anxiogène, et l'anonymat peut susciter autant de comportements positifs que négatifs et nuire à soi comme aux autres.

C'est compliqué, mais nous savons qu'avec Internet, les bons et mauvais comportements peuvent être amplifiés. C'est pourquoi il est essentiel d'apprendre à exprimer de la gentillesse et de l'empathie, tout en sachant comment répondre au harcèlement et aux attitudes hostiles. Cet apprentissage est essentiel pour bâtir des relations saines et réduire le sentiment d'isolement qui conduit parfois à l'intimidation, à la dépression, aux difficultés scolaires ou à d'autres problèmes.

D'après une étude, combattre l'intimidation en s'attaquant aux causes sous-jacentes des mauvais comportements est plus efficace que de simplement dire aux enfants de ne pas avoir une attitude incorrecte en ligne. Les activités de cette thématique ont pour but d'inciter les élèves à interagir dès le départ de manière positive et de leur apprendre à gérer les situations où ils sont confrontés à des comportements inadéquats.

Objectifs des élèves

- ✓ **Définir** ce qu'est un bon comportement, en ligne et hors connexion
- ✓ **Interagir** en ligne en adoptant un bon comportement
- ✓ **Identifier** les situations nécessitant de s'adresser à un adulte de confiance

Être gentil, c'est cool

Vocabulaire



Intimidation : comportement délibérément méchant et généralement répété. La personne ciblée a souvent du mal à se défendre.

Cyberintimidation : intimidation en ligne ou par le biais d'appareils numériques.

Harcèlement : terme plus général que l'intimidation, qui désigne une action dont le but est d'importuner, d'ennuyer, d'intimider, d'humilier, etc. Le harcèlement peut également s'exercer en ligne.

Conflit : dispute ou désaccord qui n'est pas nécessairement répété.

Agresseur : personne à l'origine du harcèlement ou de l'intimidation.

Cible : personne victime d'intimidation ou prise pour cible.

Spectateur : témoin du harcèlement ou de l'intimidation, qui constate la situation mais qui choisit de ne pas intervenir.

Acteur : témoin du harcèlement ou de l'intimidation qui vient en aide à la cible, publiquement ou en privé, parfois en essayant d'arrêter et/ou de signaler l'incident constaté.

Amplifier : accentuer ou encourager la participation ou l'impact.

Exclusion : forme de harcèlement ou d'intimidation en ligne et hors connexion.

Bloquer : action qui consiste à mettre fin à toute interaction avec une autre personne en ligne en l'empêchant, sans l'avertir, d'accéder à votre profil, de vous envoyer des messages, de consulter vos posts, etc. Ce n'est pas toujours idéal, notamment dans les cas d'intimidation où la cible souhaite garder accès à ce que l'agresseur dit ou savoir quand/si l'intimidation a cessé.

Ignorer : action moins définitive que le blocage, qui consiste à ne plus afficher les posts, les commentaires et autres contenus d'une personne dans votre flux de réseau social lorsque ces informations vous ennuiant, cela sans avertir cette personne ni être évincé de son flux (pas très utile en cas d'intimidation).

Anonyme : personne sans nom ou inconnue ou dont vous ne connaissez pas le nom ni l'identité en ligne.

Trolling : posts ou commentaires publiés en ligne avec l'intention délibérée d'être cruel, choquant ou provocateur.

Signaler un abus : action qui consiste à utiliser le système ou les outils en ligne d'un réseau social pour signaler un harcèlement, une intimidation, des menaces et tout autre contenu à caractère nuisible qui ne respectent généralement pas les conditions d'utilisation du service ou les normes de la communauté.

Légende : texte accompagnant une photo et fournissant des informations sur le contenu de la photo.

Contexte : informations complémentaires à propos de la photo ou autres informations qui nous aident à mieux comprendre ce que nous voyons. Le contexte peut inclure des informations telles que le lieu où la photo a été prise, l'heure à laquelle un texte a été envoyé, la situation dans laquelle se trouvait l'expéditeur, etc.

Être gentil, c'est cool (activité 1)

Passer à l'action

Cette activité permet aux enfants d'identifier les quatre rôles clés d'une situation d'intimidation (l'agresseur, la cible, le spectateur et l'acteur) et de découvrir ce qu'ils peuvent faire s'ils en sont la cible ou les témoins.

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier** les situations de harcèlement ou d'intimidation en ligne.
- ✓ **Examiner** ce que signifie être spectateur ou acteur dans ce type de situation en ligne.
- ✓ **Savoir** précisément comment réagir lorsqu'on constate une situation d'intimidation.
- ✓ **Savoir** quelle attitude adopter quand on est victime de harcèlement.

Discussion

**Pourquoi être gentil est important ?**

Gardez bien à l'esprit que derrière chaque nom d'utilisateur ou chaque avatar figure une personne avec de vrais sentiments, qui doit être traitée comme nous voudrions l'être nous-mêmes. Dans une situation d'intimidation ou de mauvais comportement envers autrui, nous trouvons généralement quatre catégories de personnes.

- L'agresseur ou la/les personne(s) à l'origine de l'intimidation
- La cible, autrement dit la victime de cette intimidation
- Les témoins des faits (appelés généralement "spectateurs")
- Les témoins des faits qui cherchent à intervenir de façon positive (appelés souvent "acteurs")

Si je suis la cible, j'ai plusieurs possibilités :

- Ne pas répondre
- Bloquer l'agresseur
- Informer mes parents, mon professeur, mes frères et sœurs ou toute autre personne de confiance, et utiliser les outils de l'application ou du service concerné qui servent à signaler un post, un commentaire ou une photo qui relève du harcèlement

Si vous êtes témoins d'un harcèlement ou d'une intimidation, vous avez la possibilité d'intervenir et de signaler ce comportement. Dans certains cas, les témoins d'une telle situation n'essaient pas de mettre un terme à l'intimidation ni d'aider la cible, mais lorsqu'ils agissent, ils passent du rôle de spectateur à celui d'acteur. En décidant de ne pas tolérer cette situation et en prônant la gentillesse et la positivité, vous pouvez choisir d'agir. En ligne, un peu de positivité peut faire son effet et contribuer à prévenir les mauvais comportements qui créent de la souffrance.

Si je suis spectateur, je peux devenir acteur de plusieurs façons :

- En trouvant un moyen de montrer ma sympathie envers la personne ciblée ou de l'aider
- En rédigeant un commentaire ou une réponse pour critiquer le mauvais

comportement (mais pas la personne) si vous vous sentez capable de le faire en toute sécurité

- En décidant de ne pas aider l'agresseur à propager ses propos ou de ne pas aggraver la situation en partageant le post ou le commentaire concerné
- En demandant à des amis de faire preuve de beaucoup de gentillesse via la publication de nombreux commentaires sympathiques sur la personne ciblée (mais rien de méchant à l'encontre de l'agresseur, car en évitant de riposter, vous donnez l'exemple)
- En signalant le harcèlement à quelqu'un susceptible de vous aider, comme un parent, un enseignant ou un conseiller d'orientation

Activité



Ressources nécessaires :

Fiche d'exercices "Passer à l'action"

Réponses pour les différents scénarios :

Scénario 1 : S, A, S (car vous n'aidez pas à améliorer la situation), A, A

Scénario 2 : A, S, A, A

Scénario 3 : A, A, S, S, A

1. Lire les scénarios et classer les réponses par catégorie

Après avoir décrit les différents rôles, distribuez la fiche d'exercices et accordez 15 minutes aux élèves pour lire les trois scénarios et classer chaque réponse par catégorie. S'il reste du temps, demandez-leur d'imaginer tous ensemble un quatrième scénario.

2. Discuter des différentes réponses

Avant ou à la fin de la discussion, demandez aux élèves s'ils peuvent expliquer en quoi les personnes qui interviennent dans ces types de situations peuvent apporter de l'aide, à l'école et en ligne.

3. Discuter des réponses difficiles à classer par catégories

Demandez aux élèves s'ils ont eu du mal à classer certaines réponses et pourquoi. Discutez-en.

Conclusion

Que ce soit en défendant une personne, en signalant un contenu blessant ou en ignorant quelque chose pour empêcher de l'amplifier encore plus, vous disposez de plusieurs options selon la situation. N'importe qui peut faire preuve de gentillesse et redresser une situation délicate.

Passer à l'action

Répétez aux élèves qu'un témoin 'spectateur' peut être utile à la personne victime d'intimidation en devenant un témoin 'acteur'. Vous trouverez ci-dessous trois scénarios qui illustrent différentes situations d'intimidation ou de harcèlement.

Si vous le souhaitez, vous pouvez en créer un quatrième à partir d'une situation vécue par quelqu'un que vous connaissez et proposer des solutions du point de vue du spectateur et de l'acteur. Chacun des trois scénarios est déjà accompagné de plusieurs réponses. Lisez-les toutes, puis selon ce que ferait d'après vous un spectateur ou un acteur dans cette situation, ajoutez la lettre S (pour "Spectateur") ou "A" (pour "Acteur") à côté de la réponse correspondante. Discutez ensemble des réponses qui vous ont posé le plus de problème, et expliquez pourquoi.

Scénario 1

Une de vos amies a laissé tomber son téléphone à côté de la fontaine à eau, près du terrain de foot de l'école. La personne qui l'a trouvé a envoyé un message très méchant sur une autre élève à plusieurs camarades de l'équipe de foot avant de reposer le téléphone à côté de la fontaine. L'élève ciblée a alors reproché à votre amie d'avoir envoyé ce message (même si ce n'est pas elle qui l'a fait). Personne ne sait qui en est finalement l'auteur. Que ressentez-vous et que faites-vous ?

- ☐ Vous êtes désolé(e) pour votre amie, mais vous n'intervenez pas, car personne ne sait qui est l'auteur du message.
- ☐ Vous allez voir la personne ciblée pour lui demander de ses nouvelles et si vous pouvez l'aider.
- ☐ Vous propagez l'histoire en partageant le message avec d'autres amis.
- ☐ Vous et votre amie demandez à toute l'équipe de foot de poster des compliments sur la personne ciblée.
- ☐ Vous et votre amie signalez anonymement l'incident à votre chef d'établissement, en lui précisant que tout le monde souhaiterait en savoir plus sur la procédure à suivre pour sécuriser et verrouiller son téléphone.

Scénario 2

Votre professeur a créé un blog pour son cours de langues afin de permettre à sa classe de rédiger des commentaires, de les modifier et de les publier. Le lendemain, elle est malade, et son remplaçant ne remarque pas que la situation commence à mal tourner sur le blog. En effet, une personne publie des commentaires très méchants sur un élève de la classe. Que faites-vous ?

- ☐ Vous répondez aux commentaires désagréables en disant, par exemple, "Ce n'est pas sympa" ou "Je suis l'ami de, et tout ce que tu racontes est faux".

- ☐ Vous ignorez ces commentaires jusqu'à ce que votre professeur revienne.
- ☐ Vous demandez aux autres élèves d'ajouter de gentils commentaires et des compliments sur l'élève ciblé.
- ☐ Vous signalez au remplaçant qu'une personne se comporte méchamment sur le blog de la classe, et qu'il devrait peut-être en informer votre professeur.

Scénario 3

Plusieurs de vos amis s'amuse beaucoup sur un jeu en ligne. Généralement, les discussions sur le chat du jeu portent surtout sur le contenu. Cela devient parfois un peu désagréable, mais c'est plus une rivalité amicale que de la vraie méchanceté. Mais cette fois-ci, un joueur commence à tenir des propos vraiment méchants sur l'un de vos amis qui joue, et il n'arrête pas. Il continue même le lendemain. Que faites-vous ?

- ☐ Vous appelez votre ami pour lui dire que la situation ne vous plaît pas et vous lui demandez ce que vous devriez faire tous les deux.
- ☐ Vous appelez tous vos amis qui jouent à ce jeu (en veillant à en informer préalablement votre ami) afin de voir si tout le monde est d'accord pour signaler ces méchancetés.
- ☐ Vous décidez d'attendre pour voir si le joueur cesse d'être méchant, pour ensuite éventuellement agir.
- ☐ Vous décidez de ne plus jouer à ce jeu pendant un certain temps.
- ☐ Vous recherchez les règles de la communauté relatives au jeu pour voir si l'intimidation est autorisée, et vous signalez le mauvais comportement à l'aide du système proposé dans le jeu.

Scénario 4

Créez tous ensemble un scénario à partir d'une situation dont l'un de vous a entendu parler, puis apportez des réponses en distinguant les rôles de spectateur et d'acteur afin de montrer que vous avez bien tout saisi.

Être gentil, c'est cool (activité 2)

Comment intervenir ?

Souvent, les élèves veulent aider une personne victime d'intimidation, mais ne savent pas quoi faire. Cette activité leur montre qu'ils disposent de plusieurs options, fournit des exemples et leur donne la possibilité de créer eux-mêmes des réponses appropriées.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** qu'être un témoin acteur est un choix.
- ✓ **Apprendre** les différentes façons d'intervenir dans une situation spécifique.
- ✓ **Choisir** la manière de réagir parmi les différentes options qui semblent sûres et adaptées à votre situation.
- ✓ **Créer** votre propre réponse par rapport à la situation .

Discussion



Lorsque vous voyez quelqu'un faire preuve de méchanceté envers une personne en ligne (en faisant en sorte qu'elle se sente gênée ou exclue, en se moquant d'elle, en lui manquant de respect, en la blessant, etc.), vous avez toujours plusieurs options. Tout d'abord, vous pouvez choisir d'être un témoin acteur plutôt que spectateur en aidant la cible. Si telle est votre décision, vous avez le choix du type d'action à mener.

Ce que vous devez retenir, c'est que vous pouvez être d'un grand secours à une personne ciblée en lui donnant juste la possibilité d'être entendue si elle est triste ou en lui faisant prendre conscience que quelqu'un d'autre se soucie d'elle.

Tout le monde n'est pas forcément à l'aise lorsqu'il s'agit de défendre quelqu'un **publiquement**, que ce soit en ligne ou à la cantine. Si vous l'êtes, faites-le ! Vous avez différentes options :

- Dénoncer (poliment) le mauvais comportement (pas la personne) en disant que les propos tenus ne sont pas sympas
- Publier un post ou ajouter un commentaire gentil à propos de la cible
- Demander à des amis de complimenter la cible en ligne
- Hors connexion, inviter la cible à vous rejoindre dans la cour ou à s'asseoir à côté de vous pendant le déjeuner

Si vous n'êtes pas à l'aise pour venir en aide à quelqu'un publiquement, ce n'est pas grave. Vous pouvez également l'aider **en privé**. Vous avez différentes options :

- Envoyer un SMS ou un message privé pour lui demander de ses nouvelles
- Dire anonymement quelque chose de gentil ou de gratifiant dans un post, un commentaire ou un message privé (à condition que le média utilisé vous permette de rester anonyme)
- Lui dire que vous êtes à sa disposition si elle veut parler après les cours
- Lors d'une conversation discrète en personne ou par téléphone, lui faire savoir que ce mauvais comportement est pour vous inacceptable et lui demander si elle pense en parler

Quelle que soit la façon dont vous décidez d'intervenir, vous disposez d'options de **signalement** à la fois publiques et privées. Vous pouvez ainsi signaler un mauvais comportement via l'interface de l'application ou du site Web concerné, ou directement à un adulte de confiance.

Activité



Ressources nécessaires :

- Un tableau blanc ou un chevalet avec un grand panneau blanc sur lesquels les élèves peuvent coller des notes
- Fiche d'exercices "Options d'intervention possibles"
- Notes autocollantes (ou petits papiers et ruban adhésif) pour chaque groupe d'élèves

Lors de cette activité, nous allons voir en pratique comment intervenir en partant du principe que toute la classe a fait le choix d'aider la cible.

1. Former des groupes de cinq

Chaque groupe doit désigner un élève pour lire et un autre pour écrire.

2. Lire les situations blessantes et en discuter au sein de chaque groupe

Les trois situations sont décrites sur la fiche d'exercices (voir page suivante).

Pendant que les groupes discutent, l'enseignant divise le tableau blanc ou le chevalet en deux grandes parties intitulées "Soutien public" et "Soutien privé".

3. Choisir ou créer par groupe deux types de réponses pour chaque situation

Les élèves peuvent s'aider des exemples de réponses fournies dans la section "Discussion" ou soumettre leur propre proposition.

4. Demander aux élèves de coller sur le tableau les post-its indiquant leurs réponses et de les lire à voix haute à toute la classe

L'enseignant peut ensuite inviter toute la classe à discuter des choix de chaque groupe.

Conclusion

Très souvent, lorsque vous voyez une personne souffrir ou être victime de harcèlement, vous souhaitez lui venir en aide, mais vous ne savez pas comment procéder. Vous connaissez maintenant de nombreuses façons de l'aider, ainsi que les options d'intervention possibles lorsque vous êtes à l'aise pour le faire. À vous de choisir la méthode qui vous convient le mieux !

Comment intervenir ?

Maintenant que les groupes sont faits, vous devez décider comment vous souhaitez que le vôtre intervienne. Demandez à un volontaire de rédiger les décisions du groupe (sur les notes autocollantes) et à un autre de lire les situations à étudier. Ce dernier lit la première situation à voix haute. Les élèves de chaque groupe disposent ensuite de cinq minutes pour discuter et choisir comment aider publiquement et en privé la cible. Les décisions sont ensuite rédigées sur deux notes (l'une à coller dans la colonne "Soutien public" et l'autre dans la colonne "Soutien privé" sur le tableau blanc). Pour prendre vos décisions, aidez-vous des idées exposées précédemment ensemble OU proposez vos propres solutions. Procédez de la même façon pour les situations 2 et 3.

Remarque : Chaque personne (cible et spectateur) et chaque situation étant différente, il n'existe pas une seule et même façon d'aider une cible. Explorons différentes options d'intervention !

Situation 1

Un élève publie une vidéo de lui en train de chanter une reprise d'un titre pop connu. Plusieurs personnes commentent la vidéo de façon méprisante ou moqueuse. Que faites-vous pour soutenir l'élève ? Aidez-vous des idées exposées précédemment, ou discutez avec les membres de votre groupe pour soumettre votre propre solution.

Situation 2

Un élève envoie à un de ses camarades une capture d'écran d'un commentaire de votre ami en faisant une méchante blague à ce sujet. La capture d'écran est repostée et se diffuse largement à l'école. Que faites-vous pour soutenir votre ami ? Choisissez l'une des idées dont nous avons discuté ensemble tout à l'heure ou proposez votre propre solution.

Situation 3

Vous découvrez qu'un élève de l'école a créé un faux compte de réseau social avec le nom d'un autre élève. Il y publie des photos et des memes pour dire des méchancetés sur d'autres camarades, ainsi que sur des enseignants et l'école. Que décidez-vous de faire pour aider l'élève victime d'usurpation d'identité ? Reportez-vous aux idées présentées auparavant ou apportez votre propre solution.

Être gentil, c'est cool (activité 3)

Dites le gentiment!

Lors de cette activité, les élèves apprennent ensemble à reformuler des commentaires pour transformer une discussion négative en discussion positive.

Objectifs des élèves



- ✓ **Exprimer** des sentiments et des opinions de manière positive et efficace.
- ✓ **Répondre** aux messages négatifs de façon adaptée et constructive.

Discussion

**Transformer le négatif en positif**

Les enfants et adolescents sont exposés à toutes sortes de contenus en ligne, dont certains véhiculent des messages négatifs qui favorisent les mauvais comportements.

- Avez-vous vu (vous personnellement ou quelqu'un que vous connaissez) une personne tenir des propos négatifs sur le Web ? Qu'avez-vous ressenti ?
- Avez-vous déjà été témoins (vous personnellement ou quelqu'un que vous connaissez) d'un acte de gentillesse spontané sur le Web ? Qu'avez-vous ressenti ?
- Quelles mesures simples pouvons-nous prendre pour transformer une discussion négative en discussion positive ?

Nous pouvons répondre aux émotions négatives de manière constructive en reformulant des commentaires pas très sympathiques et en prêtant davantage attention au ton employé dans nos échanges en ligne.

Activité

**Ressources nécessaires :**

- Un tableau blanc ou un écran de projection
- Fiche d'exercices "Dites le gentiment!"
- De quoi noter

1. Lire les commentaires

Nous lisons tous les commentaires négatifs.

2. Écrire les réponses reformulées

Formez des groupes de trois pour étudier deux types de réponses à ces commentaires :

- Comment auriez-vous pu exprimer la même chose de manière plus positive et constructive ?
- Si l'un de vos camarades de classe adressait des commentaires de ce type, comment pourriez-vous répondre pour que la conversation devienne plus positive ?

Remarque destinée à l'enseignant

Les élèves les plus jeunes peuvent avoir besoin de modèles pour reformuler les commentaires. Pour que chacun puisse mener sa propre réflexion, étudiez d'abord un exemple en classe, tous ensemble.

3. Présenter les réponses

Chaque groupe présente ses réponses pour les deux situations.

Conclusion

En réagissant de manière positive à un commentaire négatif, vous pouvez rendre la conversation plus agréable et intéressante, ce qui est beaucoup mieux que de s'efforcer à réparer les dégâts provoqués par un commentaire désobligeant.

Dites le gentiment!

Lisez les commentaires ci-dessous. Après chaque commentaire, discutez des points suivants :

1. Comment auriez-vous pu exprimer la même chose de manière plus positive et constructive ?
2. Si l'un de vos camarades de classe faisait des commentaires de ce type, comment pourriez-vous répondre pour que la conversation devienne plus positive ?

Notez vos réponses sous chaque commentaire.

Mdr. Nathan est le seul de la classe à ne pas participer au week-end camping.

Toute le monde sera en violet demain, mais ne le dis pas à Lisa.

Désolé, mais je ne pense pas que tu puisses venir à ma fête. Ça va coûter trop cher.

Ne le prends pas mal, mais tu n'écris pas très bien. Tu devrais peut-être changer de groupe pour ce projet.

La honte... Qui lui a dit qu'elle savait chanter ?

Tu peux rejoindre notre groupe si tu me donnes les informations de connexion à ton compte.

Je suis le seul à trouver que Clara ressemble à un Schtroumpf ?



Être gentil, c'est cool (activité 4)

Maîtriser le ton employé

Les élèves doivent analyser les émotions derrière des SMS pour exercer leur esprit critique afin d'éviter de mal les interpréter et d'en venir à une situation conflictuelle en ligne.

Objectifs des élèves



- ✓ **Prendre les bonnes décisions** concernant les informations à communiquer, à qui et comment.
- ✓ **Identifier** les situations où il est préférable d'attendre pour discuter en personne avec un camarade plutôt que de lui envoyer aussitôt un SMS.

Discussion



Un malentendu est si vite arrivé

Nous utilisons plusieurs modes de communication pour différents types d'interactions. Cependant, les discussions par chat et par SMS peuvent être interprétées différemment des propos échangés en personne ou par téléphone.

Vous est-il déjà arrivé d'être mal compris par chat ou par SMS ? Par exemple, avez-vous déjà envoyé une blague à un ami qui l'a prise au sérieux ou qui a même pensé que votre message était méchant ?

Qu'avez-vous fait pour clarifier la communication ? Que pourriez-vous faire différemment ?

Activité



Ressources nécessaires :

Exemples de SMS écrits au tableau ou projetés

1. Examiner les messages

Étudions ces différents exemples de SMS au tableau. Si vous en avez de votre côté, écrivons-les au tableau pour en discuter.

- "C'est trop cool"
- "Peu importe"
- "Tu me rends complètement dingue"
- "APPELLE-MOI MAINTENANT"
- "Très bien"

2. Lire les messages à voix haute

Maintenant, pour chaque message, nous allons demander à une personne de les lire à voix haute sur un ton spécifique (par exemple, 😞 😐 😊).

Que remarquez-vous ? Comment les autres pourraient-ils les prendre ? Comment l'expéditeur de chaque message pourrait-il procéder pour mieux transmettre ce qu'il voulait vraiment dire ?

Conclusion

Il n'est pas toujours facile d'anticiper ce que ressent vraiment une personne quand vous lisez son SMS. La prochaine fois, veuillez à utiliser le bon mode de communication et à ne pas surinterpréter ce que les gens vous disent en ligne. En cas de doute, clarifiez la situation en discutant en personne ou par téléphone avec l'intéressé(e).

Être gentil, c'est cool (activité 5)

Joindre le geste à la parole

Les élèves doivent étudier comment les adultes peuvent inciter les enfants à bien se comporter.

Objectifs des élèves



- ✓ **Réfléchir** au comportement en ligne des adultes.
- ✓ **Examiner** les répercussions de l'attitude des adultes sur le comportement des plus jeunes générations.

Discussion

**Les adultes peuvent apprendre aux enfants... et inversement**

Apprendre aux enfants à être gentils est essentiel, mais il est tout aussi important d'appliquer les enseignements que nous dispensons. Nombreux sont les exemples d'intimidation et de harcèlement montrant que ces problèmes ne se limitent pas aux enfants. Il suffit de voir comment parfois les adultes se comportent les uns envers les autres, en ligne, dans les médias ou dans les embouteillages.

Nous avons déjà évoqué l'importance d'être gentil avec vos camarades de classe et vos amis, en ligne comme ailleurs. Avez-vous déjà vu des adultes (de votre entourage, ou peut-être aussi des célébrités) agir méchamment entre eux ou s'intimider mutuellement ? (Souvenez-vous que nous ne devons parler que des comportements, sans nécessairement citer de noms.)

Pensez-vous que votre génération est capable de rendre Internet plus bienveillant et plus positif que les environnements qu'ont créés certains adultes pour eux-mêmes ? (Beaucoup d'adultes estiment que vous serez probablement meilleurs en la matière.)

Pensez-vous que certains enfants intimident les autres ou adressent des commentaires désagréables parce qu'ils reproduisent le comportement des adultes qui les entourent ou des personnes qu'ils voient aux actualités ? Vous avez répondu "Oui" à toutes ces questions ? Donnez des exemples. Et vous, que feriez-vous ? En quoi seriez-vous un meilleur modèle pour les adultes ?

Remarque destinée à l'enseignant

Dans le prolongement de cette discussion, envisagez de créer une "campagne de la gentillesse" au sein de votre école. Au début d'un cours, chaque élève rédige un mot gentil qu'il remet à un camarade, ce qui crée une atmosphère positive tout en rappelant que nous pouvons être les éléments moteurs d'un bon comportement à la fois en ligne et ailleurs. Vous pouvez même commencer un cours de cette façon chaque semaine !

Conclusion

La façon dont vous et vos amis vous comportez les uns envers les autres aura un impact considérable sur le monde numérique que votre génération construit, y compris hors connexion.

Petit clic, grandes conséquences

Cette activité a pour objectif de responsabiliser les élèves vis-à-vis des comportements de cyberharcèlement.

Objectifs des élèves



- ✓ **Sensibiliser** les jeunes publics aux comportements à adopter en ligne, plus précisément en ce qui concerne le cyberharcèlement.
- ✓ **Comprendre** que les comportements et les émotions ne sont pas les mêmes lorsque leurs interactions sont numériques.
- ✓ **Réfléchir** sur la manière dont il est possible d'agir face à la cyberintimidation, qu'ils en soient victimes ou témoins.

Contexte

Cette fiche a pour objectif de responsabiliser les élèves vis-à-vis des comportements de cyberharcèlement. Il ne s'agit ni de culpabiliser, ni de victimiser les participants. Cette activité nécessite peu de temps de préparation : vous pouvez uniquement prendre connaissance de la fiche.

Concernant le cyberharcèlement, le professeur canadien Bill Belsey en propose pour la première fois en 2003 la définition suivante :

« La cyberintimidation est l'utilisation des technologies de l'information et de la communication pour adopter délibérément, répétitivement et de manière agressive un comportement à l'égard des individus ou d'un groupe avec l'intention de provoquer des dommages à autrui. »

Il s'agit finalement de harcèlement 2.0. L'information se diffuse très vite sur le web : à la différence du harcèlement classique, le cyberharcèlement peut vite prendre une très grande ampleur. C'est notamment ce qui en fait un phénomène très dangereux : l'individu qui en est victime peut avoir en un rien de temps l'impression que tout le monde est contre lui ; par exemple, une information le concernant peut être très rapidement connue de centaines voire de milliers de personnes, qui peuvent à leur tour se moquer ou se montrer virulent envers la victime.

Il peut être important de rappeler que la majorité des interactions sur le net sont positives et sont du lien social. Le cyberharcèlement n'est absolument pas un phénomène majoritaire ; néanmoins, il faut y faire attention.



1. Atelier déconnecté – face à un mur / l'empathie sur le web

Cet atelier déconnecté est tiré d'une fiche d'Habilomedias, le centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique, intitulée « Introduction à la cyber intimidation : avatars et identité ». Il vise à faire comprendre aux participants que ce que l'on dit et/ou la manière dont cela est perçu est différente lorsque les interactions sont indirectes, lorsqu'un filtre – comme celui que représente l'écran d'un ordinateur – existe entre les communicants.

A tour de rôle, les participants (2 ou 3) vont venir se placer debout, devant le reste du groupe.

Chaque élève se fait attribuer un mot à consonance rigolote, qui lui servira de réponse à toutes les questions qui lui seront posées par les autres participants. L'objectif du reste du groupe sera d'essayer de le faire rire, alors que son objectif à lui sera de ne pas rire et ne pas sourire.

Exemples de questions : quel est le deuxième prénom de ta mère ? Quelle est la taille de tes chaussures ? Que sent ton gel douche ? Qu'as-tu mangé ce matin ? Qu'est-ce que tu aimes manger sur des crêpes ? Qu'est-ce que tu cries quand tu appelles ton chien ? etc.

Exemples de mots-réponses : Cacahuète, orang-outang, cha-cha-cha, entourloupette, fanfreluche, hurluberlu, cucurbitacée, scrogneugneu, etc.

Un retour sur l'activité. Les participants ont-ils ri ? Pourquoi la situation est-elle drôle ? Pourquoi sont-ils mal à l'aise ? Est-ce que leur position corporelle indiquait de la gêne ?

Réitérez la même opération avec 2 ou 3 participants, qui auront cette fois le visage caché par un masque, ou par un livre, une planche ou autre qu'ils placeront devant leur visage, de manière à ne plus voir le reste des participants. Enfin, les 2 ou 3 derniers devront répondre aux questions en écrivant le mot-réponse sur le tableau.

2. Discussion entre l'animateur et les participants

Il s'agit d'effectuer un retour sur l'atelier déconnecté. Les participants voient-ils le lien entre ce qu'ils viennent de faire et ce que change le web dans les interactions entre les gens ?

Sur le web, on ne voit pas les gens à qui l'on parle ; on ne sait pas ce qu'ils ressentent. Inversement, on se sent plus libre de dire des choses sur le web. On se sent moins impliqué personnellement, et on fait parfois preuve de moins de retenue.

Demandez aux élèves de donner des exemples d'actes de cyberintimidation. Vous pouvez éventuellement lister leurs réponses au tableau.

Effectuez un retour. Pourquoi les participants étaient-ils moins tentés de rire ? Qu'est-ce qui a changé ?

Les participants n'étaient plus en interaction directe : un filtre existait entre eux.

Les émotions ressenties n'étaient donc plus les mêmes : c'est la même chose en ligne. Vous ne verrez pas le regard de votre interlocuteur, vous ne vous rendez pas compte de son stress, de son angoisse ou de sa tristesse. Cette capacité de se mettre à la place des autres et de sentir ce qu'ils ressentent s'appelle l'empathie.

3. Débat mouvant

Un débat mouvant est une activité déconnectée visant à faire réfléchir les participants à des questions que vous souhaitez aborder avec eux. Ils vont alors se mettre en ligne, et vous allez leur soumettre les affirmations suivantes. Ils pourront avancer d'un pas s'ils sont d'accord ou reculer d'un pas s'ils ne sont pas d'accord. Puis ils pourront, après chaque question, débattre de leur positionnement respectif et expliquer leur point de vue.

Dans cette activité, vous avez un rôle de médiateur. Après chaque retour, vous pourrez soumettre aux participants les éléments de réflexion ou les conseils indiqués sous les affirmations.

1. Mon ami est victime de cyber harcèlement. Il ne veut pas que j'en parle, je préfère ne pas en parler par peur d'aggraver la situation.

Pour éviter d'aggraver les choses, vous pouvez déjà en parler en privé à la victime ; vous pouvez en parler à ses parents ou amis, ou parler en privé à l'intimidateur si la situation s'y prête. Vous pouvez à ce moment indiquer aux participants les ressources présentées dans la catégorie « pour aller plus loin » en bas de fiche, et notamment les outils d'écoute et de conseils pour victime, témoin ou même harceleur.

2. J'ai mis en ligne une vidéo de moi dansant dont mes amis se moquent. Un commentaire me blesse, je réagis en insultant son auteur.

Que le fichier ait été publié par vous ou non, sachez que vous avez des droits aussi sur le web !

Le droit à l'image est le droit selon lequel une publication où vous apparaissez ne peut être diffusée sans ton consentement.

Enfin, répondre à l'harceleur par les mêmes méthodes virulentes peut aggraver la situation : que vous réagissiez, que vous vous montriez blessé, est peut être exactement ce qu'il veut !

Dans un certain nombre de cas, si vous ne répondez pas ou si vous essayez de relativiser, vous souvenant que ce type de comportements

résulte souvent d'un mal-être, votre harceleur se sentira bête et se fatiguera ! Plusieurs autres réactions sont possibles :

- Enregistrer les preuves de ces comportements.
- Bloquer au cyberharceleur l'accès à vos différents profils sur les réseaux.
- Signaler ces agissements au personnel pédagogique d'un établissement scolaire, à vos proches ou même à la police en cas de situation grave.

3. Sur Facebook, un ami insulte un camarade de classe. J'aime son commentaire, je suis donc complice.

Vous pouvez avoir l'impression qu'un commentaire n'engage à rien ; néanmoins, les cyberharceleurs se nourrissent aussi du soutien qu'ils peuvent avoir et de la popularité que ce genre de comportement peut leur conférer. S'il n'est pas suivi, le cyberharceleur ne sera pas incité à continuer : attirer l'attention est souvent un leitmotiv pour s'attaquer à quelqu'un.

4. La première de la classe publie sans arrêt ses notes sur Facebook. Aujourd'hui, excédé, j'ai commenté un de ses statuts, lui écrivant qu'elle était peut-être intelligente mais qu'elle n'était pas belle, et que toute la classe la détestait.

Comme on l'évoquait plus haut, c'est ici de la frustration, de la jalousie. Ça ne t'apporte rien, c'est peut-être « juste une blague », mais ce genre de paroles peut vraiment faire mal. Si vraiment ce comportement t'agace, pourquoi ne pas lui en toucher un mot en privé ou tout simplement faire en sorte de ne plus voir ses publications ?

Vous pouvez enfin, si vous souhaitez aller plus loin, mettre en place une campagne de sensibilisation avec les enfants (une ou plusieurs séances), à partir de ce qui aura été dit, des expériences de chacun et de ce que cet atelier évoquera chez eux.

A vous de jouer !

4. Pour aller plus loin :

www.pointdecontact.net/

Point de Contact est une plateforme qui permet de signaler anonymement tout contenu illicite rencontré sur le net (une photo publiée sans accord par exemple)

#CyberHelp et #StopCyberHate FR, sont des applications qui font de la

sensibilisation, proposent de l'aide aux victimes de cyberharcèlement en fonction des cas, proposent également des ressources pour les enseignants etc.

Enfin, il existe de nombreux ouvrages de littérature jeunesse jusqu'à 12 ans :

- Dominique de Saint-Mars et Serge Bloch, *Lili est harcelée à l'école et Max se fait insulter à la récré*, coll. Ainsi va la vie, Calligram, 2012.
- Roald Dahl, *Matilda*, coll. Folio junior, Gallimard, 1994 (sorti chez Puffin en 1988)
- Angélique Mathieu-Tanguy, *Etoile filante est embêtée à l'école* (e-book disponible en ligne)
- Ana et Bloz, *Seule à la récré*, Bamboo Editions, 2017 (bande dessinée).
- Hubert Ben Kemoun, *La fille seule dans le vestiaire des garçons*, Flammarion jeunesse, 2013 (dès 12 ans)

Conclusion

Les comportements néfastes pour autrui (et légalement interdits) sur internet peuvent être listés comme suit :

- Envoyer ou relayer des messages cruels ou menaçants à quelqu'un
- Afficher des photos ou des commentaires qui vont embarrasser quelqu'un
- Créer un site Internet pour se moquer de quelqu'un
- Publier des insultes sur la page de quelqu'un
- Créer de faux comptes sur des sites de réseaux sociaux pour ridiculiser les autres
- Répandre des secrets ou des rumeurs en ligne à propos de quelqu'un
- Filmer quelqu'un sans lui dire et partager la vidéo qui en résulte sur les réseaux sociaux

Tous ces actes malveillants auront des conséquences négatives tant pour la victime que pour l'agresseur, sur le plan moral et psychologique pour la première, sur le plan social et, dans le pire des cas, judiciaire, pour la seconde.

Être gentil, c'est cool (activité 7)

Commenter sans froisser

Les élèves apprennent à travers un jeu et un débat que les commentaires en ligne, qui sont souvent lus hors contexte, peuvent mener à des interprétations très différentes des propos initiaux.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** que les courriels, les commentaires publiés sur les réseaux sociaux et les messages envoyés par texto peuvent être interprétés de différentes façons.
- ✓ **Comprendre** que le contexte et l'intention des commentaires envoyés par courriel, publiés sur les réseaux sociaux et envoyés par texto ne sont pas souvent évidents et peuvent porter à confusion.
- ✓ **Trouver** des stratégies qui permettront de clarifier les intentions et d'éviter les conflits.

Contexte

Internet est un espace de discussion et comme tout espace de discussion, le contexte est important. Le problème c'est que contrairement à la "vraie" vie, où l'on a la personne avec qui on discute en face de soi, les commentaires en ligne sont lus souvent hors contexte, après qu'ils aient été écrits, et parfois par des gens que nous ne connaissons pas. Ceci amène souvent à des interprétations qui peuvent être éloignées du sens que l'auteur voulait leur donner.

Activité



1. Préparation

Découpez toutes les cartes (voire fiche d'exercices).

2. Le jeu des commentaires

Distribuez le premier jeu de cartes aux élèves puis demandez-leur de les classer en trois catégories :

1. Les commentaires qui ont un ton positif
2. Les commentaires qui ont un ton négatif
3. Les commentaires qui peuvent avoir un ton positif ou un ton négatif selon le contexte

Une fois les commentaires triés, posez-leur deux questions :

1. Indiquer les trois commentaires qui peuvent avoir le plus grand nombre d'interprétations différentes ;
2. Indiquer les trois commentaires qui sont les plus susceptibles de causer des conflits s'ils sont interprétés incorrectement

Enfin, demandez-leur de trouver différentes interprétations possibles pour chaque commentaire. Pour ce faire, aidez-vous du 2^e jeu de cartes, que vous garderez pour vous seul.

3. Questions réponses... ambiguës

Pour chaque situation ci-dessous, demandez à :

- L'un des élèves de répondre avec une carte commentaire
- Un deuxième élève de dire comment cette réponse peut être interprétée
- Demandez alors au premier élève interrogé de reformuler sa réponse pour éviter toute ambiguïté

Situations

1. *Tu apprends que ton ami a été choisi pour faire partie de l'équipe de football de l'école*
2. *L'école ferme pour cause d'inondation*
3. *Une nouvelle institutrice arrive à l'école*
4. *Tu viens de trébucher dans la cour devant tous les élèves*
5. *etc.*

4. Ouverture

Lancez une discussion au sein du groupe avec les questions suivantes :

- Un commentaire que vous avez écrit a-t-il déjà été mal interprété (même longtemps après l'avoir écrit) ? Ce commentaire vous a-t-il causé des conflits ou des ennuis ?
- Avez-vous déjà été blessé par un commentaire qui vous a été envoyé ou qui a été affiché sur le mur d'un de vos réseaux sociaux ? L'interprétation du commentaire vous a-t-elle causé des ennuis ?
- Le contexte d'un commentaire ou d'un texto est-il important ?
- Un commentaire qu'on ne dirait pas à voix haute devrait-il être envoyé par écrit ?
- Quelles stratégies pouvons-nous utiliser pour éviter les ambiguïtés dans nos communications en ligne ?

Ex. Préciser au mieux sa pensée, contextualiser, faire relire le commentaire à quelqu'un d'autre, etc.

Commenter sans froisser

1. Jeu de cartes à distribuer aux élèves

J'ai l'impression que
je vais exploser

Aujourd'hui sera une
journée inoubliable

Je n'en ai plus!

Wow! C'est fou!

As-tu vu sa robe ?

Je ne peux pas croire
ce qui vient de m'arriver!

A quoi pensais-tu ?

Mon « ami » ne me
laisse pas tranquille!

Heureusement que cette
journée est presque
terminée!

Hmmmmm....

2. Jeu de cartes à garder pour vous

**J'ai l'impression que
je vais exploser**

Bonheur, euphorie, frustration,
mécontentement, déprime,
pensée suicidaires

**Aujourd'hui sera une
journée inoubliable**

Jovialité, euphorie, hilarité,
mécontentement, déprime

Je n'en ai plus !

Intolérance, ennui, énervement,
insatisfaction, frustration,
mécontentement, déprime

Wow ! C'est fou !

Amusement, agacement, critique,
contrariété, embêtement, frustration,
mécontentement

As-tu vu sa robe ?

Approbation, appréciation, éloge,
critique, attaque, désapprobation,
réprimande

**Je ne peux pas croire
ce qui vient de m'arriver !**

Joie, euphorie, frustration,
mécontentement, insatisfaction

A quoi pensais-tu ?

Approbation, appréciation, éloge,
critique, attaque, désapprobation,
colère, réprimande

**Mon « ami » ne me
laisse pas tranquille !**

Frustration, mécontentement,
colère, situation de violence

**Heureusement que cette
journée est presque
terminée !**

Soulagement, ennui, frustration,
mécontentement, déprime

Hmmmmmm....

Réflexion, confusion, critique,
désapprobation, mécontentement,
insatisfaction

Comment les mots peuvent changer la perception d'une image ?

Cette leçon confronte les élèves aux connotations positives ou négatives que des légendes simples peuvent donner à une image.

Objectifs des élèves



- ✓ **Apprendre** que nous donnons du sens à la combinaison d'images et de mots.
- ✓ **Comprendre** comment une légende peut changer ce que nous pensons du message communiqué par une image.
- ✓ **Se faire une idée** du pouvoir des mots, surtout lorsqu'ils sont combinés aux images que vous publiez.
- ✓ **Prendre l'habitude de** se demander "Qui a posté ce contenu et pourquoi ?".

Discussion



Comment les mots peuvent-ils changer la perception d'une image ?

Combinées aux mots, les images sont un puissant moyen de communication. Imaginez une photo d'actualité montrant une maison en feu avec pour légende : "Une famille perd sa maison, mais tous ses membres s'en sortent sains et saufs, même le chien." Ce serait triste et peut-être un peu effrayant, non ? Par contre, si la légende indiquait : "Les pompiers mettent le feu à une maison vide pour s'entraîner à utiliser de nouveaux outils de lutte contre l'incendie." Vous regardez toujours une maison en feu, mais vous avez une idée très différente de ce qui se passe. Vous pourriez même vous sentir en sécurité au lieu d'avoir peur.

Activité



Ressources nécessaires :

• Des photos d'enseignants et de membres du personnel de votre école dans leur vie quotidienne. Durant les 2 à 3 semaines qui précèdent l'activité, vous rassemblez quelques photos numériques ou demandez aux élèves de les rassembler sans révéler le rôle des photos dans cette activité (toujours avec l'autorisation des personnes représentées, évidemment).

Divisez la classe en petits groupes. Sans dire aux élèves que vous distribuez deux versions différentes, donnez à la moitié des groupes la photo de sport (fiche d'exercices) avec la légende positive et à l'autre moitié celui avec la légende négative.

1. Images + mots

Regardez la photo. Avec votre groupe, décrivez la personne qui figure sur la photo. Quel genre de personne pensez-vous qu'elle soit ? Pensez-vous que vous aimeriez passer du temps avec elle ou être son coéquipier ? Justifiez.

Les indices révéleront rapidement que les groupes regardaient des photos avec des légendes différentes. Demandez à chaque groupe de montrer sa photo pour que les autres puissent voir la différence. Enfin, discutez brièvement : Qu'est-ce que cela montre sur le pouvoir qu'ont les mots de façonner nos idées ?

Si c'est impossible, l'enseignant peut rassembler des photos adaptées à l'âge des élèves, tirées de magazines ou d'autres sources d'information.

- Facultatif : au moins une photo de chaque élève de la classe

- La fiche d'exercice "Comment les mots peuvent changer la perception d'une image ?"

2. Vous n'êtes toujours pas convaincu ?

Regardez d'autres exemples (fiche d'exercices)...

Pensez à ce que vous pourriez ressentir si vous receviez ou voyiez un message comprenant l'une des images avec la légende négative. Voir ou entendre des messages négatifs ne blesse pas seulement la personne sur la photo. Cela peut également mettre mal à l'aise les personnes qui voient la photo.

Que faites-vous lorsque vous recevez le message ou la photo ? Vous avez toujours le choix. Vous pouvez...

- Choisir de ne pas partager la photo avec quelqu'un d'autre ou...
- Dire à l'expéditeur que vous préférez ne pas recevoir de messages destinés à blesser quelqu'un ou...
- Soutenir la personne sur la photo en lui faisant savoir que vous savez que ce n'est pas vrai ou...
- Tout ce qui vient d'être dit.

Vous pouvez également envoyer un message positif. Pas une réponse – juste votre propre message positif.

Le fait de voir ou d'entendre des messages positifs soutient la personne sur la photo et peut aider d'autres personnes à se sentir bien et à envoyer leurs propres messages positifs.

3. Quelqu'un de notre école

L'enseignant choisit au hasard une photo parmi les photos du personnel de l'école.

Entraînez-vous à créer différents types de légendes. Inventez d'abord des légendes qui rendraient la personne sur la photo heureuse ou fière. Combien de légendes différentes êtes-vous capable d'imaginer ?

Passons maintenant aux légendes amusantes. Y a-t-il une différence entre écrire ce qui est drôle pour vous et ce qui pourrait être drôle pour la personne sur la photo ? Y a-t-il une différence entre une blague qui est gentille et drôle pour tout le monde, et une blague qui se moque de quelqu'un et qui n'est "drôle" que pour quelques personnes ?

Écrivez des légendes basées sur les exemples dont nous avons discuté, puis choisissons tous une légende pour chaque photo qui soit à la fois drôle et gentille – qui ne blesse pas la personne sur la photo. Continuez à vous entraîner avec des photos d'autres personnes de l'école. Les légendes écrites par vos camarades de classe vous ont-elles inspiré de nouveaux commentaires agréables ?

4. Créez un collage de photos reprenant chaque personne de votre classe et écrivez une légende positive sur chacune.

5. Aller plus loin: la bande dessinée

Distribuez la courte bande dessinée dans laquelle tous les mots ont été effacés (fiche d'exercice). Demandez ensuite à chaque élève de remplir individuellement les bulles de pensée/conversation pour raconter l'histoire qu'il voit. Comparez les résultats. Tout le monde a-t-il vu la même histoire ou écrit les mêmes mots ? Pourquoi pas ? Que montre l'expérience sur la façon dont nous utilisons les mots pour fournir un contexte ou comprendre ce que "dit" une image ?

Conclusion

Les légendes peuvent modifier ce que nous pensons – et ressentons – à propos d'une image et des messages que nous imaginons qu'elles communiquent. Prenez un moment avant de poster des photos avec des légendes afin de réfléchir à ce que votre publication pourrait faire ressentir aux autres. Et avant d'accepter les photos et les légendes publiées par d'autres, demandez-vous : « Qui a publié ceci et pourquoi ? »

Comment les mots peuvent changer la perception d'une image ?

1. La photo de sport légendée

Une image, une courte vidéo ou un GIF d'un chouette sport – si possible pratiqué par un jeune plutôt qu'une célébrité.



Génial!



Dikkenek!



Génial!



Dikkenek!

2. Autres exemples de photos légendées

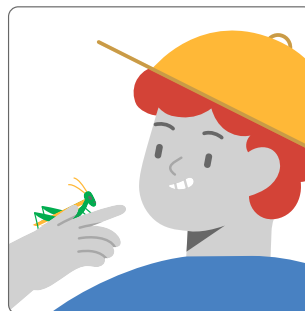
La mise en page de chaque exemple doit inclure l'image avec la légende A et la même image avec la légende B côte à côte (afin que les deux images soient examinées en même temps)



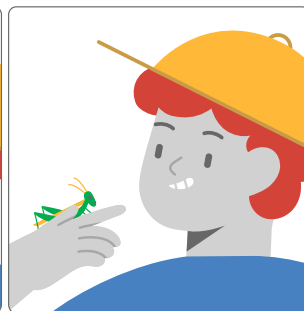
Une oeuvre originale remporte le premier prix.



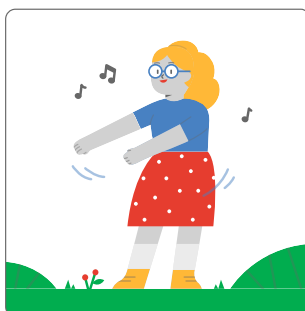
Catastrophe artistique.



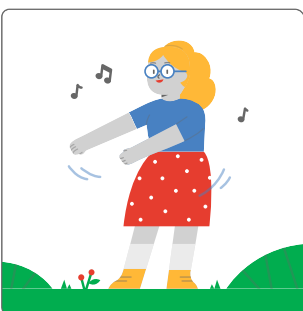
Wow ! Cette espèce est vraiment incroyable !



Miam, mon quatre-heure !



Spectacle de fin d'année : mission réussie !



Tellement gênant. Loin d'être au niveau !



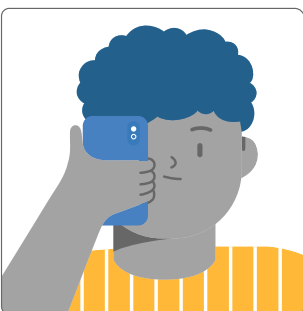
La chimiste la plus jeune de Belgique



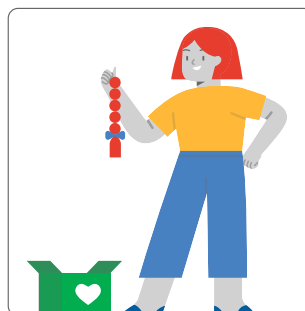
Passion sciences... #loser



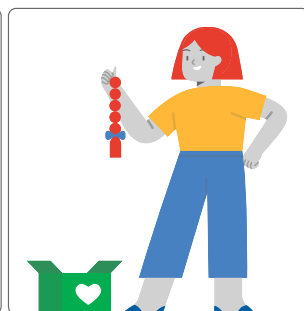
ENFIN mon propre smartphone !



J'ai récupéré le téléphone pourri de ma mère. :/

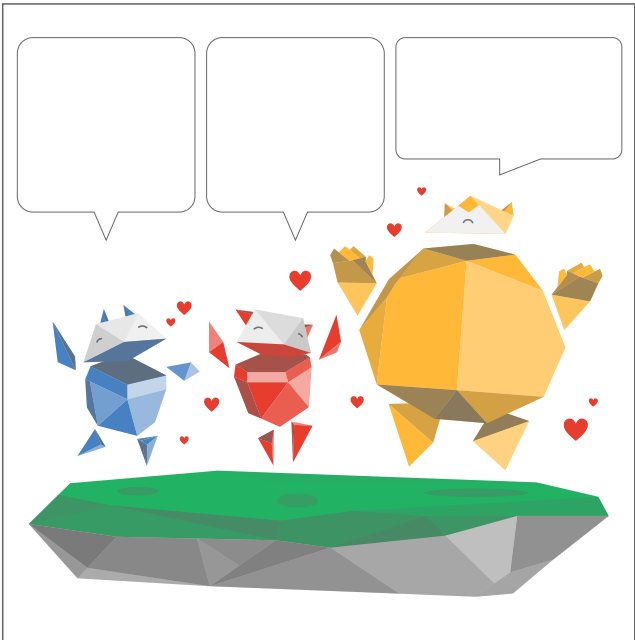
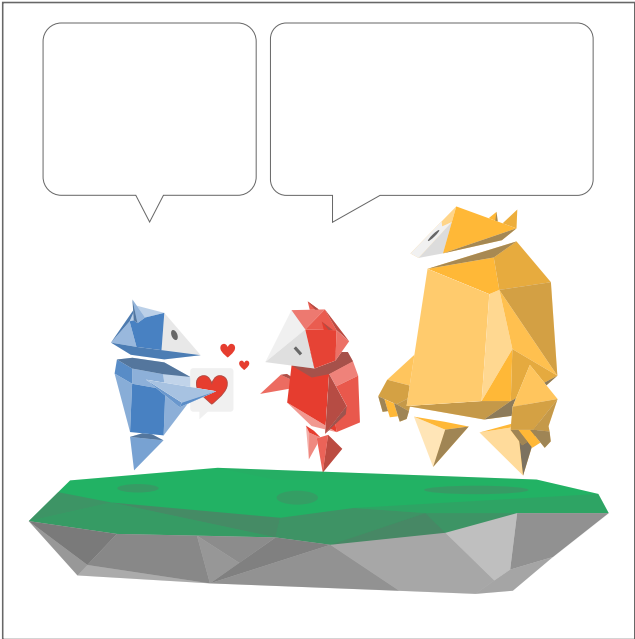
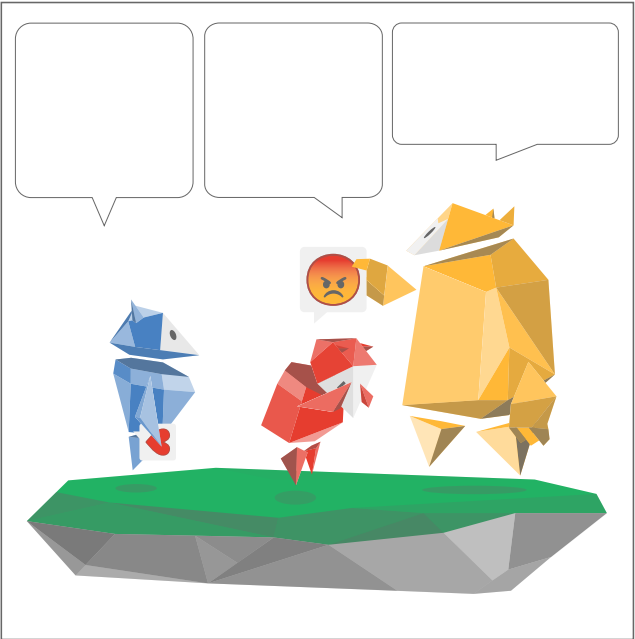


Cheveux coupés : un don de plus au profit des malades du cancer.



Cheveux coupés : PIRE LOOK DE L'ÉCOLE.

3. L'exercice de la Bande dessinée



Être gentil, c'est cool (activité 9.1)

Lire les émotions

Les élèves s'entraînent à être empathiques avec les gens qu'ils voient à la télévision, dans des vidéos et dans des jeux, un travail préparatoire à d'autres expériences sociales à venir.

Remarque destinée à l'enseignant

Après avoir terminé cette leçon, essayez de l'intégrer à vos cours. Laissez à vos élèves la possibilité de s'exercer à se montrer empathiques avec les protagonistes chaque fois que votre classe lit une histoire ou regarde une vidéo. Dans la section « Discussion », vous verrez des phrases entre parenthèses. Ce sont des suggestions de réponses pour les élèves. S'ils ne parviennent pas à trouver une réponse, vous pouvez utiliser ces exemples pour susciter des réponses.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** en quoi consiste l'empathie
- ✓ **S'exercer** à être empathiques avec les personnes présentes dans les médias

Discussion



Aujourd'hui, vous allez tous être des enquêteurs tentant de comprendre les émotions des autres. Vous devrez chercher des indices pour savoir ce qui s'est passé et ce que chacun a fait.

Le professeur lit la liste des émotions dans le document.

Pensez maintenant à un moment où vous avez ressenti ces émotions. Pensez à ce qui s'est passé et comment vous vous êtes sentis dans votre corps.

Laissez-les réfléchir, puis choisissez un élève pour mimer la situation qu'il a vécue. Il peut faire des sons, mais ne peut pas parler. Demandez ensuite :

- Quelle est l'émotion qu'il/elle a mimée selon vous ? Quels sont les indices qui vous ont mis la puce à l'oreille ? (Différentes réponses.)
- Remarquez les différents indices que nous avons repérés et les différentes réponses que nous avons données.

Laissez l'élève raconter l'histoire de l'émotion qu'il vient de mimer.

- Est-ce que le fait de savoir ce qui s'est passé a permis de deviner plus facilement l'émotion ? (« Oui. »)
- Pourquoi ? (« Vous pouvez penser à la manière dont vous vous seriez sentis dans une telle situation. »)

Essayer de comprendre les émotions de quelqu'un d'autre, c'est ce qu'on appelle avoir de l'empathie. Vous ne devez pas nécessairement y parvenir ; il suffit d'essayer. L'empathie permet de se faire des amis et d'éviter de contrarier les autres. Ce n'est pas toujours facile d'avoir de l'empathie. Il faut s'exercer. C'est encore plus difficile d'avoir de l'empathie pour quelqu'un dans un livre ou une vidéo.

- Pourquoi pensez-vous que c'est plus difficile ? (« Vous ne pouvez pas le voir. » « Vous ne connaissez pas toute la situation. »)
- Pourquoi pensez-vous qu'il est important pour nous de nous exercer à être empathiques avec les personnages dans les livres ou les personnes dans les vidéos ? (« Cela nous aide à apprécier davantage les livres et les vidéos. » « Vous vous identifiez davantage aux personnages/personnes. » « Vous pouvez mieux comprendre ce qui se passe dans l'histoire. » « C'est un bon exercice pour faire preuve d'empathie envers les autres en ligne ou ici à l'école. »)

Nous allons à présent faire une activité qui vous aidera à comprendre les émotions des personnages dans les livres et sur d'autres supports.

Activité



Ressources nécessaires :

- Fiche d'exercices : « Lire les émotions » (une par groupe de 3 ou 4 élèves)
- « Les émotions courantes »

1. Projeter les émotions courantes pour que la classe puisse les voir.

2. Placer les élèves par groupes de 3 ou 4.

3. Demander aux élèves de travailler par petits groupes pour remplir la fiche d'exercices.

4. Inviter les groupes à expliquer au reste de la classe leurs conclusions.

Conclusion

Il est important de faire preuve d'empathie à l'égard des personnages dans les livres et des personnes dans les vidéos. Cela permet d'apprécier davantage les livres et les vidéos et c'est un bon exercice pour quand on est avec de vraies personnes en ligne et hors connexion. En grandissant, vous aurez de plus en plus de conversations numériques, sur téléphone et ordinateur. Plus vous vous exercerez à être empathiques dans vos messages, vos jeux et vos vidéos, plus il sera agréable pour vous de socialiser en ligne.

Lire les émotions

Simon et Aurélie



Scénario 1

Quelles sont les deux émotions qu'Aurélie pourrait ressentir ?

.....

Quels sont les indices qui t'ont mis la puce à l'oreille ?

.....

.....

Quelles sont les deux émotions que Simon pourrait ressentir ?

.....

Quels sont les indices qui t'ont mis la puce à l'oreille ?

.....

.....

Corentin et Kevin



Scénario 2

Quelles sont les deux émotions que Kevin pourrait ressentir ?

.....

Quels sont les indices qui t'ont mis la puce à l'oreille ?

.....

.....

Quelles sont les deux émotions que Corentin pourrait ressentir ?

.....

Quels sont les indices qui t'ont mis la puce à l'oreille ?

.....

.....



Content



Frustré



Triste



Inquiet



Étonné



Déçu



Effrayé



Fou de joie



En colère



Paisible

Être gentil, c'est cool (activité 9.2)

Pratiquer l'empathie

Les élèves s'exercent à identifier les émotions dans les interactions sociales virtuelles.

Remarque destinée à l'enseignant

L'empathie est une base fondamentale pour des relations interpersonnelles saines. Il est prouvé qu'elle augmente les chances de réussite scolaire et réduit les comportements à problèmes. La définition de l'empathie est « essayer de ressentir ou de comprendre les sentiments de quelqu'un d'autre », pas forcément d'y parvenir. Cette distinction est importante, car il est vraiment difficile d'identifier correctement les émotions des autres (la plupart des adultes ont du mal également). Ce n'est d'ailleurs pas le but. En effet, le simple fait de faire l'effort nous aide, nous et nos élèves, à ressentir de la compassion pour les autres et suscite de la bienveillance. Nos enfants méritent de le savoir. Si des élèves veulent absolument « y arriver », rappelez-leur que le meilleur moyen de connaître l'état émotionnel de quelqu'un, c'est encore de lui demander.

Objectifs des élèves



- ✓ **Comprendre** en quoi consiste l'empathie.
- ✓ **S'exercer** à être empathiques avec les personnes qu'ils rencontrent en ligne.
- ✓ **Prendre conscience** de l'importance de s'exercer à être empathique.

Discussion



Pensez à un moment où vous parliez avec quelqu'un d'autre en ligne dans une application, un jeu ou par message. Pourriez-vous dire comment il se sentait ? (« Oui. » « Non. ») Quelles émotions pourrait-il avoir ressenties ? (« Joie. » « Colère. » « Enthousiasme. » « Frustration. »)

Essayer de ressentir ou de comprendre les émotions de quelqu'un d'autre, c'est avoir de l'empathie.

- Pourquoi est-ce bien de faire preuve d'empathie ? (« Pour savoir quand les autres ont besoin d'aide. » « Pour être un bon ami. » « Pour éviter de mettre quelqu'un en colère. »)
- Comment faire preuve d'empathie envers les autres peut-il vous aider lorsque vous interagissez avec quelqu'un en ligne ? (« Pour comprendre ce qu'il pense. » « Pour éviter de le blesser. » « Pour éviter de mettre les pieds dans le plat. » « C'est plus facile de collaborer avec lui dans un jeu. »)
- Comment pourriez-vous dire ce que ressent quelqu'un d'autre ? (« En étant attentif à ce qui se passe autour de lui. » « Ce qu'il dit ou fait. » « Sa posture. » « Les expressions de son visage. » « Le ton de sa voix. »)

Le professeur utilise son visage, son corps et/ou des mots pour montrer son émotion, comme de l'enthousiasme ou de la joie.

- Quelle émotion vient de me traverser ? (Différentes réponses.)

Reconnaître les émotions des autres nécessite de l'entraînement (c'est également difficile pour les adultes) et c'est particulièrement compliqué quand vous interagissez en ligne.

- Pourquoi l'empathie n'est-elle pas évidente en ligne ? (« Parfois, je ne vois pas le visage ou le corps des autres. » « Quand on n'entend pas leur voix. » « Quand vous ne pouvez pas voir ce qui se passe autour d'eux. »)
- Quels sont les indices que vous pourriez utiliser pour comprendre les émotions des autres en ligne ? (« Émojis. » « Photos. » « Utilisation des MAJUSCULES. » « Nos interactions passées avec quelqu'un. »)

Aujourd'hui, nous allons faire une activité pour vous aider à reconnaître les émotions et les sentiments des personnes avec lesquelles vous interagissez en ligne.

Activité



Ressources nécessaires :

- Fiche d'exercices : « Pratiquer l'empathie » (une par élève)

1. Remettre une copie de la fiche d'exercices de l'activité à chaque élève ou la projeter pour que toute la classe puisse la voir.

2. Demander à chaque élève de travailler seul pour deviner les émotions des personnages dans chaque scénario.

3. Demander aux élèves de comparer leurs réponses en binôme et de discuter de la manière dont chacun est parvenu à cette conclusion.

4. Inviter des binômes à présenter au reste de la classe les scénarios et leurs conclusions quand ils ne sont pas d'accord et les points du scénario qui compliquent leur prédiction.

Conclusion

Il est très difficile de deviner correctement les émotions des autres – surtout en ligne –, mais l'empathie ne consiste pas à y arriver. Du moment que vous essayez, c'est suffisant. En essayant de comprendre les sentiments de quelqu'un, vous êtes plus susceptible d'être sur la même longueur d'onde et moins susceptible de le blesser. Plutôt chouette, non ?

Et en continuant d'essayer, vous contribuez à créer un environnement en ligne plus agréable et bienveillant pour tous, vous inclus.

Pratiquer l'empathie



Selon vous, comment Chris pourrait-elle se sentir ?

.....

.....

Pourquoi ?

.....

.....

.....



Selon vous, comment Annie pourrait-elle se sentir ?

.....

.....

Pourquoi ?

.....

.....

.....



Selon vous, comment Cyril pourrait-il se sentir ?

.....

.....

Pourquoi ?

.....

.....

.....

Être gentil, c'est cool (activité 10.1)

Mets ton grain de gentillesse

Les élèves découvrent ce que signifie faire preuve de gentillesse.

Remarque destinée à l'enseignant

En préparation à la section « Discussion », pensez à une situation où quelqu'un a été gentil à votre égard et ce que vous avez ressenti, puis à un exemple où vous avez fait preuve de gentillesse envers quelqu'un et ce que vous avez ressenti. Cette leçon vous demande d'utiliser ces expériences pour écrire votre propre « Message de gentillesse » (voir la fiche d'exercices) à partager avec les élèves à titre d'exemple.

Objectifs des élèves



- ✓ **Définir** la gentillesse.
- ✓ **Prendre conscience** que la gentillesse peut avoir des répercussions sur les sentiments des autres.
- ✓ **Identifier** des moyens de faire preuve de gentillesse.

Discussion



Faites des groupes de deux.

Que signifie « être gentil » ? Expliquez-le à votre binôme. (Différentes réponses.)

Laissez les élèves discuter entre eux, puis demandez à des volontaires de partager leurs réflexions.

La gentillesse, c'est faire ou dire quelque chose de sympa aux autres, n'est-ce pas ? Je vais vous demander de réfléchir à un exemple où quelqu'un a été gentil avec vous. Pour vous aider à vous lancer, je vais vous donner un exemple de ma propre expérience.

Donnez un exemple où quelqu'un a été gentil à votre égard et décrivez ce que vous avez ressenti.

Pensez maintenant à un moment où quelqu'un a été gentil à votre égard. Qu'avez-vous ressenti ? Dites-le à votre binôme. (Différentes réponses.)

Laissez les élèves discuter entre eux, puis demandez à des volontaires de partager leurs réflexions.

Si quelqu'un est gentil avec nous, on se sent parfois mieux quand on est triste ou contrarié. Se montrer gentil envers quelqu'un d'autre peut également nous faire du bien. Voici un exemple concret de quelque chose de gentil que j'ai fait pour quelqu'un.

Donnez un exemple où vous avez été gentil envers quelqu'un et décrivez à vos élèves ce que vous avez ressenti.

À vous maintenant.

- Pensez à un moment où vous avez été gentils envers quelqu'un.

Laissez-leur le temps de réfléchir.

- Expliquez à votre binôme ce que vous avez fait et ce que vous avez ressenti. (Différentes réponses.)

Laissez les élèves discuter entre eux, puis demandez à des volontaires de partager leurs réflexions.

Exerçons-nous à être gentils en découvrant quelques exemples. [Voir le recto du document.]

- **Julie** se sent exclue à la récréation et est assise seule. Selon vous, comment se sent-elle ? (« Triste. » « Seule. ») Comment pourriez-vous faire preuve de gentillesse envers elle ? (« En m’asseyant près d’elle. » « En l’invitant à jouer. ») Comment pensez-vous que Julie va se sentir si quelqu’un se montre gentil avec elle ? (« Contente. » « Intégrée. »)
- **Kevin** a fait tomber son plateau-repas. Selon vous, comment se sent-il ? (« Gêné. » « Contrarié. ») Comment pourriez-vous faire preuve de gentillesse envers lui ? (« En l’aidant à ramasser son repas. » « En lui disant quelque chose de sympa. ») Comment pensez-vous que Kevin va se sentir si quelqu’un se montre gentil avec lui ? (« Mieux. »)

Ce qui est génial quand on fait preuve de gentillesse, c’est que cela nous aide à nous exercer à être empathiques. Essayer de ressentir ou de comprendre les émotions de quelqu’un d’autre, c’est ce que l’on appelle l’empathie. La gentillesse, c’est de l’empathie en action ! Quand vous vous exercez à être empathiques en étant gentils, vous pouvez rendre le monde meilleur.

Activité



Ressources nécessaires :

- Fiches d’exercices :
« L’empathie à l’école » et
« Mets ton grain de gentillesse »
(une par élève)

Prenez le verso de votre fiche d’exercices, où il est indiqué **Mets ton grain de gentillesse** tout en haut. Pensez maintenant à quelqu’un dans votre vie (que ce soit un ami, un professeur ou un membre de votre famille) envers qui vous aimeriez faire preuve de gentillesse. Ensuite, remplissez votre touche de gentillesse pour vous aider à la planifier. Les élèves choisiront une personne (ou plusieurs personnes) envers qui ils pourront faire preuve de gentillesse et penseront à au moins une marque de gentillesse.

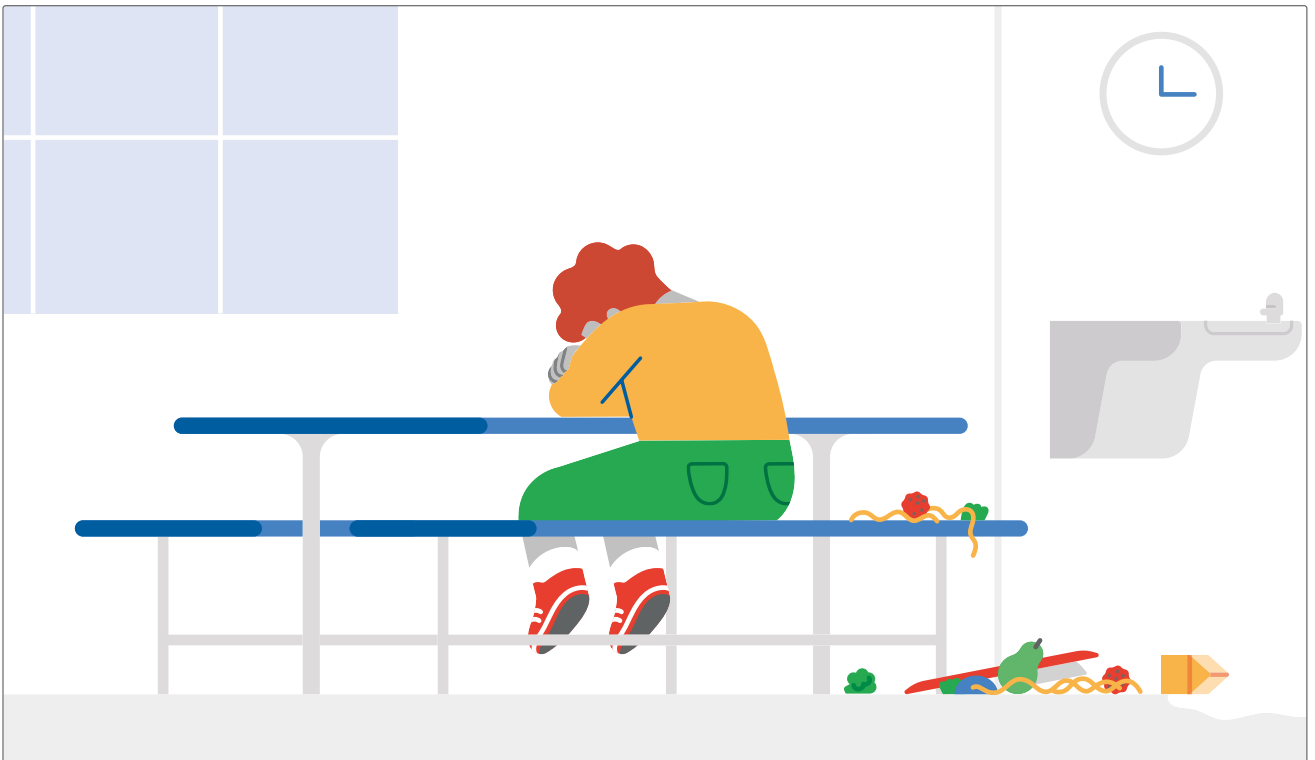
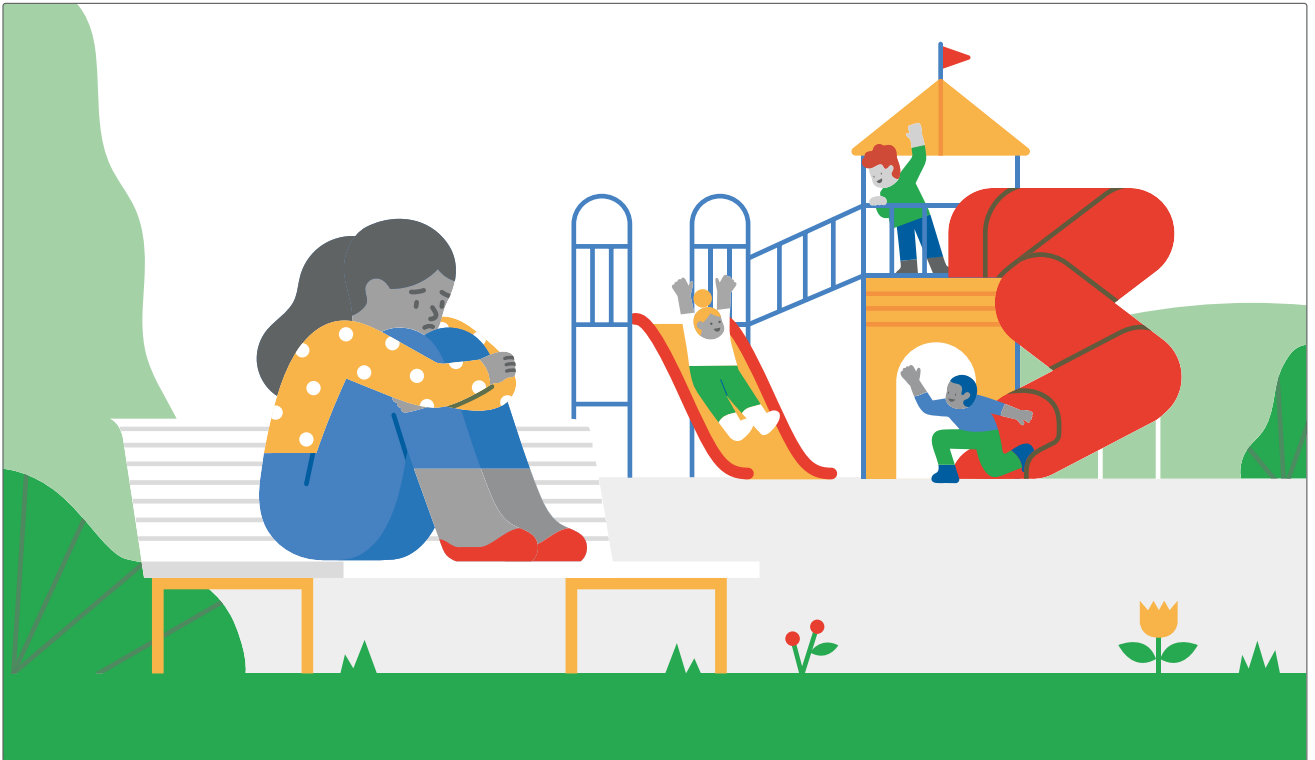
1. Chaque élève doit travailler seul.
2. Ensuite, chaque élève partage sa marque de gentillesse avec un binôme.

Maintenant que vous avez terminé votre marque de gentillesse, pensez au moment où vous allez la concrétiser. Laissez les élèves réfléchir et invitez-en quelques-uns à expliquer au reste de la classe leur marque de gentillesse et le moment où ils vont la concrétiser.

Conclusion

La gentillesse, c’est faire ou dire quelque chose de sympa aux autres. En faisant preuve de gentillesse, nous pouvons aider les autres à se sentir mieux quand ils sont tristes ou contrariés. Il existe plusieurs manières de faire preuve de gentillesse, que ce soit en ligne ou hors ligne, et plus on le fait, mieux c’est, n’est-ce pas ?!

Mets ton grain de gentillesse



**Je vais faire preuve
de gentillesse
envers**

la personne envers laquelle vous voulez faire preuve de gentillesse

**Je vais faire preuve
de gentillesse en**

faisant le genre de chose que vous ferez ou direz

**Je vais le faire
dans ce contexte**

l'endroit, par exemple, chez moi, à la cantine, sur le terrain de football, par message,
dans un jeu virtuel avec quelqu'un avec qui je joue, etc.

Être gentil, c'est cool (activité 10.2)

Comment faire preuve de gentillesse

Les élèves découvrent comment faire preuve de gentillesse en ligne.

Remarque destinée à l'enseignant

Avant de commencer la leçon, pensez à un moment où quelqu'un a été gentil à votre égard en ligne et à ce que vous avez ressenti. Cette leçon vous demande de partager votre expérience avec la classe à la fin de la section « Discussion ».

Objectifs des élèves



- ✓ **Apprendre** ce que signifie la gentillesse
- ✓ **Identifier** des moyens de faire preuve de gentillesse en ligne

Discussion



Le professeur écrit le mot « Gentillesse » au tableau.

Réfléchissez chacun pour vous aux éléments suivants :

- Comment peut-on définir la gentillesse ?
Laissez le temps aux élèves de réfléchir.
- Faites part de votre réflexion à votre voisin.
Laissez vos élèves discuter en binôme, puis invitez-en quelques-uns à expliquer au reste de la classe ce qu'ils pensent. Laissez-leur la possibilité de donner plusieurs réponses différentes.

Avoir de l'empathie envers les autres vous aide à faire preuve de gentillesse. Donc, sur la base de ce que nous avons appris dans la première activité, qu'est-ce que l'empathie ? (« Essayer de ressentir ou de comprendre les sentiments de quelqu'un d'autre. »)

- Comment est-ce que cela peut vous aider à faire preuve de gentillesse ? (« En remarquant quand quelqu'un est contrarié ou triste. » « En sachant ce qu'on peut faire pour remonter le moral de quelqu'un. »)
- Pourquoi est-ce important d'être gentil envers les autres ? (« Pour créer des amitiés. Pour aider les autres à se sentir bien et accueillis. » « Pour que les autres soient gentils avec moi. »)
- Comment pouvez-vous faire preuve de gentillesse envers les autres ? (« En faisant quelque chose de sympa. » « En leur remontant le moral. » « En les complimentant. » « En leur montrant qu'ils sont importants à vos yeux. »)

Il est important de faire preuve de gentillesse partout, mais aujourd'hui nous allons parler de la gentillesse sur internet.

- En quoi est-ce difficile d'être gentil sur internet ? (« Plus difficile de savoir quand quelqu'un est contrarié. » « Vous pourriez ne pas savoir

de qui il s'agit. » « Ne pas savoir comment faire preuve de gentillesse en ligne. » « C'est très exposé et cela pourrait être gênant. ») Quand vous faites preuve de gentillesse sur internet, les répercussions peuvent être phénoménales. Quand d'autres personnes voient que vous êtes gentils en ligne, cela les encourage à être gentilles elles aussi. *Partagez une histoire à propos de quelqu'un qui a été gentil à votre égard en ligne et ce que vous avez ressenti.*

- Comment pourriez-vous faire preuve de gentillesse sur internet à l'égard de quelqu'un qui est triste ? (Différentes réponses.)
... quelqu'un qui est contrarié ? (Différentes réponses.)
... quelqu'un qui est en colère ? (Différentes réponses.)

Nous allons à présent nous entraîner à faire preuve de gentillesse sur internet.

Activité



Ressources nécessaires :

- « Comment faire preuve de gentillesse »

1. **Placer les élèves** par groupes de 3 ou 4.
2. **Donner à chaque groupe** une fiche d'exercices.
3. **Demander à chaque groupe de collaborer** pour remplir la fiche d'exercices.
4. **Pour chaque scénario, inviter un groupe** à expliquer au reste de la classe comment il ferait preuve de gentillesse. Si le groupe le souhaite, il peut mimer le scénario au reste de la classe.

Conclusion

Il existe plusieurs moyens de faire preuve de gentillesse sur internet. La gentillesse en ligne contribue à rendre le monde plus bienveillant et plus accueillant pour tous. Cela fait également du bien de faire preuve de gentillesse. La prochaine fois que vous serez gentils envers quelqu'un, prenez le temps de réfléchir à ce que cela vous fait.

Comment faire preuve de gentillesse

Scénario 1

Certaines personnes laissent des commentaires irrespectueux sur un selfie publié par votre copine.

Un moyen de faire preuve de gentillesse est de

Un autre moyen est de

Scénario 2

Vous jouez à un jeu en ligne et un joueur insulte et provoque un autre joueur.

Un moyen de faire preuve de gentillesse est de

Un autre moyen est de

Scénario 3

Plusieurs de vos amis font des blagues méchantes sur un autre élève dans une discussion de groupe privée.

Un moyen de faire preuve de gentillesse est de

Un autre moyen est de

Interland : Le royaume de la gentillesse

Les émotions de toutes sortes sont contagieuses, pour le meilleur ou pour le pire. Dans le coin le plus ensoleillé du royaume, les agresseurs se déchaînent, propageant des ondes négatives un peu partout. Bloquez ces agresseurs et signalez leur comportement pour les empêcher de prendre le contrôle. Soyez gentils avec les autres internautes afin de rétablir la paix dans cet univers.

Sur votre ordinateur ou votre appareil mobile (une tablette, par exemple), ouvrez un navigateur Web et rendez-vous sur https://beinternetawesome.withgoogle.com/fr_be/interland/kind-kingdom

Discussion



Demandez aux élèves de jouer au "Royaume de la gentillesse" et de répondre ensuite aux questions ci-dessous pour discuter plus en détail des enseignements à tirer de ce jeu. Même si la plupart des élèves qui y jouent seuls en retirent plus de bénéfices, vous pouvez également former des groupes de deux. Cela peut être très instructif pour les jeunes élèves.

- Quel scénario du jeu "Le royaume de la gentillesse" vous concerne le plus ? Pourquoi ?
- Décrivez une situation où vous avez agi avec bienveillance envers d'autres personnes en ligne.
- Dans quel cas faudrait-il bloquer une personne en ligne ?
- Dans quel cas faudrait-il signaler le comportement d'une personne ?
- À votre avis, pourquoi le personnage du jeu "Le royaume de la gentillesse" est-il désigné par le terme "agresseur" ? Décrivez ses caractéristiques et comment ses actions affectent le jeu.
- Ce jeu va-t-il changer votre comportement envers les autres ? Si oui, comment ?

Sois cyber sympa



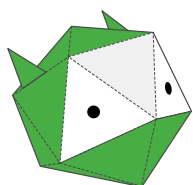
Explique le cyber harcèlement avec tes propres mots

Dessine une situation de cyber harcèlement de ton choix et identifie la cible, l'agresseur, le témoin acteur et le témoin spectateur.

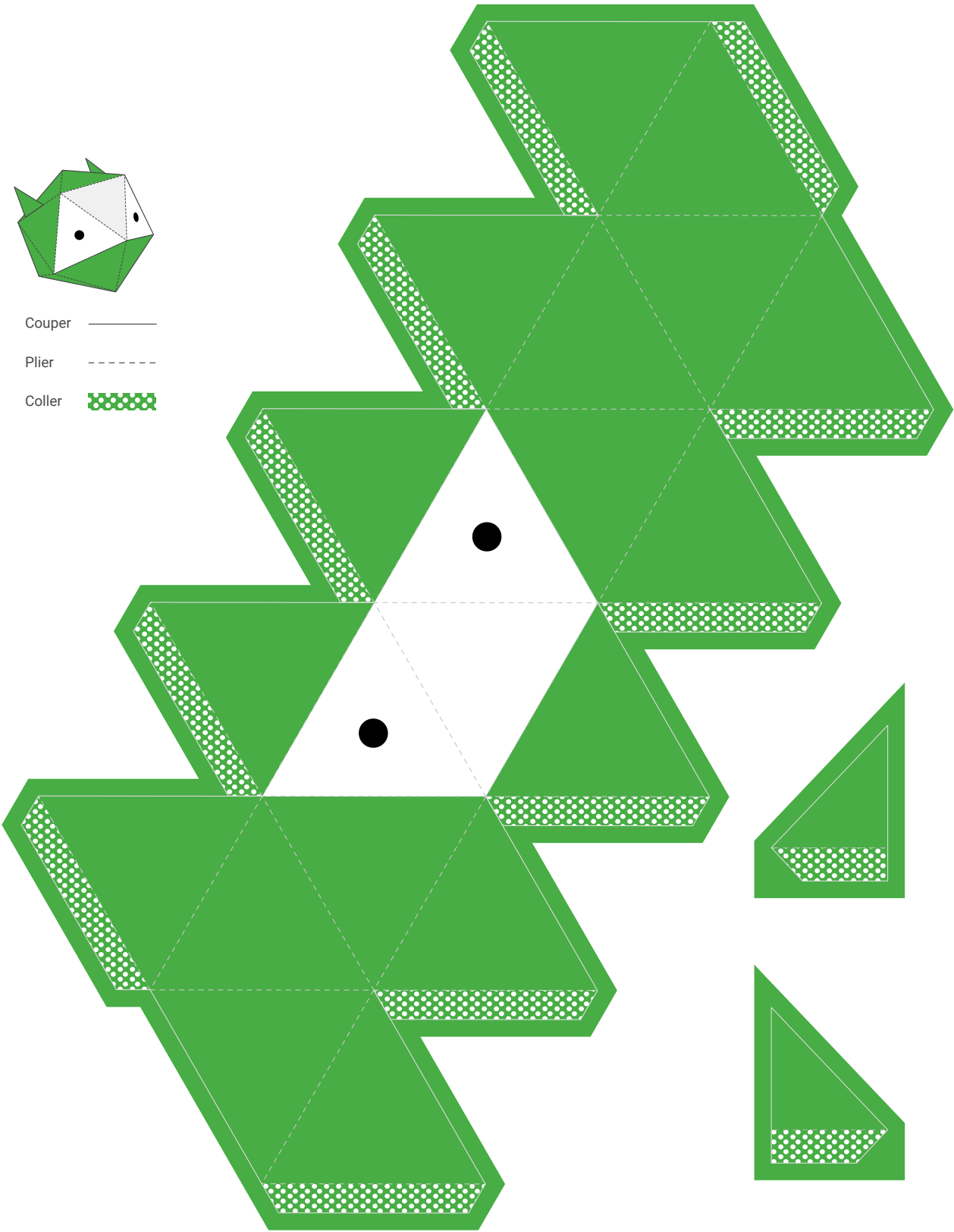
Cite au moins 2 actions que la victime d'intimidation ou de mauvais comportements en ligne peut faire.

Cite au moins 2 façons dont l'acteur peut intervenir.

Que peut faire le spectateur lorsqu'il est témoin d'un cyber harcèlement ?



- Couper ————
- Plier - - - - -
- Coller 





Sympa

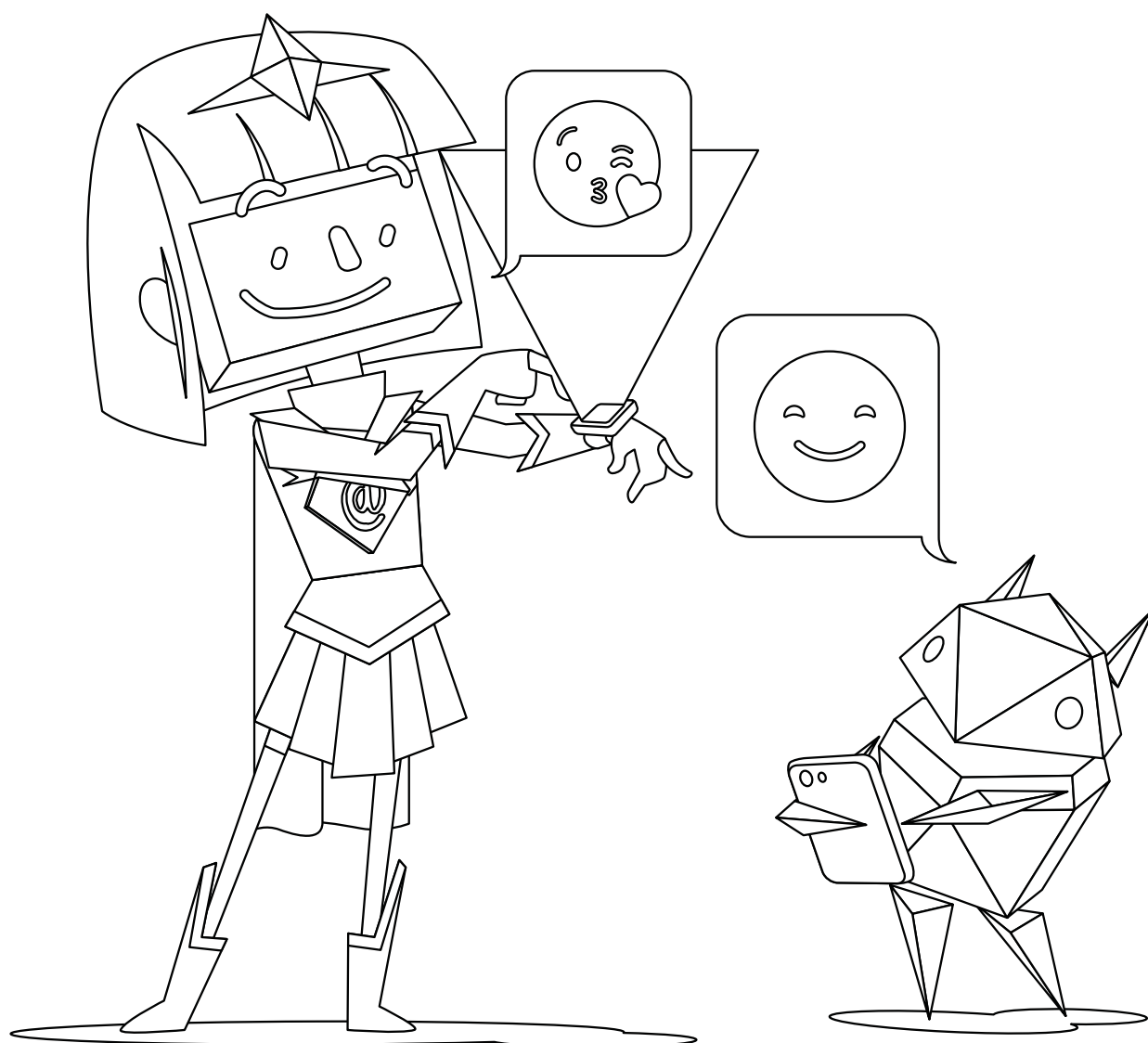
**Être gentil,
c'est cool**

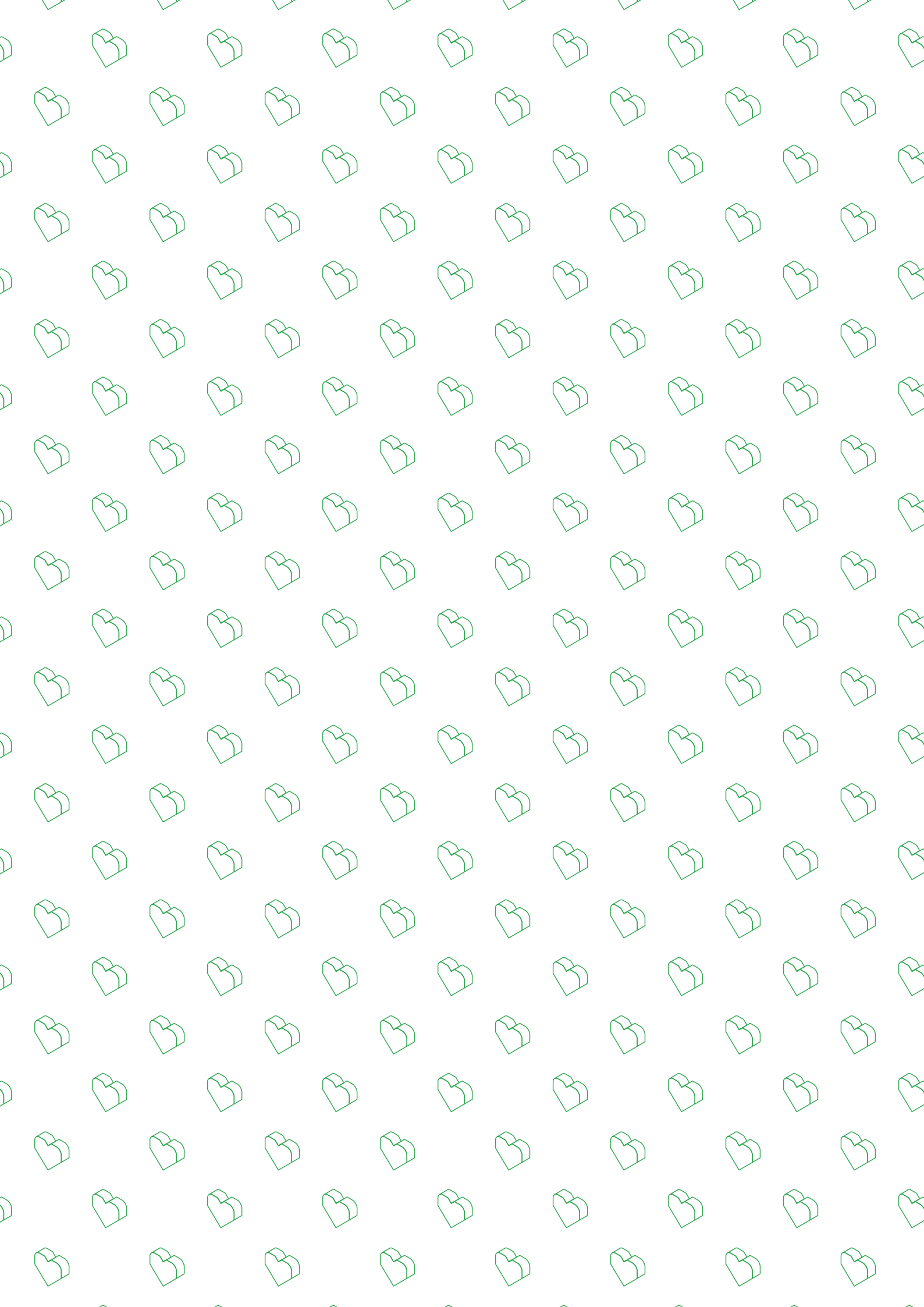
✔ Utilisez la puissance
d'Internet pour
répandre la positivité.

✔ Bloquez les
comportements
malveillants ou
inappropriés.

✔ Prenez position contre
le harcèlement et
signalez chaque cas
dont vous êtes témoin.

Sois cyber sympa





En cas de doute, parles-en

Définir et encourager un comportement courageux



Aperçu de la thématique

Activité 1 : **Quand demander de l'aide.**

Activité 2 : **Signaler le problème en ligne.**

Activité 3 : **Que signifie être courageux ?**

Activité 4 : **Témoin de choses qui vous heurtent ? Que faire ?**

Activité 5 : **Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?**

Activité 6 : **Que faire quand je vois des trucs moches s'afficher sur mon écran ?**

Activité 7 : **Gérer la méchanceté en ligne.**

Conclusion : **Sois Cyber Courageux.**

Thèmes

Lorsque les élèves sont mal à l'aise en raison d'un contenu en ligne, il est important qu'ils sachent qu'ils ne sont pas seuls, surtout s'ils ont l'impression que quelqu'un d'autre ou eux-mêmes sont susceptibles d'être blessés. Ils ne doivent jamais hésiter à demander l'aide d'une personne de confiance. Il est également utile qu'ils sachent qu'il existe plusieurs façons d'être courageux et de réagir, que ce soit en utilisant les outils de signalement en ligne ou en parlant du problème ailleurs que sur le Web.

Objectifs des élèves

- ✓ **Comprendre** quels types de situations nécessitent de demander de l'aide ou d'en parler avec un adulte.
- ✓ **Examiner** les options disponibles pour y répondre.

En cas de doute, parles-en

Vocabulaire



Courageux : qui manifeste du courage, sans être nécessairement intrépide, car les gens peuvent être particulièrement courageux et intervenir de manière positive même en cas de peur ou de nervosité.

Compte piraté : compte en ligne dont une autre personne a pris le contrôle et sur lequel vous ne pouvez plus intervenir comme vous le souhaitez.

Pouvoir d'action : principe allant au-delà de la simple parole de l'enfant, lui offrant la capacité d'agir ou de faire changer les choses, y compris en assurant sa propre protection ou sa propre défense ainsi que celles des autres ; ce principe est souvent considéré comme étant essentiel à la citoyenneté numérique.

Confiance : forte conviction que quelque chose ou quelqu'un est fiable, sincère ou capable.

Quand demander de l'aide

Tout au long de ces ateliers, un conseil revient régulièrement lorsque les élèves sont confrontés à une situation où ils se sentent mal à l'aise : il faut les encourager à signaler le problème et à faire preuve de courage en s'adressant à quelqu'un de confiance susceptible de les aider, que ce soit vous, le chef d'établissement ou un parent. Il est essentiel que les enfants s'en souviennent. Aussi, pour que vous puissiez approfondir le sujet, voici une activité portant essentiellement sur la thématique "en cas de doute, parles-en". Vous trouverez ci-après différentes situations où parler du problème peut vraiment être utile.

Remarques importantes destinées à l'enseignant

1. Depuis des générations, les enfants sont éduqués et conditionnés de façon à ne pas "rapporter", au point que cela soit devenu une norme sociale. Aujourd'hui, les experts en prévention de l'intimidation et du harcèlement scolaire s'efforcent d'expliquer aux enfants la différence entre "rapporter" et demander de l'aide. Vous devez faire comprendre aux élèves que demander de l'aide lorsqu'une situation en ligne les met mal à l'aise ne revient pas à "rapporter", mais qu'il s'agit d'obtenir de l'aide pour eux-mêmes comme pour leurs camarades lorsque des personnes sont blessées.
2. Encouragez les élèves à parler ouvertement en classe et rappelez-leur que vous restez à leur disposition pour leur offrir votre soutien s'ils décident d'intervenir ou pour leur expliquer comment signaler un problème de manière adéquate.
3. Lors de la discussion ci-dessous, chaque fois qu'un élève raconte une situation où il a sollicité l'aide d'un adulte, faites en sorte que le ton de la conversation le rende fier et mette en avant son courage d'être intervenu, notamment s'il parle devant toute la classe.

Objectifs des élèves



- ✓ **Prendre conscience** que demander de l'aide pour soi-même ou pour d'autres est un signe de force.
- ✓ **Réfléchir ensemble et à voix haute** aux situations où il peut vraiment être utile d'en parler.

Discussion



Voici différentes situations dans lesquelles vous êtes susceptibles de vous retrouver en ligne. Nous ne pourrions peut-être pas les étudier toutes, car j'espère vous voir lever la main si vous avez déjà connu l'une d'entre elles afin que vous racontiez ce que vous avez fait pour ensuite en discuter tous ensemble.

1. **Lisez en silence les scénarios ci-dessous.** Demandez-vous en même temps si vous vous êtes déjà retrouvés dans l'une de ces situations, si vous vouliez solliciter l'aide d'un adulte, et si vous l'avez fait ou non et pourquoi.
 - Vous avez eu l'impression que votre compte avait peut-être été piraté. (discussion possible : que pouvez-vous faire pour renforcer la sécurité de votre compte ?)
 - Vous avez eu besoin d'aide pour vous souvenir d'un mot de passe.

- Vous n'avez pas vraiment su si vous aviez affaire à une escroquerie, et vous vous êtes demandé si vous n'étiez pas tombé dans le panneau. (discussion possible : quels sont les signes avant-coureurs ?)
- Quelqu'un a voulu vous parler en ligne d'une chose qui vous a mis mal à l'aise.
- Vous avez reçu un message ou un commentaire suspect d'un inconnu. (discussion possible : à quoi reconnaît-on quelque chose de suspect ?)
- Vous avez voulu parler d'une chose vraiment gentille OU très méchante que quelqu'un a dite en ligne.
- Vous avez partagé quelque chose en ligne que vous n'auriez peut-être pas dû transmettre, et cette situation vous a tracassé. (dites de quoi il s'agissait si vous êtes à l'aise pour en parler. Dans tous les cas, précisez ce que vous avez fait).
- Vous avez été témoin d'une situation où un camarade a été blessant vis-à-vis d'un autre élève en ligne.
- Vous avez vu une personne menacer quelqu'un de se battre ou de lui faire du mal.
- Quelqu'un a publié un faux profil concernant un ami.
- Un post ou un SMS d'un autre élève vous a tracassé. (discussion possible : même si votre ami peut être contrarié par ce que vous direz, sa sécurité et son bien-être ne sont-ils pas plus importants ?)

2. Levez la main si vous voulez nous raconter ce que vous avez fait (ou non) et pourquoi. Si quelqu'un a déjà choisi une situation, regardez s'il y en a une autre dont nous pourrions discuter.

3. Discutons de ces situations.

Remarque aux enseignants

Pour que le pouvoir d'action des élèves se développe sur ce sujet, il peut être très efficace d'avoir un panel d'élèves ou un groupe de travail au sein de votre école. Si votre établissement possède déjà un panel ou un groupe de tuteurs, demandez à ces derniers de parcourir les scénarios ci-dessus avec les élèves plus jeunes et de partager ensuite leurs expériences.

Conclusion

Ce n'est peut-être pas toujours évident, mais être capable de demander de l'aide lorsque vous ne savez pas vraiment quoi faire est une vraie preuve de courage. Que ce soit pour faire cesser un mauvais comportement ou pour mettre un terme aux souffrances que vous ou quelqu'un d'autre subissez, cette démarche est aussi valeureuse qu'intelligente.

Signaler le problème en ligne

À l'aide d'appareils mis à disposition par l'école pour voir concrètement comment signaler un contenu ou un comportement inapproprié dans des applications, les élèves examinent différents types de contenus et décident si ces derniers doivent être signalés ou non en justifiant à chaque fois leur choix.

Objectifs des élèves



- ✓ **Connaître** les outils en ligne pour signaler un abus.
- ✓ **Déterminer** quand les utiliser.
- ✓ **Savoir** pourquoi et quand signaler un abus.

Discussion



Qu'il s'agisse de méchancetés ou de contenus inappropriés en ligne, plusieurs options sont possibles pour intervenir. Lors de l'activité précédente, nous avons évoqué la plus importante qui consiste à parler du problème à un adulte de confiance. Une autre option est de le signaler dans l'application ou le service concerné pour que le contenu puisse être éventuellement supprimé.

Il est important que chacun ait le réflexe d'utiliser les outils de signalement en ligne.

Par ailleurs, avant d'utiliser des outils de blocage et de signalement, les élèves doivent prendre l'habitude de faire une capture d'écran de la conversation ou de l'activité blessante ou suspecte afin de garder une trace du problème. De cette façon, les adultes de confiance peuvent voir ce qui s'est passé et aider à le résoudre.

Activité



Ressources nécessaires :

Fiche d'exercices "Signaler le problème également en ligne"

1. Connaître la procédure à suivre pour signaler un problème

Rassemblez le maximum d'appareils mis à la disposition de votre classe. S'il y en a plusieurs, divisez la classe en groupes. Recherchez ensemble les outils permettant de signaler un contenu ou un comportement inapproprié dans au moins trois comptes liés à l'école. (S'il n'y a qu'un seul appareil ou ordinateur dans la classe, demandez aux groupes d'élèves de procéder à tour de rôle.)

2. Lire chaque situation

Étudiez tous ensemble les sept situations décrites sur la fiche d'exercice.

3. Quels contenus signaler...

Demandez aux élèves qui auraient signalé le contenu de lever la main, puis à ceux qui ne l'auraient pas fait de lever la main à leur tour.

4. ... Et pour quelles raisons ?

Demandez à un élève d'expliquer à la classe pourquoi il aurait signalé un contenu, puis à un autre pourquoi il ne l'aurait pas fait. Il y a rarement une seule bonne réponse ou approche. Assurez-vous que les élèves en soient bien conscients avant d'engager la discussion.

Conclusion

La plupart des applications et des services proposent des outils pour signaler et/ou bloquer les contenus inappropriés. Ces outils ont l'avantage d'aider les personnes touchées, leur communauté, ainsi que les plates-formes elles-mêmes. Enfin, avant de bloquer ou de signaler ce type de contenu, il est toujours prudent de faire une capture d'écran afin de garder une trace du problème.

Signaler le problème en ligne

Lisez chaque situation, puis levez la main si vous l'auriez signalée dans l'application ou le service utilisé. Préparez-vous à expliquer pourquoi vous l'auriez fait ou non, ainsi que la raison pour laquelle vous auriez opté pour cette option. Discutez-en ensuite tous ensemble.

Remarques importantes

Tous doivent être conscients qu'il existe rarement une seule solution, d'où l'utilité de cette discussion. Personne ne doit s'en vouloir d'avoir fait tel ou tel choix. Même les adultes ne savent pas toujours quand ou comment signaler un problème.

Situation 1

Un élève publie une photo de groupe via un compte public, et vous détestez la tête que vous avez dessus. Signaleriez-vous cette photo ou non ? Comment pouvez-vous intervenir ?

Situation 2

Une personne a créé un compte en utilisant le nom et la photo d'un élève que vous connaissez. Elle a transformé cette photo en mème et dessiné une moustache ainsi que d'autres motifs bizarres pour en faire au final une photo ridicule. Signaleriez-vous ce compte ou non ?

Situation 3

Quelqu'un a publié de nombreux commentaires méchants sur un élève de votre école de manière anonyme, mais vous pensez savoir de qui il s'agit. Signaleriez-vous ces commentaires ou non ?

Situation 4

Un élève a créé un compte avec le nom de votre école en pseudonyme, et publié des photos d'élèves accompagnées de remarques dont tout le monde a entendu parler. Certains commentaires sont méchants, d'autres sont des compliments. Signaleriez-vous les commentaires méchants, le compte ou les deux ?

Situation 5

Un soir, vous remarquez qu'un élève a indiqué dans un commentaire qu'il allait se battre le lendemain à la cantine avec un autre. Signaleriez-vous ce commentaire en ligne ou non ? Devriez-vous en informer un enseignant ou le chef d'établissement le lendemain matin ou pas ? Ou faire les deux ?

Situation 6

Vous regardez un dessin animé jusqu'à ce qu'un contenu pas du tout adapté aux enfants s'affiche soudainement et vous mette mal à l'aise. Signaleriez-vous le problème ou non ?

Situation 7

Vous jouez à un jeu en ligne avec des amis, et une personne qu'aucun joueur ne connaît se met à discuter avec vous. Elle n'est pas méchante ni quoi que ce soit, mais vous ne la connaissez pas. Devriez-vous l'ignorer ou la signaler ?

En cas de doute, parles-en (activité 3)

Que signifie être courageux ?

Les élèves nomment une personne qui a fait quelque chose qu'ils estiment courageux. En réfléchissant plus en profondeur à leur choix, ils sont invités à examiner d'où viennent leurs idées sur le courage et à en parler entre eux.

Nous savons tous que les médias peuvent influencer la pensée des individus. Pour aider les élèves à en prendre conscience, il peut donc être utile d'en "parler", c'est-à-dire de réfléchir ensemble et à voix haute à la manière dont cela se passe. Voici quelques éléments importants à garder à l'esprit :

- Nos idées sont façonnées par tout ce que nous voyons, entendons et lisons.
- Nous interprétons ce que nous voyons à travers nos propres expériences, de sorte que nous pouvons percevoir des messages très différents des mêmes médias.
- Nous apprenons autant (parfois plus) des images que des mots.
- L'éducation aux médias contribue à lutter contre les stéréotypes en nous aidant à prendre conscience des modèles (et à les remettre en question), en particulier les répétitions. Par exemple, si tous les héros que nous voyons sont des hommes, nous pourrions en déduire que les hommes sont plus susceptibles d'être des héros – même si personne ne nous a jamais vraiment dit que les femmes ne pouvaient pas être des héroïnes (l'absence d'information est également un point à surveiller).

Objectifs des élèves



- ✓ **Réfléchir** à ce que signifie être courageux, y compris sur internet.
- ✓ **Identifier** d'où viennent nos idées sur ce que signifie être courageux ou lâche.
- ✓ **Prendre l'habitude** de se demander : "Sur quoi font-ils l'impasse ?"

Discussion



Quand vous pensez à la notion de courage, pensez-vous aux super-héros du cinéma ? Aux pompiers ? Ce sont d'excellents exemples, mais il est important de se rappeler que nous sommes aussi capables d'être courageux.

Activité



Ressources nécessaires :

- Une feuille de papier et de quoi écrire pour chaque élève
- De quoi rédiger une liste visible de tout le monde

Avant de commencer, affichez une étiquette dans chacun des trois coins ou zones de la classe.

1. Aujourd'hui, nous allons parler du courage.

Sur une feuille de papier, prenez quelques secondes pour écrire le nom (ou le travail si vous ignorez le nom) de quelqu'un – de réel ou fictif, contemporain ou issu de l'histoire – qui a fait quelque chose que vous trouvez courageux. Attendez avant de montrer aux autres ce que vous avez écrit...

2. Cet exercice a-t-il été facile à réaliser ?

Levez-vous si vous l'avez trouvé facile. Si vous l'avez trouvé difficile, pour quelle raison ? Parle-t-on beaucoup ou peu d'actes courageux ? Où voyez-vous ou entendez-vous habituellement parler de personnes qui font des choses courageuses ?

• 3 grandes étiquettes avec des lettres en gras que les élèves peuvent voir à 2-3 m de distance, une pour chaque catégorie : "Un personnage de fiction présent dans les médias" (pas une vraie personne) ; "Quelqu'un que je connais personnellement" ; "Quelqu'un dont j'ai entendu parler" (personnage historique ou dont on parle dans l'actualité)

3. La grande révélation.

À présent, vous pouvez révéler quelle personne ou quel personnage vous avez choisi en vous dirigeant vers l'étiquette qui correspond au type d'individu de votre choix.

Parlons-en. Combien d'entre vous ont-ils nommé un personnage des médias, voire une personne réelle, dont vous n'avez entendu parler que par les médias (par exemple un livre ou un film). Quelle leçon en tirez-vous par rapport à l'origine de vos idées sur le courage et sa signification ?

Les médias ont besoin de gagner de l'argent, c'est pourquoi ils ont besoin d'attirer l'attention de nombreuses personnes.

Ils nous présentent les formes de courage les plus spectaculaires et pleines d'actions. Nous voyons donc une foule de super-héros, de secouristes et de soldats. Si ce sont d'excellents exemples, les actes de bravoure ne se limitent pas à ça, non ? Il est toujours judicieux de se demander : "Sur quoi font-ils l'impasse ?"

Quels sont les autres exemples de courage ? Où d'autre avez-vous appris ce que signifie être courageux ?

4. En dévoiler davantage.

Dans votre groupe actuel, justifiez vos choix : pour quelle raison la personne que vous avez choisie est-elle courageuse ? Y avait-il des différences entre les types d'actions courageuses réalisées par les vraies personnes et celles des personnages des médias – si oui, lesquelles ?

Après quelques minutes de discussion en groupe, réunissez la classe et prenez des notes au tableau...

Pensons aux points suivants :

- Quelqu'un a-t-il nommé une personne qui a sauvé d'autres personnes d'un danger physique ? (Pour chaque question, levez la main si votre réponse est "oui").
- Quelqu'un a-t-il nommé une personne qui a pris la défense d'une personne brutalisée ? La plupart des gens s'accordent à dire que sauver quelqu'un d'un danger physique est courageux, en particulier si vous risquez à votre tour d'être blessé.
- Qu'en est-il d'éviter de peiner une personne – ou de se montrer gentil et solidaire si cette personne est déjà chagrinée ? Est-ce également courageux ?

Levez la main si vous connaissez l'exemple d'une personne qui s'est montrée courageuse de cette manière – ou si vous pensez à un autre type de comportement courageux.

5. Hommes/femmes

Facultatif : divisez à nouveau la pièce en trois, mais cette fois-ci selon les zones suivantes :

- a) La personne sur ma feuille est une femme.
- b) La personne sur ma feuille est un homme.
- c) La personne sur ma feuille ne s'identifie ni comme un homme ni comme une femme.

Quand vous pensez au mot "courageux", imaginez-vous un homme ou un garçon ? Une femme ou une fille ? À quoi ressemble le courage chez les femmes/filles ? Est-ce différent de la bravoure des hommes/garçons ? Pourquoi pensez-vous cela ?

6. Suis-je courageux ?

Examinez attentivement la liste que vous avez dressée des éléments qui font qu'une personne est courageuse. Discutez-en :

- Pouvez-vous vous imaginer en train de faire l'une des choses de la liste ?
- Pouvez-vous imaginer une situation où être gentil est courageux ?
- Qu'en est-il sur internet (ou au téléphone) – pensez-vous à des manières d'être courageux sur internet ?

Conclusion

Le courage consiste à prendre des risques pour aider les gens – de toutes sortes de façons. Si les médias peuvent influencer notre conception du courage, ils ne présentent pas toujours l'ensemble des possibilités. Il peut donc être utile de se demander : "De quoi ou de qui ne parlent-ils pas ?". Lorsque nous sommes sur internet, nous devons également penser à prendre la décision la plus courageuse pour éviter que certaines personnes ne souffrent. Nous pouvons tous faire le choix de nous montrer courageux.

En cas de doute, parles-en (activité 4)

Témoin de choses qui vous heurtent ? Que faire ?

Les élèves apprennent que s'ils voient des photos ou des vidéos qui les dérangent, ils doivent s'écouter, refuser d'en voir plus et parler de ce qu'ils ont vu avec un adulte en qui ils ont confiance.

Remarque aux enseignants

Étant donné que les élèves des classes primaires inférieures sont moins souvent sur internet que leurs camarades plus âgés, cette activité permet d'aider les plus jeunes à adopter le bon comportement lorsqu'ils sont confrontés d'une manière générale à des images ou des messages qui les dérangent. Si un enfant se retrouve confronté à du contenu ou à une communication en ligne qui le dérange et vous le signale par la suite en privé, suivez les étapes suivantes :

1. Remerciez-le de vous l'avoir dit et rassurez-le : il a bien fait de venir vous voir.
2. Écoutez-le attentivement et croyez ce qu'il dit. Si vous le sentez, vous pouvez gentiment demander plus de détails, mais sans insister. Dans une telle situation, vous devez surtout écouter, sans nécessairement poser de questions.
3. Si l'enfant indique que le contenu a été partagé par un adulte ou qu'un contact inapproprié a eu lieu, signalez ce que vous avez entendu au chef de votre établissement, en tenant compte de la sensibilité de ces informations et de l'importance capitale de la prise en charge de l'enfant.
4. Veillez à ce que le chef d'établissement donne suite à cette affaire.

Objectifs des élèves



- ✓ **Reconnaître** tout contenu dérangent.
- ✓ **Savoir** quoi faire lorsqu'ils y sont confrontés.
- ✓ **Créer un plan** pour parler de ce qui les a dérangés avec un adulte de confiance.

Discussion



Regarder des photos ou des vidéos sur un téléphone, une tablette ou un ordinateur peut être très amusant. Mettez la main sur la tête si vous avez déjà regardé des photos ou des vidéos sur un téléphone, une tablette ou un ordinateur. [Notez le nombre de mains sur la tête.]

- Avec qui regardez-vous ce genre de choses ? (« Ma famille » « Des amis » « Des camarades de classe »)
- Qu'est-ce que vous préférez regarder ? (Différentes réponses.)
- Comment vous sentez-vous quand vous regardez ce genre de choses ? (« Enthousiaste » « Content » « Détendu »)

Mais il n'est pas toujours amusant de regarder des photos et des vidéos. Levez la main si vous avez déjà dû regarder quelque chose d'ennuyeux. Ou de déroutant. Ou d'effrayant. [Notez les mains levées.]

Pensez à un moment où vous étiez vraiment contrariés. Je ne parle pas forcément d'un moment avec une tablette ou un écran de télévision : il peut s'agir de n'importe quel moment où vous étiez contrariés. Pas besoin d'expliquer ce qui s'est passé. Je vais vous donner quelques exemples sur la manière dont le corps peut réagir quand on est contrarié. Levez la main quand vous entendez la manière dont votre corps a réagi lorsque vous étiez contrariés. *[Faites une pause après chaque sensation du corps...]* Visage en feu. Cœur qui bat la chamade. Paumes des mains moites. Estomac noué. Respiration rapide. Vous ressentez ces sensations dans votre corps, n'est-ce pas ?

Levez maintenant la main si vous avez déjà vu une photo ou une vidéo qui vous a contrariés. *[Notez les mains levées.]* Cette activité vous permettra de savoir ce qu'il faut faire si vous voyez des photos ou des vidéos qui vous contrarient.

Si quelqu'un vous montre une photo ou une vidéo qui vous contrarie, vous pouvez refuser de regarder. Il faut apprendre à « savoir dire non », et c'est important.

- Quels sont les mots que vous pourriez utiliser pour refuser de regarder une photo ou une vidéo qui vous met mal à l'aise ? (« Arrête, s'il te plaît. » « Je n'aime pas ça. » « Je ne veux pas regarder ça. ») *[Écrivez les idées des élèves sur le tableau.]*

- Tournez-vous vers votre voisin et exercez-vous à dire l'une de ces phrases. Prenez une voix ferme et respectueuse.

Donnez aux élèves la possibilité de s'exercer avec deux ou trois phrases différentes.

- Qu'est-ce qui fait qu'il n'est pas toujours évident de dire non ? (« Si l'autre personne n'écoute pas. » « Si elle continue à vous montrer le même genre de choses. » « Si vous avez peur ou êtes gênés de dire non. » « Si l'autre personne est plus âgée. »)

C'est une façon très importante de vous montrer courageux (voir Leçon 1). Parfois, vous pourriez voir sans le faire exprès quelque chose qui vous met mal à l'aise lorsque vous utilisez un téléphone, une tablette ou un ordinateur seuls. Mettez votre main sur la tête si vous avez déjà vécu ce genre de situation. *[Notez les mains sur la tête.]*

- Que devriez-vous faire si vous tombez sur ce genre de chose ? (« Fermer la page. » « Éteindre l'appareil. »)

- Et si c'est quelqu'un d'autre qui vous montre ce contenu ? (« Je ne veux pas regarder ça. »

« Je me sens mal en voyant ça. »)

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas dire non, vous pouvez signaler ce qui s'est passé à un adulte en qui vous avez confiance. Les adultes vous aideront et assureront votre sécurité. Quels sont les adultes auxquels vous faites confiance ? (Différentes réponses.) Quand vous parlez à un adulte, n'oubliez pas d'être sûrs de vous. Dites-leur ce qui s'est passé et utilisez une voix ferme et respectueuse.

Nous allons à présent nous entraîner à parler à un adulte.

Activité



Ressources nécessaires :

- De la musique calme
- Les scénarios (ci-dessous)

Signaler un problème en musique

1. Expliquer les règles à la classe :

- « Je vais vous lire un scénario. »
- « Je vais jouer de la musique pendant 30 secondes. »
- « Pendant que la musique joue, promenez-vous dans la classe et pensez à ce que vous allez dire à un adulte lorsque vous allez lui expliquer le scénario. »
- « Quand la musique s'arrête, mettez-vous en binôme et exercez-vous à signaler le problème. »

2. Choisir un scénario et lancer la musique.

3. Arrêter la musique.

4. Écouter les élèves lorsqu'ils s'exercent. Choisissez un binôme pour montrer ce qui a été dit au reste de la classe.

5. Inviter d'autres élèves au hasard à expliquer à la classe ce qu'ils feraient dans une telle situation.

6. Répéter les étapes 2 à 5 pour les autres scénarios, si vous avez assez de temps.

Scénarios

Scénario 1 : Une personne vous montre des vidéos d'un spectacle d'humour qu'elle trouve marrantes, mais qui vous mettent mal à l'aise.

Scénario 2 : Un proche vous montre des vidéos d'accidents de voiture. Il pense que c'est drôle quand vous dites « stop ».

Scénario 3 : L'un des membres de votre famille joue toujours à des jeux avec beaucoup d'armes. Vous aimiez bien au début, mais cela commence à vous déranger.

Scénario 4 : Vous jouez à un jeu avec deux autres personnes, et vous voyez que l'une d'entre elles est vraiment méchante avec l'autre joueur.

Scénario 5 : Votre cousin passe du temps chez vous et vous regardez des vidéos ensemble. Il commence à regarder une vidéo avec des gens tout nus.

Conclusion

Vous pourriez être confrontés dans la vie, que ce soit en ligne ou ailleurs, à des choses qui vous mettent mal à l'aise. Si vous n'aimez pas ce que vous voyez, essayez d'exprimer votre refus de regarder. Signalez également systématiquement ce que vous avez vu à un adulte, afin qu'il puisse garantir la sécurité de tous.

En cas de doute, parles-en (activité 5)

Contenu inapproprié en ligne.

Que faire ?

Les élèves apprennent à identifier du contenu inapproprié en ligne et des stratégies pour savoir dire non. Les élèves apprennent également à signaler tout contenu qui suggère que quelqu'un est sur le point de se blesser ou de blesser quelqu'un d'autre ou est déjà passé à l'acte.

Remarque aux enseignants

Si pendant ou après cette activité, un élève vous parle d'un cas d'intimidation, de harcèlement, de maltraitance, de menaces de violence voire de pensées suicidaires, c'est généralement un signe de confiance et il est très important que vous honoriez cette confiance. Les études montrent que les élèves signalent souvent des informations sensibles à un adulte une fois seulement. Si ce premier signalement ne donne rien, les élèves ne réitéreront pas l'expérience.

Si un enfant vous signale quelque chose de grave, suivez les étapes suivantes :

1. Remerciez l'élève pour son courage et dites-lui que vous en reparlerez en privé dès que possible.
2. Une fois que vous vous retrouvez en privé, remerciez-le à nouveau et rassurez-le en confirmant que vous allez assurer sa sécurité ou – s'il vous parle de quelqu'un d'autre – veiller à ce qu'il obtienne l'aide dont il a besoin.
3. Écoutez-le attentivement et croyez ce qu'il dit. Si vous le sentez, vous pouvez gentiment demander plus de détails, mais sans insister. Vous devez surtout écouter, sans nécessairement poser de questions. Si c'est grave, signalez ce que vous avez entendu au chef de votre établissement et veillez à ce qu'il donne suite à l'affaire.

Objectifs des élèves



- ✓ **Reconnaître** tout contenu dérangeant.
- ✓ **Savoir** qu'ils peuvent refuser de regarder ou de participer.
- ✓ **Apprendre** quelques stratégies pour savoir dire non.
- ✓ **S'exercer** à appliquer ces stratégies, et notamment à parler à un adulte.

Discussion



Cette activité vous permettra de gérer des situations où certaines personnes font, disent des choses ou vous montrent du contenu en ligne qui vous met mal à l'aise ou qui vous effraie.

Levez la main si vous avez déjà vu du contenu, des commentaires ou un comportement en ligne qui vous ont contrariés – il peut s'agir de texte, de photos ou de vidéos. [Notez le nombre de mains levées.]

Écrivez cette phrase sur le tableau et demandez à vos élèves de la recopier et de la compléter: « Quelque chose qui m'a contrarié en ligne : » Sur une feuille de papier, écrivez quelques exemples de phrases complétées.

Pendant que les élèves recopient la phrase, promenez-vous dans la classe et regardez leurs réponses. Demandez à quelques élèves s'ils veulent bien partager leurs réponses avec le reste de la classe.

Vous avez tout autant le droit de vous sentir en sécurité et à l'aise en ligne qu'à l'école. Vous décidez ce que vous voulez regarder et avec qui vous parlez sur internet. Vous pouvez refuser de regarder tout ce qui vous dérange. Le but de cette activité est d'apprendre à dire non, ce que tout le monde devrait pouvoir faire.

Alors, comment faire pour refuser de regarder ce qui vous dérange ? Voyez s'ils trouvent des exemples parmi ceux ci-dessous : « Éteindre votre appareil. » « Supprimer ce qu'on vous envoie. » « Bloquer ou supprimer des expéditeurs. » « Lui dire que vous n'aimez pas ce qu'il vous montre. »

Faites en sorte qu'ils entendent toutes ces options. Encouragez les élèves à donner des détails sur la façon de refuser de regarder certains contenus sur différentes plates-formes. Cela vous permettra également d'en savoir plus, pour les discussions à venir, sur les expériences de vos élèves en ligne. Pour susciter la confiance et favoriser la communication, essayez de ne pas émettre de jugement.

Parfois, une personne continuera à faire quelque chose qui vous contrarie ou vous resterez contrariés même après coup. Parfois, vous pourriez ne pas savoir comment gérer une situation. Ce n'est pas grave. Beaucoup **d'adultes** ne savent pas non plus gérer certaines situations. Que pourriez-vous faire dans une telle situation ?

Voyez s'ils parviennent seuls à la réponse suivante : « Demander de l'aide à un adulte en qui j'ai confiance. »

N'oubliez pas : si vous refusez de regarder, vous pouvez quand même signaler ce contenu ou ce comportement. Rien ne vous empêche de faire les deux.

Si vous avez besoin d'aide et signalez ce qui s'est passé à un adulte, mais qu'il ne peut pas vous aider, que pouvez-vous faire ? (« Trouver un autre adulte à qui parler. ») Je sais que ce n'est pas toujours évident d'en parler à quelqu'un. Les spécialistes disent que les élèves ne parlent d'un problème qu'une fois seulement. Il est donc important de continuer à en parler jusqu'à ce que vous trouviez quelqu'un qui peut vraiment vous aider.

Quels sont les adultes ici à l'école en qui vous avez confiance et qui peuvent vous aider ? (Différentes réponses.) Il y a beaucoup d'adultes ici à qui vous pourriez parler en cas de besoin.

Nous allons à présent nous exercer à dire non et à signaler du contenu indésirable, dérangeant ou effrayant.

Activité



Ressources nécessaires :

- Les scénarios (ci-dessous)
- Une feuille de papier avec le mot « Refuser » dessus
- Une autre feuille de papier avec le mot « Signaler » dessus

1. **Placer les deux signes** de chaque côté opposé de la pièce.
2. **Choisir un scénario** de la liste et le lire à la classe ou créer un scénario pertinent de votre cru.
3. **Demander aux élèves** de réfléchir s'ils préféreraient refuser eux-mêmes le scénario ou signaler ce qui s'est passé à un adulte et demander de l'aide.
4. **Demander aux élèves de se placer** du côté de la classe correspondant à ce qu'ils feraient.
5. **Demander à chaque groupe de discuter** de ce qu'ils diraient ou feraient en cas de refus ou de signalement et pourquoi.
6. **Inviter un élève** de chaque groupe à présenter son signalement et son refus.
7. **Recommencer** avec un autre scénario, si vous avez assez de temps.

Scénarios

Scénario 1 : Un ami à vous n'arrête pas de dire des grossièretés sur un chat.

Scénario 2 : Vous n'arrêtez pas de voir des affirmations sexistes dans des commentaires.

Scénario 3 : Quelqu'un se moque d'une photo dans laquelle vous apparaissez.

Scénario 4 : Quelqu'un dit quelque chose de vraiment raciste à votre égard.

Scénario 5 : Quelqu'un vous demande de lui envoyer une photo de vous nu.

Scénario 6 : Vous voyez un post où quelqu'un dit qu'il va amener une arme à feu à l'école.

Conclusion

Vous pourriez voir des choses en ligne qui sont tout simplement effrayantes, comme quelqu'un qui affirme vouloir se blesser ou blesser quelqu'un d'autre. Dans ce cas-là, parlez-en immédiatement à un adulte, afin qu'il puisse garantir la sécurité de tous.

En cas de doute, parles-en (activité 6)

Que faire quand je vois des trucs moches s'afficher sur mon écran ?

Les élèves s'exercent à ce qu'il faut faire la prochaine fois qu'ils voient ou entendent quelque chose qui les dérange comme une vidéo, un jeu en ligne ou une série TV.

Objectifs des élèves



- ✓ **Savoir** que c'est normal d'avoir peur ou de se sentir triste quand vous voyez quelque chose de bouleversant à l'écran (ou ailleurs).
- ✓ **Savoir** qu'ils peuvent refuser de regarder quelque chose à la TV, un jeu ou une vidéo.
- ✓ **Apprendre** à refuser de regarder du contenu qui les dérange.
- ✓ **Identifier** les personnes à qui parler s'ils voient quelque chose qui les dérange.

Discussion



Quelles sont les séries TV ou les vidéos en ligne que vous préférez ? *[Demandez à quelques volontaires de donner leurs préférences.]* Pourquoi aimez-vous ces séries ? (« C'est drôle. » « Il y a pas mal d'action, d'aventure, etc. ») Quelles émotions ressentez-vous quand vous les regardez ? (« Joie. » « Enthousiasme. »)

Nous aimons généralement regarder des séries TV ou des vidéos parce qu'elles sont divertissantes, n'est-ce pas ? Mais que signifie exactement « divertissantes » ? *[Demandez à quelques volontaires de partager leurs idées.]*

Quand une série est divertissante, vous vous sentez bien et vous aimez la regarder. Peut-être qu'elle vous fait rire ou vous permet de vous détendre, ou qu'elle vous intéresse parce que vous apprenez quelque chose de nouveau, ou qu'elle est géniale et que vous êtes très impatients de connaître la suite.

Mais parfois, une série n'est pas divertissante, parce que des gens ou des animaux souffrent, quelqu'un se montre très méchant ou effrayant ou quelque chose vous rend nerveux ou tristes. Est-ce que quelqu'un peut me parler d'une vidéo qu'il n'a pas trouvée divertissante et pourquoi ? *[Demandez à des volontaires de partager leur expérience.]*

Nous allons aujourd'hui nous exercer à ce que vous pouvez faire la prochaine fois que vous voyez ou entendez quelque chose qui vous dérange à la télévision ou sur internet.

- Si vous regardez une série TV ou une vidéo seul et que vous voyez ou entendez quelque chose qui vous dérange, vous pouvez l'arrêter. *[Écrivez « L'arrêter » sur le tableau.]*

- Si vous êtes mal à l'aise après l'avoir arrêtée, trouvez un adulte de confiance pour parler de ce que vous avez vu et ce que vous avez ressenti. [Écrivez « Parler à un adulte de confiance » sur le tableau.]
- À quel adulte de confiance pourriez-vous parler ? [Écrivez les idées des élèves sous « Adulte de confiance » sur le tableau.] (Réponses possibles : maman, papa, tuteur, professeur, etc.)
- Si vous regardez une série TV ou une vidéo en ligne avec des amis ou des membres de la famille et que vous voyez ou entendez quelque chose qui vous dérange, vous pouvez le dire et expliquer ce que vous ressentez. [Écrivez « Le dire » sur le tableau.]
- Par exemple, vous pourriez dire : « Cette série me fait peur. Regardons quelque chose d'autre. » Que pourriez-vous dire d'autre ? [Écrivez les idées des élèves sur le tableau sous « Le dire ».] (Réponses possibles : « Je ne veux pas regarder ça, parce que ça me dérange » ; « Regardons quelque chose que nous aimons tous les deux. »)

Si vous le dites et que quelqu'un continue à vous montrer quelque chose que vous n'aimez pas, vous pouvez toujours quitter la pièce et en parler à un adulte en qui vous avez confiance.

Activité



Exerçons-nous à réagir lorsque nous voyons ou entendons quelque chose qui nous dérange à la télévision ou dans un jeu ou une vidéo et à en parler à un adulte en qui vous avez confiance. [Aidez les élèves à se mettre en binôme.]

Je vais vous lire un scénario et vous allez vous exercer chacun à votre tour avec votre partenaire à ce que vous feriez dans une telle situation. Faisons le premier ensemble.

Choisissez un scénario dans la liste ci-dessous et demandez aux élèves de travailler en binôme pour décider ce qu'ils répondraient. Après quelques instants, invitez des volontaires à présenter leurs conclusions. Poursuivez avec les autres scénarios, si vous avez assez de temps.

Scénarios

Scénario 1 : Vous regardez une vidéo en ligne avec un membre de votre famille. La personne dans la vidéo dit des grossièretés et parle méchamment, ce qui vous met mal à l'aise. Vous décidez de le dire. Que dites-vous ? [Expliquez à votre binôme ce que vous diriez.]

Scénario 2 : Vous regardez une nouvelle série seul. Vous êtes à la moitié du premier épisode quand quelque chose de super effrayant se produit. Aaah ! Vous ne pouvez pas vous sortir l'image de la tête et vous êtes maintenant convaincu que cela pourrait vous arriver. Vous décidez d'arrêter la série et d'en parler à un adulte en qui vous avez confiance. [Expliquez à votre binôme chez qui vous iriez et ce que vous lui diriez.]

Scénario 3 : Vous regardez des vidéos en ligne avec vos amis. Un ami montre une vidéo avec des personnes nues. Vous vous sentez mal à l'aise. Vous ne savez pas comment se sentent vos amis, mais vous ne voulez plus regarder le reste de la vidéo. Vous décidez de le dire. *[Expliquez à votre binôme ce que vous diriez.]*

Scénario 4 : Vous jouez à un jeu en ligne avec plusieurs joueurs quand vous voyez un joueur saboter intentionnellement tout ce que les autres joueurs font. Quelqu'un lui demande d'arrêter, mais il rigole. *[Expliquez à votre binôme ce que vous diriez.]*

Scénario 5 : Vos cousins jouent à des jeux vidéo avec beaucoup d'armes. Il y a beaucoup de blessés et de morts. Vous leur demandez de jouer à quelque chose d'autre, mais ils ne vous écoutent pas. *[Expliquez à votre binôme ce que vous feriez.]*

Scénario 6 : Vous êtes chez une amie et vous entendez quelque chose aux informations à la télévision qui vous attriste énormément. En rentrant chez vous, vous décidez d'en parler à un adulte en qui vous avez confiance. *[Expliquez à votre binôme chez qui vous iriez et ce que vous lui diriez.]*

Conclusion

Si un jeu, une vidéo ou une série vous dérange, vous avez le droit de ne plus regarder. Maintenant, vous savez quoi faire :

- Si vous êtes seul, arrêtez de regarder.
- Si vous êtes mal à l'aise, parlez-en à un adulte auquel vous faites confiance.
- Si quelqu'un vous montre quelque chose qui vous dérange, dites-le et exprimez ce que vous ressentez.
- Si vous le dites et qu'il n'arrête pas, quittez la pièce et/ou dites-le à quelqu'un en qui vous avez confiance.

En cas de doute, parles-en (activité 7)

Gérer la méchanceté en ligne

Les élèves apprennent qu'un comportement, qu'il soit bon ou mauvais, n'est qu'un comportement, que ce soit en ligne ou hors connexion. Ils découvrent des moyens de gérer les mauvais comportements afin qu'ils évitent de jeter de l'huile sur le feu et d'envenimer les choses.

Objectifs des élèves



- ✓ **Prendre conscience** que les mauvais comportements en ligne peuvent entraîner une situation conflictuelle à l'école.
- ✓ **Identifier** des moyens d'éviter d'envenimer les choses en ligne.

Discussion



Pour quelles raisons les gens se montrent-ils méchants les uns envers les autres sur internet ? (« Rumeurs. » « Manque de respect. » « Malentendus. » « Envie d'être méchant. »)

Les gens peuvent entrer en conflit sur internet pour diverses raisons. Nous pouvons éviter le pire en faisant preuve de gentillesse envers les autres – ou tout simplement en n'y contribuant pas. Parfois, ce ne sont que les retombées d'un événement qui s'est produit à l'école. D'autres fois, ce sont simplement des gens qui veulent dire ou faire du mal sans raison particulière. Levez la main si vous avez déjà vu ou entendu quelqu'un faire du mal de l'une des manières suivantes : [*Notez le nombre de mains levées.*]

- Publier des commentaires irrespectueux sur des photos ou des vidéos
- Répandre des rumeurs ou des mensonges sur quelqu'un
- Se faire passer pour quelqu'un d'autre pour lui causer des problèmes
- Proférer des insultes
- Écrire des propos racistes ou homophobes

Levez la main si quelqu'un **vous** a déjà fait du mal en ligne. [*Notez le nombre de mains levées.*]

- Comment vous sentiriez-vous si quelqu'un vous disait ou vous faisait du mal en ligne ? (« Fâché. » « Furieux. » « Triste. » « Contrarié. »)
- Pensez-vous que vous seriez tentés de lui répondre ? (« Oui. » « Non. »)

Il est naturel d'être fâché si vous pensez que quelqu'un vous a fait du mal. Vous pourriez avoir très envie de lui répondre de manière cinglante. Pensez aux conséquences si vous essayez de répondre de manière cinglante à quelqu'un. [*Laissez le temps aux élèves de réfléchir.*] Expliquez vos idées à votre voisin. [*Après une minute, invitez quelques élèves au hasard à s'exprimer.*]

(« On finirait pas se battre. » « Cela ferait toute une histoire. » « Plusieurs personnes seraient impliquées. » « Cela créerait des problèmes. »)

Réagir à un mauvais comportement en adoptant également un mauvais comportement suscite souvent des situations conflictuelles en ligne, qui risquent de prendre de l'ampleur. Comment pourriez-vous réagir autrement à un mauvais comportement sans créer de conflit ? (« Ne pas s'en préoccuper. » « Dire à la personne d'arrêter. » « Bloquer ou supprimer cette personne. »)

Quand on est fâché ou contrarié, on peut facilement dire ou faire quelque chose de méchant à cette autre personne. Il est important de se calmer avant d'agir. Une stratégie pour se calmer est de respirer lentement et profondément quelques instants.

Demandez à la classe de s'exercer à respirer lentement et profondément quelques instants tous ensemble.

Quelles sont les autres stratégies que vous utilisez pour vous calmer quand vous êtes fâchés ou contrariés ? (« Je compte à l'envers. » « Je me dis de ne pas m'inquiéter. » « Je pense à quelque chose d'heureux. »)

Comment vous sentiriez-vous si vous voyiez quelqu'un faire du mal à quelqu'un d'autre en ligne ? (« Énervé. » « J'aurais peur de ce qui pourrait m'arriver. » « Contrarié. » « Amusé. »)

- Quand certaines personnes sont témoins d'un mauvais comportement, mais ne disent rien, rigolent ou y contribuent, que se passe-t-il ? (« Ils encouragent ce mauvais comportement. » « Ils favorisent le rejet des autres. » « Ils sont eux-mêmes méchants. »)
- Quand certaines personnes réagissent en désapprouvant les mauvais comportements, que se passe-t-il ? (« Les gens vont se rendre compte que ce n'est pas normal. » « Les gens seront plus gentils et plus respectueux. »)

Levez la main si vous avez déjà aidé une victime d'un mauvais comportement.

[Notez le nombre de mains levées. Invitez quelques élèves à raconter leur histoire lorsqu'ils ont aidé quelqu'un.] Quel sentiment avez-vous ressenti lorsque vous aidiez cette personne ? (« Je me sentais bien. »)

Que devriez-vous faire si vous n'êtes pas à l'aise ou si vous ne vous sentez pas en sécurité pour réagir face à un mauvais comportement dont vous seriez témoin ? (« Demander de l'aide à un adulte. »)

Nous allons à présent nous exercer à réagir à un mauvais comportement dont nous sommes témoins en ligne.

Activité



Ressources nécessaires :

- « Gérer la méchanceté en ligne »

1. **Demander aux élèves de se mettre par groupes de 3 ou 4** et donner à chaque groupe une fiche d'exercices.
2. **Demander à chaque groupe de compléter la Partie A** de la fiche d'exercices.
3. **Demander aux groupes d'échanger leurs fiches d'exercices.**
4. **Demander à chaque groupe de compléter la Partie B** de la fiche d'exercices qu'il vient de recevoir.
5. **Inviter chaque groupe** à expliquer au reste de la classe ses conclusions.

Conclusion

Quand vous êtes témoin d'un mauvais comportement en ligne, il est important de réagir de manière appropriée. Si vous essayez de réagir en adoptant vous-mêmes un mauvais comportement, vous risquez de susciter un conflit ou de faire empirer les choses, que ce soit en ligne ou à l'école. Si vous prenez le temps de vous calmer, puis que vous réagissez autrement, vous pouvez éviter les conflits.

Si quelqu'un **continue** de vous faire du mal et que vous ne savez pas quoi faire pour qu'il arrête, demandez de l'aide à un adulte.

Gérer la méchanceté en ligne

Partie A

Écrivez une situation que vous pourriez rencontrer quand quelqu'un fait du mal à quelqu'un d'autre en ligne.

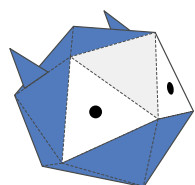
Partie B

Comment réagiriez-vous si cela vous arrivait ?

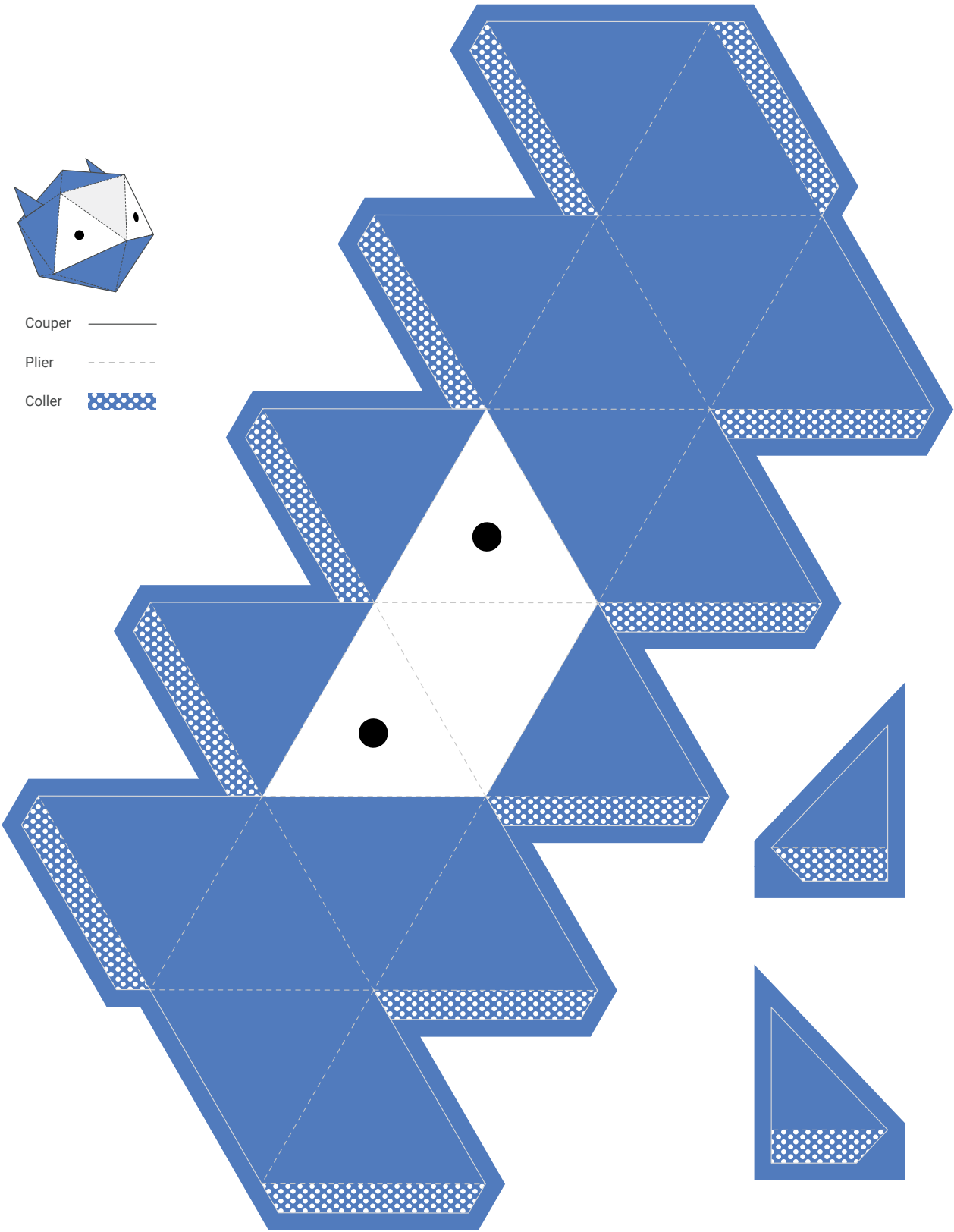
Pourquoi réagiriez-vous ainsi ?

Comment réagiriez-vous si cela arrivait à quelqu'un d'autre ?

Pourquoi réagiriez-vous ainsi ?



- Couper ———
- Plier - - - - -
- Coller 



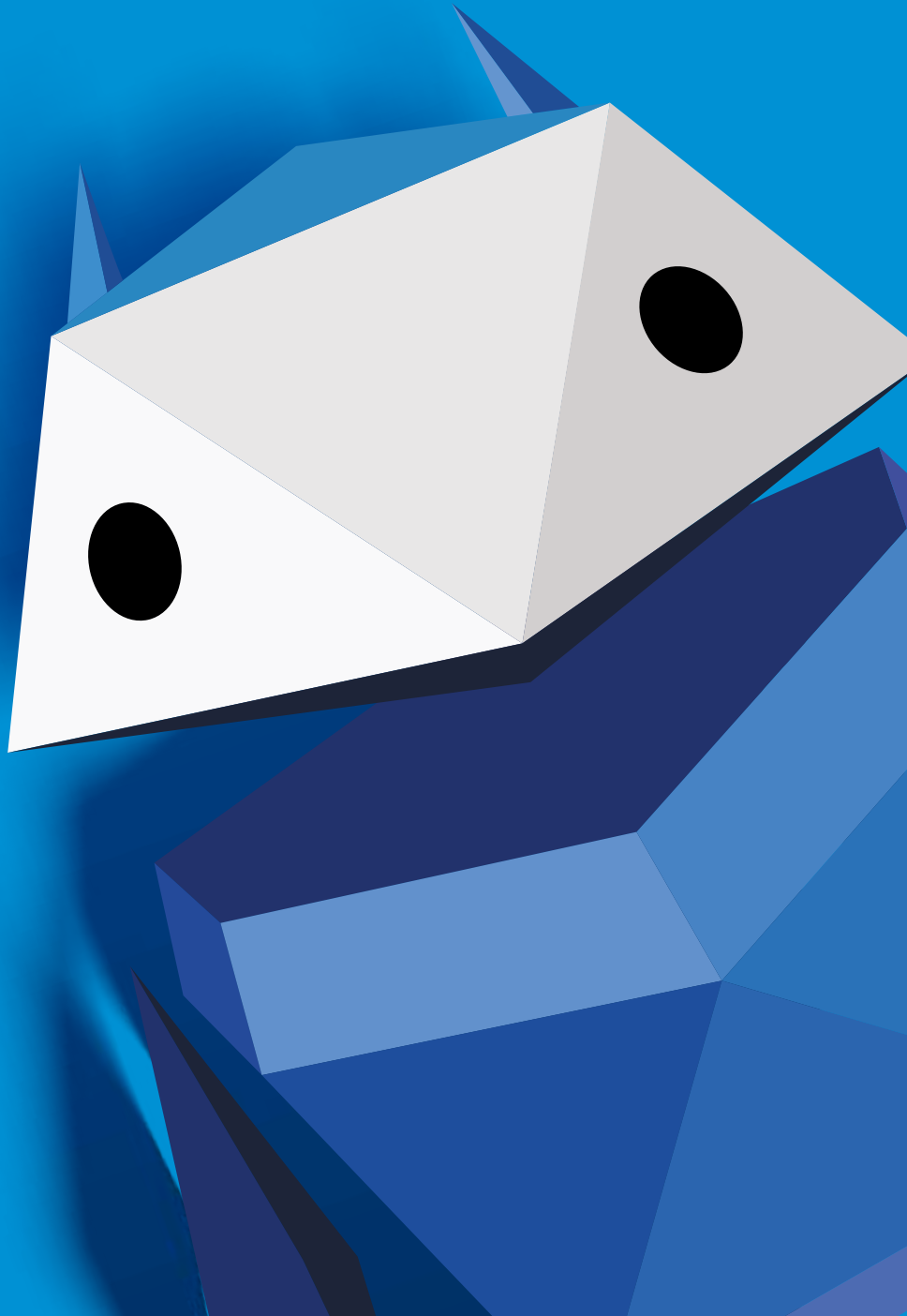
Courageux

**Si tu as
un doute,
parles-en**

✔ Exprimez-vous quand vous êtes confrontés à des comportements inappropriés.

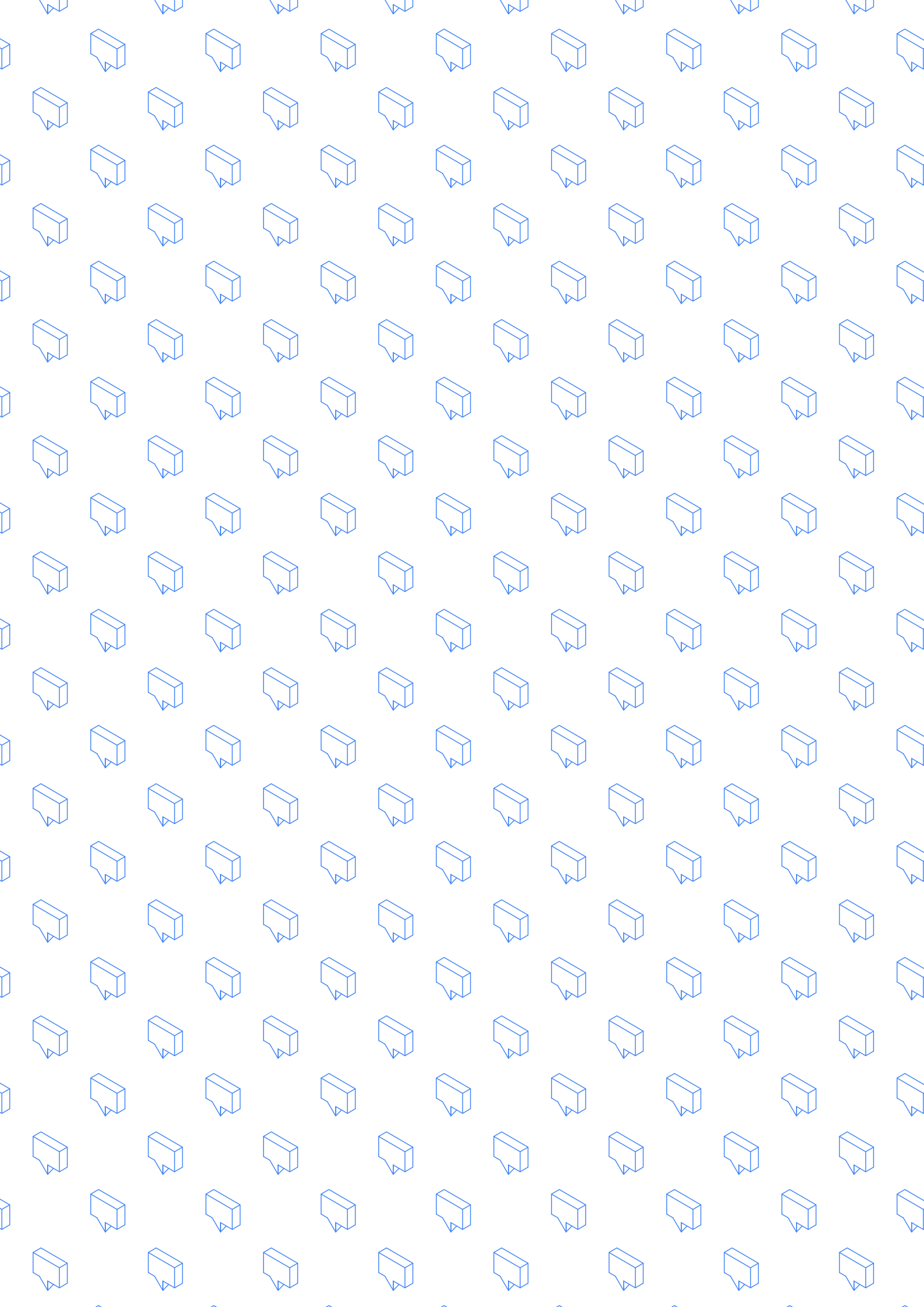
✔ Réagissez si une situation vous met mal à l'aise.

✔ Signalez les comportements inacceptables en ligne dont vous êtes témoin.



Sois cyber courageux





Débat mouvant – jeux vidéo

Les élèves sont poussés à la réflexion sur les jeux vidéo, média qu'ils connaissent bien ou moins bien mais sur lequel ils ont certainement un avis déjà tranché. Ils seront amenés à expliciter leur point de vue et peut être parviendront-ils à faire changer d'avis leurs camarades !

Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier** leurs perceptions du jeu vidéo.
- ✓ **Faire évoluer** la vision du jeu vidéo comme œuvre au-delà du divertissement.
- ✓ **Apporter** des éléments de langage pour défendre le jeu vidéo.
- ✓ **Commencer** à se positionner par rapport au média.

Contexe

L'Histoire du jeu vidéo

Tennis for two : Considéré comme le premier jeu vidéo de l'histoire.

Né en 1958 dans un laboratoire, c'était un jeu de tennis assez basique inventé par William Higinbotham, qui n'a jamais déposé de brevet pour son invention, car pour lui c'était plus quelque chose pour se détendre à la pause-café.

Les premières consoles de salon

En 1966, Ralph Bauer qui rêve de donner une autre dimension à la télévision déposera son premier brevet pour une console de salon et c'est en 1972 qu'il sortira *l'Odysee*, l'ancêtre de toutes les consoles (on devait mettre des calques transparents sur l'écran).

La même année (1972), c'est la fondation d'un géant du jeu : *Atari* qui commercialisera son grand succès : la borne d'arcade Pong mais c'est surtout avec la célèbre console de salon *l'Atari 2600* (1977) que le géant se fera reconnaître.

Essor et krach

Très vite, énormément d'acteurs se lancent dans ce secteur. Le nombre de jeux publiés explosent et de qualité plus qu'inégales : beaucoup de jeux ne sont que des copies de jeux déjà existants (*Pong*, *Space Invaders*, *Pacman* etc.). Il y a de plus en plus d'inventés et en 1983, survient le grand krach du jeu vidéo.

Beaucoup de studios ferment, des grands groupes de jouets (comme *Mattel*) décide de fermer leur département jeux vidéo.

Arrivée de Nintendo et guerre des consoles

On considère que le krach s'est achevé avec le lancement de Super Mario en 1985.

En effet le constructeur Japonais a une nouvelle approche afin de rassurer les consommateurs : le « Seal of Quality ». Pour publier un jeu sur la célèbre NES, les jeux doivent être validés par Nintendo.

À la suite de cela, ce sont les créateurs de consoles japonais : Nintendo et Sega qui vont devenir leader du marché.

Un autre effet du krach est le départ de nombreux développeurs vers le PC qui commence doucement à se démocratiser et devenir un des marchés les plus importants.

D'autres acteurs rejoindront la célèbre guerre des consoles : Sony, Microsoft.

De nos jours

Le jeu vidéo s'est démocratisé, il n'y a pas seulement que les enfants et les ados qui jouent bien au contraire.

Un tout nouveau marché a émergé : le jeu vidéo mobile qui représente une grosse partie des joueurs actuellement.

Comme n'importe quel autre média, les jeux vidéo d'aujourd'hui peuvent véhiculer des messages d'ordre politique ou bien plonger le joueur dans le passé, se permettant de revisiter l'histoire ou au contraire en tâchant d'y rester le plus fidèle possible.

Pour récapituler:

Vous pouvez consulter (et montrer à vos élèves), cette ligne du temps interactive : <https://bit.ly/2E6N8EP>

Pour aller plus loin :

- Un DropDansLaMarre, " Le jeu vidéo est-il un média immature ? " : <https://bit.ly/2QqqYmJ>
- History's Creed : <https://bit.ly/2E4T4hD>

Activité



Il s'agit d'un débat dans lequel vos participants prendront part physiquement. Autrement dit, ils se déplaceront dans l'espace en fonction de leur réponse (d'accord/neutre/pas d'accord).

Par exemple, je les fais se placer en ligne. Pour répondre « d'accord » ils feront un pas en avant, pour « neutre » ils resteront sur place et pour « pas d'accord », un pas en arrière. Simple non ?

Dans une première phase, les participants ne parlent pas pour ne pas s'influencer les uns les autres.

Dans un second temps vous inviterez chacun d'eux à s'exprimer sur la question posée en expliquant pourquoi ils se sont déplacés comme ça.

Rien ne vous empêche de participer au débat ! C'est même mieux si vous êtes plusieurs animateurs ou même si vous êtes seul, vous avez aussi votre avis à partager (mais pensez à parler en dernier, car vous aurez déjà lu cette fiche et vous en serez peut-être un peu influencé!).

Débat mouvant – jeux vidéo

Selon le nombre de participants environ 10/15 minutes par question. Vous pouvez également poser vos propres questions

Question 1 : “ Il y a une corrélation entre jeu vidéo violent et violence réelle ”

Aucune corrélation n'a pu être trouvée à ce jour, si selon certaines études, le jeu vidéo pourrait être un facteur parmi beaucoup d'autres (violence familiale, addiction etc.), rien n'a pu être démontré concrètement. Au contraire certaines études tendent à prouver que le jeu vidéo pourrait avoir un impact positif sur la représentation spatiale, la résolution de problème ou la coordination. Tout est bien sûr une question de dosage.

Question 2 : “ Le jeu vidéo est l'art suprême car il englobe tous les autres ”

Difficile de savoir l'origine de cette phrase, pourtant c'est un débat qui revient régulièrement : le jeu vidéo est-il le 10ème art ?

Traditionnellement :

- 1^{er} : architecture
- 2^e : sculpture ;
- 3^e : arts visuels ;
- 4^e : musique ;
- 5^e : littérature ;
- 6^e : arts de la scène (théâtre, danse, mime, cirque) ;
- 7^e : cinéma ;

Moins traditionnellement admis :

- 8^e : télévision
- 9^e : bande dessinée

Le jeu vidéo, comme tous les autres arts, dispose d'un langage, de codes et conventions. Etant un art relativement jeune, il a beaucoup emprunté aux autres arts pour créer sa propre grammaire : on retrouve les règles de l'architecture dans le level design (la création des niveaux), on sculpte des modèles 3D pour créer des personnages, on parle de cinématique. La musique est pratiquement toujours présente.

Question 3 : “ Le jeu vidéo est ludique avant d’être narratif ”

Si au début de son histoire, les jeux vidéo étaient clairement essentiellement ludique (la dimension narrative réduite à son stricte minimum), les bornes d’arcades étaient juste des flippers électroniques. Ce n’est plus le cas, car il n’existe pas un jeu vidéo : mais des jeux vidéo et actuellement il y a une vraie tendance à créer des histoires.

Question 4 : “ Je peux faire jouer n’importe quel jeu à n’importe quel public s’il y a une médiation adaptée ”

Il y a plusieurs choses à distinguer : le PEGI est un conseil de public selon certains critères décidé par l’éditeur du jeu. Il ne représente pas le public à qui le jeu est destiné : imaginons un jeu d’énigme : sans violence, pas de langage grossier, etc... Il peut très bien être catalogué PEGI 7 (<https://pegi.info/fr>), c’est à dire pour un public âgé de plus de 7 ans alors que les énigmes s’adressent plus à un public adulte.

S’il est vrai qu’avec une médiation adaptée il est possible de faire bien des choses, il ne faut pas oublier qu’on est responsable de la sécurité morale et affective du public et que le public n’est pas homogène et que tout le monde perçoit les choses de manières différentes.

Dessine ta carte des écrans

Cette première activité permet de lister les objets connectés dans l'entourage proche de l'élève et de réfléchir à sa relation aux écrans. Il s'agit d'un premier pas vers la citoyenneté numérique.

Objectifs des élèves



- ✓ **Dresser un état des lieux** des objets connectés dans son entourage.
- ✓ **Explorer** les usages possibles des objets connectés.
- ✓ **Adopter un regard critique** sur sa relation aux écrans.

Activité



Ressources nécessaires :

- Des grandes feuilles (A3) ou plusieurs feuilles A4 à rassembler.
- Des feuilles de brouillon
- Des marqueurs et/ou des crayons de couleur
- Des ciseaux et de la colle (facultatif)

1. Commencez par dresser un inventaire

Combien d'écrans y a-t-il à la maison ? Et dans votre entourage ? Pourquoi vous servez-vous de cet écran ? Qu'est-ce qu'on peut faire (d'autre) dessus ?

Voici un tableau pour s'inspirer :

Ecrans	Pour qui et pour quoi faire ?
1 Ordinateur ...	Pour travailler (Maman) Pour jouer (enfant 1) Pour chercher de l'information (enfant 2) ...
1 Tablette	Lire le journal (Papa) ...
3 Smartphones	Communiquer (Whatsapp, Instagram ...) Ecouter de la musique
1 Télévision	Se divertir S'informer

Discutez ensuite des différentes utilisations : certains prennent l'ordinateur uniquement pour travailler, d'autres se servent du téléphone juste pour appeler et communiquer et d'autres pour jouer. Y a-t-il des limites de temps pour l'un ou l'autre écran ? Y a-t-il des moments où les écrans sont interdits ?

2. Construisez votre carte

Sur une grande feuille, dessinez au centre votre famille ou votre maison ou collez une photo. Représentez ensuite chaque écran dans un coin de la feuille.

Autour de chaque écran, dessinez ou écrivez les usages possibles que vous avez listé. Vous pouvez insérer des photos, des smileys, des logos des réseaux sociaux, moteurs de recherche, etc.

Reliez ensuite chaque membre de la famille avec une couleur aux différents écrans qu'il utilise et ses usages.

Il est possible d'ajouter les règles de limites de temps pour chaque écran et/ou des phrases plus personnelles sur du ressenti, sur ce que chacun aime ou n'aime pas (ex : « j'aime jouer sur mon GSM, ça me détend. », « je n'aime pas l'ordinateur car je n'y comprends rien », etc.)
Voilà, votre carte des écrans est prête !

Exemple :



Conclusion

Il existe énormément d'objets dans notre entourage proche qui permettent d'avoir accès à Internet. À travers ceux-ci, nous pouvons nous informer, écouter de la musique, regarder des vidéos, apprendre et communiquer. Nous devons toutefois faire attention au temps passé sur ces écrans et questionner leurs effets sur nos relations avec les autres pour qu'aller sur Internet reste un plaisir.

