# Futé
# Vigilant
# Secret
# Sympa
# Courageux

Les Cyber Héros

**Dossier pédagogique pour aborder la sécurité en ligne et la citoyenneté numérique avec les 8-14 ans**

**Dossier pédagogique**
**édité par Bibliothèques Sans Frontières**
**en 2024**

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 4e primaire jusqu'à la 6e primaire. 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 !

Google

Bibliothèques Sans Frontières
Libraries Without Borders

Ce document est placé sous la licence publique Creative Commons Attribution 4.0 International License.

# 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** 9
Ressource 3 : **Questions fréquentes** 11
Ressource 4 : **Définitions et cadre légal** 13
Ressource 5 : **Le Cyberharcèlement (Repérer, Ecouter, Guider - Pistes d'actions)** 15
Ressource 6 : **Conseils Cyber Futé** 21
**Conseils Cyber Vigilant** 22
**Conseils Cyber Secret** 23
**Conseils Cyber Sympa** 24
**Conseils Cyber Courageux** 25
Ressource 7 : **Référentiel et activités Cyber Héros** 27


## Thématique 1 : Réfléchis bien avant de partager


Activité 1 : **Que partager ?** 33
Activité 2 : **Qui est cette personne ?** 39
Activité 3 : **Question de point de vue !** 43
Activité 4 : **Miroir numérique** 45
Activité 5 : **Ce n'est pas ce que je voulais dire !** 47
Activité 6 : **Le jeu de l'oie de la suppression de compte sur les réseaux** 53
Activité 7 : **Interland – La montagne de la prudence** 59
Conclusion : **Tu es responsable de ta cyber réputation** 61


## Thématique 2 : Ne tombe pas dans le panneau


Activité 1 : **Ne pas mordre à l'hameçon** 73
Activité 2 : **Mais qui est-ce exactement ?** 79
Activité 3 : **Vrai ou faux** 85
Activité 4 : **Détecter les arnaques en ligne** 87
Activité 5 : **Les outils du parfait fact-checkeur** 91
Activité 6 : **Bataille numérique : Info ou Intox** 95
Activité 7 : **Est-ce bien vrai ?** 111
Activité 8 : **Repérer la désinformation en ligne** 117
Activité 9 : **Dans la tête d'un moteur de recherche** 125
Activité 10 : **S'exercer à faire des recherches sur Internet** 129
Activité 11 : **Tout est question de cadrage** 133
Activité 12 : **Interland – La rivière de la réalité** 137
Conclusion : **Sois Cyber Vigilant** 141

## Thématique 3 : Un secret, c'est sacré


Activité 1 : **Créer un mot de passe sécurisé** 147
Activité 2 : **Paramètres et sécurité** 151
Activité 3 : **La course aux mots de passe** 153
Activité 4 : **Mais ce n'était pas moi !** 157
Activité 5 : **Interland – La tour des trésors** 163
Conclusion : **Sois Cyber Secret** 165


## Thématique 4 : Être gentil, c'est cool


Activité 1 : **Passer à l'action** 177
Activité 2 : **Comment intervenir ?** 181
Activité 3 : **Dites-le gentiment !** 185
Activité 4 : **Débat mouvant : le cyberharcèlement** 189
Activité 5 : **Commenter sans froisser** 193
Activité 6 : **Comment les mots peuvent changer la perception d'une image** 199
Activité 7 : **Pratiquer l'empathie** 205
Activité 8 : **Mettre ton grain de gentillesse** 211
Activité 9 : **Comment faire preuve de gentillesse** 215
Activité 11 : **Interland – Le royaume de la gentillesse** 219
Conclusion : **Sois Cyber Sympa** 221


## Thématique 5 : En cas de doute, parles-en


Activité 1 : **Quand demander de l'aide** 231
Activité 2 : **Signaler le problème en ligne** 235
Activité 3 : **Que signifie être courageux ?** 239
Activité 4 : **Témoin de choses qui vous heurtent ? Que faire ?** 243
Activité 5.1 : **Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?** 247
Activité 5.2 : **Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?** 251
Activité 6 : **Gérer la méchanceté en ligne** 255


## BONUS


Activité 1 : **Débat mouvant – Jeux en ligne** 267
Activité 2 : **Dessine ta carte des écrans** 277

# 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** (informations générales pour l'enseignant, qui permettent d'en savoir plus sur l'activité ou le thème - en fonction de l'activité, vous pouvez choisir de lire le texte à titre informatif ou vous en servir comme base de discussion avec vos élèves)
   - **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 l'âge recommandé des élèves.

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 » propose une méthode pédagogique ludique, adaptée en fonction du niveau scolaire et 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]

# Questions fréquentes

**Les élèves ont-il 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 âgés de 8 à 14 ans. Toutefois, selon la façon dont l'enseignant adapte le dossier, les sujets abordés peuvent être utiles à n'importe quelle 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. L'usurpation d'identité n'est pas en soi punissable en Belgique. Si vous remarquez que quelqu'un d'autre se fait passer pour vous sur les réseaux sociaux, vous pouvez le signaler à la plateforme concernée. Voler l'identité d'une autre personne ne devient un délit punissable en Belgique que si ces données sont également utilisées de manière inappropriée : pour effectuer des achats, faire du cyberharcèlement ou encore diffuser des messages de phishing... On parle alors de fraude à l'identité, qui peut faire l'objet d'une plainte auprès de la police.

**Anonymat sur internet**
Les gens pensent souvent qu'ils sont totalement anonymes sur le Web. Ce n'est pas vrai. Les plateformes de réseaux sociaux gardent une trace de qui crée quel compte. Si une plainte est déposée auprès de la police contre un compte anonyme sur les réseaux sociaux, les réseaux sociaux sont obligés de révéler qui se cache derrière ce compte. C'est pourquoi on parle de pseudonymat sur le web plutôt que d'anonymat.

**Règlement général de protection des données**
Disponible 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 ne pouvant pas toujours être résolue grâce à votre action, nous vous partagerons ici les contacts de différents organismes, associations ou autres qui peuvent prendre en charge des cas de cyberharcèlement.
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-cyberharcelement/

**En théorie**
Tout d'abord, pour qu'il y ait harcèlement il faut qu'il y ait une succession d'agissements 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, accentuant 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.

## Comment agir ?

**Posture de l'adulte**

La première chose à faire lorsqu'un 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.

## Méthodes

**L'Espace de Parole Régulé (EPR)**

(d'après Bruno Humbeeck, informations sur : www.ecolecitoyenne.org)

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.

**Programme KiVa**

KiVa est une approche anti-intimidation développée en Finlande, couvrant dix thèmes au cours d'une année scolaire complète. Kiva est le mot finlandais pour « amusant » ou « sympa » et c'est exactement l'objectif de cette méthode : créer un environnement agréable pour tout le monde. L'accent est mis sur la formation de groupes positifs.

Une attention particulière est accordée aux compétences sociales, au développement socio-émotionnel, aux stratégies visant à décourager le harcèlement et à accroître la résilience des enfants. Le programme Kiva peut être appliqué en première, deuxième et troisième année de l'enseignement primaire. Plus d'explications : https://belgique.kivaprogram.net/

**No Blame**
No Blame est une méthode de lutte contre le harcèlement basée sur quatre piliers essentiels :
• Personne n'est puni
• L'empathie est encouragée
• La responsabilité est partagée
• La résolution de problèmes est utilisée

Le harcèlement est considéré comme un événement de groupe.
Pour résoudre le problème, il est important que l'ensemble du groupe soit mobilisé. No Blame suggère sept étapes pour gérer une situation d'intimidation :

**1. Parlez à la victime.** Comment a-t-il vécu la situation de harcèlement ? Demandez comment la victime se sent et demandez des informations générales. Si nécessaire, demandez à la victime de créer une histoire ou un dessin que vous pourrez utiliser dans les étapes suivantes. Expliquez la procédure et insistez sur le fait qu'il n'y aura aucune sanction. Donnez à la victime son mot à dire dans la composition du groupe (voir étape suivante) et sur les informations qui peuvent ou non être partagées.
**2. Constituez un groupe** comprenant les intimidateurs, les suiveurs, les assistants et les spectateurs neutres.
**3.** Expliquez au groupe que vous avez un **problème qui doit être résolu.** Expliquez en termes généraux ce qui se passe, sans accuser.
Si nécessaire, utilisez l'histoire ou le dessin que la victime a réalisé.
**4. Rendre chaque membre du groupe responsable.** Puisque les membres du groupe ont le plus de contacts avec la victime, ils sont également les mieux placés pour résoudre le problème.
**5. Demandez des propositions et des idées** pour résoudre le problème. Évitez les propositions générales et assurez-vous que les idées sont suffisamment concrètes. Formulez les propositions sous forme de messages en "je".
**6. Donnez au groupe la liberté et la confiance** nécessaires pour résoudre le problème de manière indépendante. Donnez aux membres du groupe un délai d'une semaine, après quoi vous leur reparlerez individuellement.
**7. Parlez individuellement** aux membres du groupe et demandez-leur en quoi ils ont spécifiquement contribué à résoudre le problème. (Questions clés : 'Comment vas-tu maintenant ?', 'Es-tu satisfait ?', 'Est-ce que ça s'est arrêté ?'...).

Si la victime ne se sent pas (entièrement) satisfaite, la procédure peut être répétée. Vous pouvez expérimenter vous-même la méthode No Blame, ou faire appel à un organisme certifié.

## Associations « Relai »

**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 conseillez afin de mettre fin à cette situation.
Plus d'informations sur leur site : https://childfocus.be/fr-be/Sécurité-en-ligne/Professionnels

**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

**Service Ecoute-Enfants**
« Ecoute-Enfants 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 : https://www.103ecoute.be/

**Police locale**

# Conseils par thématique

## Cyber Futé

**Cinq conseils pour protéger son identité numérique**

- **Vérifiez régulièrement vos paramètres de confidentialité.**
  Vérifier vos paramètres de confidentialité, c'est contrôler si vos 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 entraine 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.

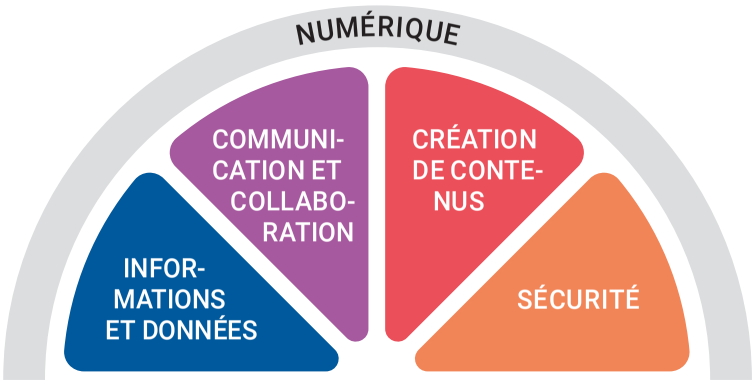
- **Ne culpabilisez pas et ne stigmatisez pas.**
  Face à une même situation, tout le monde ne réagit pas de la même façon. Les émotions ne sont jamais bonnes ou mauvaises. Elles sont juste des réactions spontanées face à un événement extérieur. Il n'est pas nécessaire de se sentir coupable de ressentir 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-même !) 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***<br>*Activité 1 : Que partager ?* |
| **P4** | Expliquer la notion de « Fake News » comme une information délibérément fausse. | Identifier les éléments permettant le questionnement d'une source | Effectuer une recherche pour répondre à un besoin suivant une stratégie pertinente<br>Évaluer la fiabilité contextuelle d'une source | ***Cyber Vigilant***<br>*Activité 3 : Vrai ou faux*<br>*Activité 4 : Détecter les arnaques en ligne*<br>*Activité 5 : Les outils du parfait fact-checkeur*<br>*Activité 6 : Bataille numérique*<br>*Activité 7 : Est-ce bien vrai ?*<br>*Activité 8 : Repérer la désinformation en ligne*<br>*Activité 9 : Dans la tête d'un moteur de recherche*<br>*Activité 10 : 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<br>Appliquer les notions enseignées de droits à l'image | | ***Cyber Futé***<br>*Activité 1 : Que partager ?* |
| **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 nétiquette* du média | Interagir/communiquer | ***Cyber Sympa***<br>*Activité 3 : Dites-le gentiment*<br>*Activité 4 : Débat mouvant – le cyberharcèlement*<br>*Activité 5 : Commenter sans froisser*<br>*Activité 9 : Comment faire preuve de gentillesse* <br>***Cyber Courageux***<br>*Activité 6 : 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***<br>*Activité 2 : Qui est cette personne ?*<br>*Activité 3 : Question de point de vue !*<br>*Activité 4 : Miroir numérique* |

| NIVEAU | SAVOIRS | SAVOIRS FAIRE | COMPÉTENCES | ACTIVITÉS CYBER-HÉROS |
|---|---|---|---|---|
| **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***<br>*Activité 2 : Qui est cette personne ?*<br>*Activité 4 : Miroir numérique*<br>***Cyber Vigilant***<br>*Activité 2 : Mais qui est-ce exactement ?*<br>***Cyber Sympa***<br>*Activité 1 : Passer à l'action*<br>*Activité 2 : Comment intervenir ?*<br>*Activité 4 : Débat mouvant – le cyberharcèlement*<br>*Activité 7 : Pratiquer l'empathie*<br>***Cyber Courageux***<br>*Activité 1 : À qui demander de l'aide*<br>*Activité 2 : Signaler le problème*<br>*Activité 3 : Que signifie être courageux ?*<br>*Activité 5 : Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?*<br>*Activité 6 : Gérer la méchanceté en ligne* |
| **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***<br>*Activité 3 : Vrai ou faux*<br>*Activité 4 : Détecter les arnaques en ligne*<br>***Cyber Secret***<br>*Activité 1 : Créer un mot de passe sécurisé*<br>*Activité 2 : Paramètres de sécurité*<br>*Activité 3 : La course aux mots de passe*<br>*Activité 4 : Mais ce n'était pas moi !* |
| **S1** | Expliciter des spécificités de différents réseaux socionumériques. 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* | 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 | | ***Cyber Futé***<br>*Activité 1 : Que partager ?*<br>*Activité 3 : Question de point de vue*<br>*Activité 5 : Ce n'est pas ce que je voulais dire !*<br>*Activité 6 : Le jeu de l'oie de la suppression de compte*<br>***Cyber Sympa***<br>*Activité 5 : Commenter sans froisser*<br>*Activité 9 : Comment faire preuve de gentillesse* |

* Nétiquette : charte de bienséance régissant les règles de conduite et de politesse, lors d'échanges numériques. * Cyberattaque : ensemble coordonné d'actions menées en ligne qui visent l'attaque d'un dispositif informatique via Internet. * Cyberdépendance : dépendance à l'utilisation d'outils numériques. * Licences « Creative Commons » : contrats types ou licences pour la mise à disposition d'œuvres en ligne, qui permettent aux titulaires de droits d'auteur d'accorder des permissions spécifiques à leurs œuvres.

| NIVEAU | SAVOIRS | SAVOIRS FAIRE | COMPÉTENCES | ACTIVITÉS CYBER-HÉROS |
|---|---|---|---|---|
| | Utiliser, adéquatement en contexte, les termes dont profil, protection de la vie privée. Décoder une signalétique (PEGI…) Distinguer HTTP et HTTPS | Repérer les informations relatives à la vie privée, lors de l'encodage de données personnelles | Gérer son identité numérique, ses traces et ses données personnelles, pour protéger sa vie privée et celle des autres | ***Cyber Futé***<br>*Activité 1 : Savoir quand ne pas partager*<br>*Activité 4 : Protéger les informations confidentielles*<br>***Cyber Vigilant***<br>*Activité 1 : Ne pas mordre à l'hameçon*<br>***Cyber Secret***<br>*Activité 2 : Garder son mot de passe secret* |
| | | 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 Sympa***<br>*Activité 4 : Passer à l'action*<br>*Activité 2 : Comment intervenir ?*<br>*Activité 6 : Petit clic, grandes conséquences*<br>*Activité 9.2 : Pratiquer l'empathie*<br>***Cyber Courageux***<br>*Activité 1 : Quand demander de l'aide*<br>*Activité 2 : Signaler le problème en ligne*<br>*Activité 3 : Que signifie être courageux ?*<br>*Activité 7 : Gérer la méchanceté en ligne* |

* Nétiquette : charte de bienséance régissant les règles de conduite et de politesse, lors d'échanges numériques. * Cyberattaque : ensemble coordonné d'actions menées en ligne qui visent l'attaque d'un dispositif informatique via Internet. * Cyberdépendance : dépendance à l'utilisation d'outils numériques. * Licences « Creative Commons » : contrats types ou licences pour la mise à disposition d'œuvres en ligne, qui permettent aux titulaires de droits d'auteur d'accorder des permissions spécifiques à leurs œuvres.

Thématique 1 : Sois Cyber futé

# Réfléchis bien avant de partager

## Se protéger et protéger son image en ligne

### Aperçu de la thématique

Activité 1 : **Que partager ?**
Activité 2 : **Qui est cette personne ?**
Activité 3 : **Question de point de vue !**
Activité 4 : **Miroir numérique**
Activité 5 : **Ce n'est pas ce que je voulais dire !**
Activité 6 : **Le jeu de l'oie de la suppression de compte sur les réseaux**
Activité 7 : **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.

**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.

**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.

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

**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.

**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.

**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.

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

## Réfléchis bien avant de partager (activité 1)

# Que partager ?

Les élèves sont invités à réfléchir aux informations qu'ils partagent ou non en ligne.

## Objectifs des élèves

- ✓ **Être capable d'expliquer** pourquoi ils partageraient certaines informations.
- ✓ **Apprendre à respecter** la vie privée de chacun.
- ✓ **Connaître des trucs et astuces** sur la façon de protéger sa vie privée.
- ✓ **Évaluer les dangers** qui peuvent découler du partage d'informations sensibles.

## Discussion

Votre "empreinte numérique" désigne tout ce qui se rapporte à vous en ligne. Il peut s'agir de photos, de contenus audios, 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.

Sur Internet, 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.

**À retenir :**

- 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.

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. Il est aussi 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. 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 pour les autres, et quand ne rien publier du tout.

## Activité

**Ressources nécessaires :**

• Fiche d'exercices « Que partager ? »

• Des post-it

En fonction de différentes situations, les élèves apprennent à réfléchir aux informations qu'ils voudraient partager ou non.

**1. Faites des petits groupes de 3 à 4 élèves.**
Chaque groupe reçoit un set de cartes. Les cartes se trouvent dans la fiche d'exercices. Celle-ci devra donc être photocopiée et distribuée à chaque groupe.

**2. Les élèves lisent les situations et sont invités à diviser les cartes en 3 catégories :**

- Catégorie 1 : Je partagerais cette information en ligne avec n'importe qui.
- Catégorie 2 : Je ne partagerais pas cette information en ligne.
- Catégorie 3 : Je partagerais cette information avec des personnes spécifiques (amis, parents, famille, camarades de classe) mais pas avec tout le monde.

**3. Une fois que tous les groupes ont trié les cartes, les réponses sont examinées.**
Tout d'abord, concentrez-vous sur les catégories 1 et 2. Demandez-leur pourquoi ils partageraient certaines choses en ligne et d'autres pas. Quelles sont leurs raisons ? Leurs arguments ? Les groupes sont-ils d'accord les uns avec les autres ? Laissez chaque groupe s'exprimer et ne jugez pas. Peut-être que certains groupes veulent changer leurs cartes après la conversation ?
Terminez cette phase par une discussion de groupe sur ce que vous ne devriez pas partager. Pour ce faire, utilisez les conseils ci-dessous.

**4. On s'intéresse ensuite à la catégorie 3.**
Chaque groupe reçoit des post-it (un par carte de la catégorie 3). Les élèves notent ensuite les personnes avec lesquelles ils aimeraient partager cette situation et comment ils le feraient (via un message privé, via une discussion de groupe, via la fonctionnalité « amis proches », via un Snap qui disparaît, etc.). S'il y a des groupes qui n'ont rien dans la catégorie 3, ils font le même exercice mais avec les cartes de catégorie 1.

**5. Ensuite, toutes les réponses sont examinées.**
L'activité se termine par une conversation de clôture au cours de laquelle le partage d'informations est discuté plus en détail. Les conseils ci-dessous peuvent servir de ligne directrice.

## Conclusion

C'est très amusant de publier des choses en ligne. Néanmoins, nous devons considérer les conséquences de cela. Chaque situation est unique. Réfléchissez bien avant de partager et considérez les conséquences.

## Quelques conseils :

- Certaines choses que vous aimez maintenant pourraient peut-être poser des problèmes plus tard (un vieux commentaire, une photo idiote de vous, un post sur votre mauvais bulletin...).

- Ce n'est pas parce que vous supprimez un message qu'il est définitivement supprimé. Il peut y avoir des sauvegardes faites par les applications ou des captures d'écran.

- Lorsque vous partagez quelque chose, réfléchissez bien au(x) destinataire(s) de ce message. Est-ce que tout le monde peut voir cela ou préférez-vous l'envoyer à une sélection de personnes ?

- Il existe plusieurs façons de partager quelque chose en ligne. Choisissez la bonne voie/plateforme qui convient le mieux à la situation.

- Pensez aux conséquences qu'un message pourrait avoir. Est-ce que je partage des informations supplémentaires (auxquelles je n'ai pas pensé) que je ne voudrais peut-être pas partager ?

- Respectez la vie privée des autres. Peut-être ne veulent-ils pas que certaines informations soient partagées avec tout le monde ?

- Si vous souhaitez partager une photo qui inclut d'autres personnes, demandez toujours leur permission.

- Ne partagez jamais d'informations personnelles en ligne ! Par exemple : une publication sur une promenade qui commence de chez vous suivie d’un autre post sur vos vacances la semaine prochaine pourrait provoquer des cambrioleurs.

## Fiche d'exercices – Activité 1

# Que partager ?

Découpez toutes les cartes et classez-les dans trois catégories :

- **Catégorie 1 : Je publie cette info/photo sur mon mur (en mode public).**
- **Catégorie 2 : Je ne partage pas cette info/photo en ligne.**
- **Catégorie 3 : Je partagerais cette information avec des personnes spécifiques.**

Tu es à un camp et une photo de toi est prise en train de jouer à un jeu d'eau. Tu es en maillot de bain. Partages-tu cette photo ?

Pour le carnaval à l'école, tes amis et toi, vous déguisez de manière amusante. Vous avez pris une photo de groupe. Partages-tu cette photo ?

Tu as un bon bulletin, mais tu as des mauvaises notes en mathématiques. Partages-tu tes résultats ?

Tu cours régulièrement le même itinéraire. Il commence et se termine chez toi. Tu portes une smartwatch (montre connectée) qui enregistre l'itinéraire et tes performances. Tu es fier de ta dernière course. Partages-tu un screenshot de ta smartwatch ?

Tu pars en vacances en Italie pour une semaine.
Fais-tu un post concernant tes vacances ?

Un ami a eu un accident pendant un cours de sport.
Tu es choqué.
Partages-tu l'info ?

Tu joues au foot avec tes amis.
Tu as pris une vidéo d'eux
quand ils jouaient.
Partages-tu cette vidéo ?

Tu t'es disputé avec tes parents.
Tu es tellement en colère contre
eux et ne sais pas quoi faire.
Demandes-tu conseil en ligne ?

Tu joues à Fortnite alors
que tu es sensé faire tes devoirs...
Publies-tu cela ?

Tu as entendu une rumeur juteuse
sur quelqu'un de ton école.
Ca te fait marrer.
Partages-tu l'info ?

## 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 entres 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 ?

**5. Aller plus loin**

En guise d'activité supplémentaire, vous pouvez demander aux élèves de rechercher leur propre nom sur Internet. Demandez-leur d'ouvrir un navigateur Internet et de taper leurs nom et prénom. Quelles informations les élèves trouvent-ils à leur sujet ? S'y attendaient-ils ? Savaient-ils que ces informations pouvaient être trouvées en ligne ? Si ce n'est pas le cas, c'est le bon moment pour les faire réfléchir à leur empreinte numérique ! Si nécessaire, répétez la même tâche en nommant des amis, parents ou membres de leur famille.

## 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.

## Fiche d'exercices – Activité 2

# 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)

# 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'enchainer 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

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.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.

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

## Réfléchis bien avant de partager (activité 5)

# 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'émojis 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 émojis de la grille.

### 2. L'explication

Par deux, essayez de deviner ce que les émojis 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 émojis ?

### 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 ?

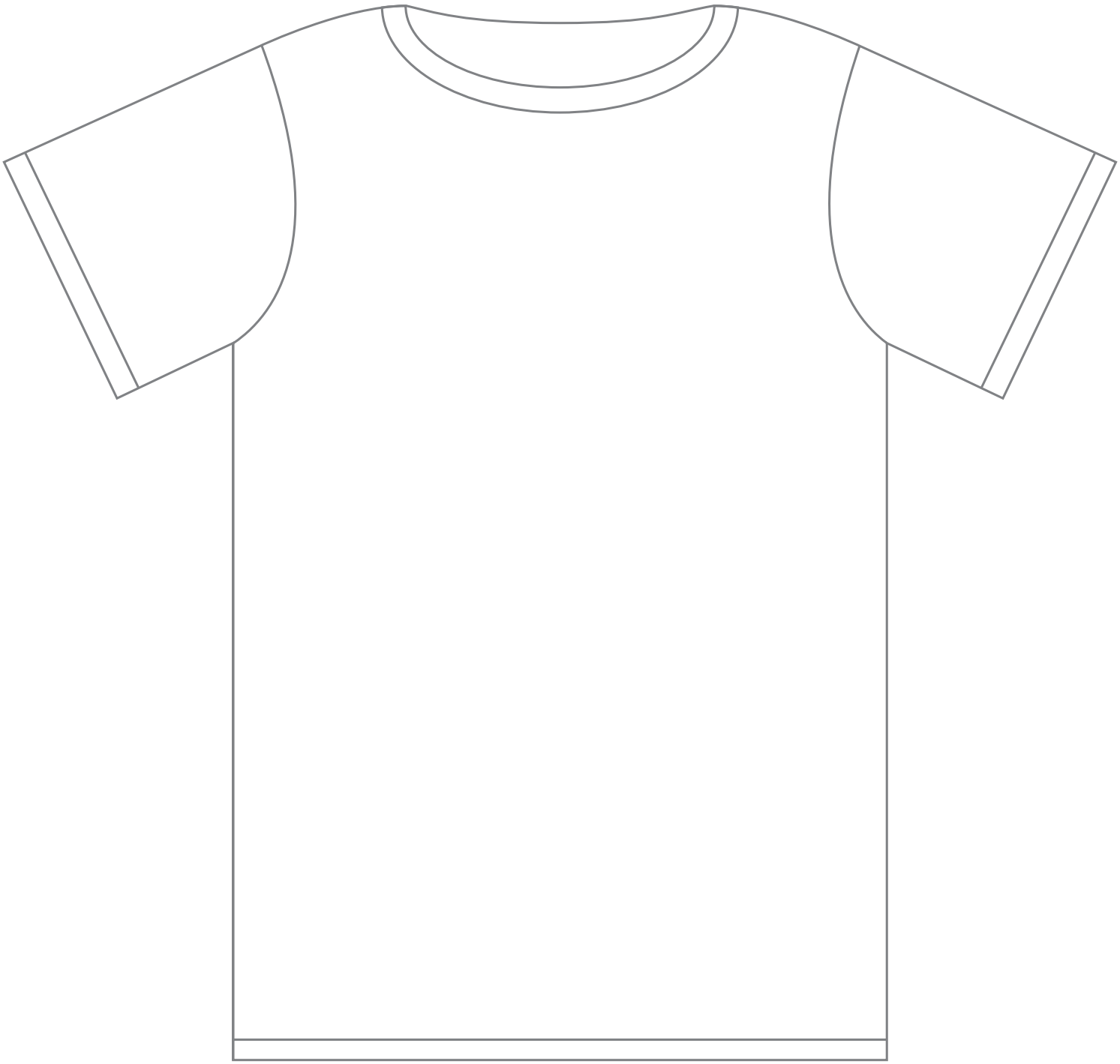
**4. Le bilan**

En classe, discutez des sujets suivants :

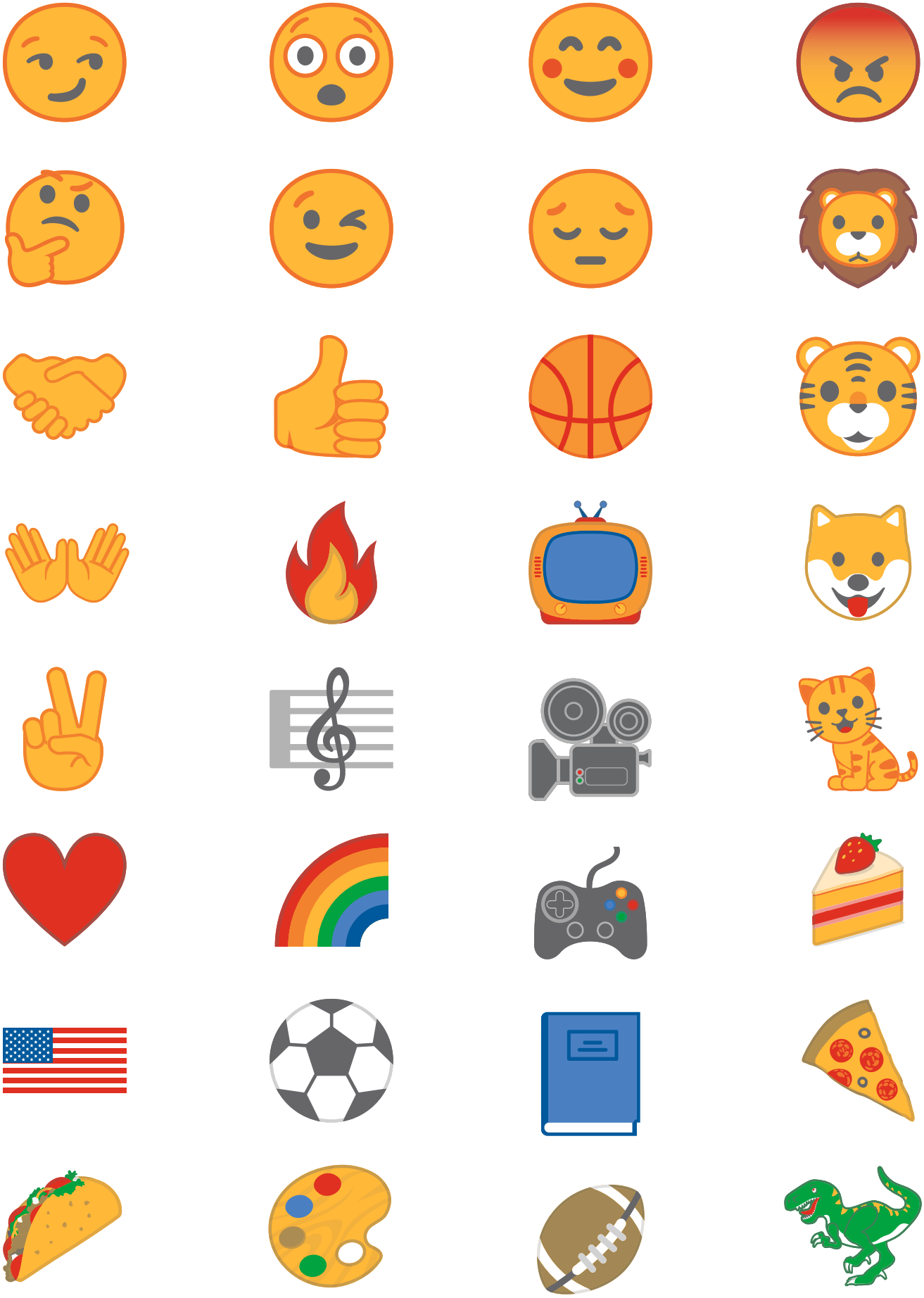
- Qu'est-ce qui a vous a facilité ou compliqué la tâche lorsque vous avez essayé d'associer les t-shirts à vos camarades de classe ?
- Qu'avez-vous remarqué à propos des symboles sur les t-shirts les plus faciles à associer ? Certains émojis ont-ils été utilisés par de nombreuses personnes ? D'autres 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 ? »



## Aperçu des emojis



## Réfléchis bien avant de partager (activité 6)

# 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.

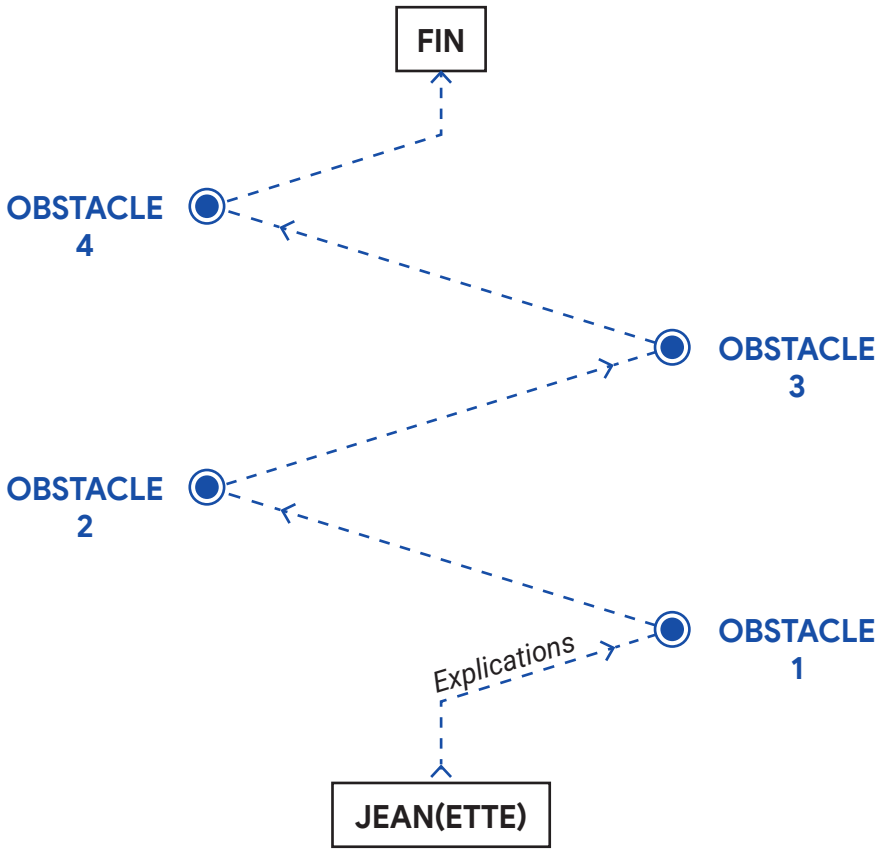
## Objectifs des élèves

- ✓ **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 surnommons 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.*

### 3.Troisième obstacle – un autre participant

## 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 mat  riel 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 complêtement 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 7)

# 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.

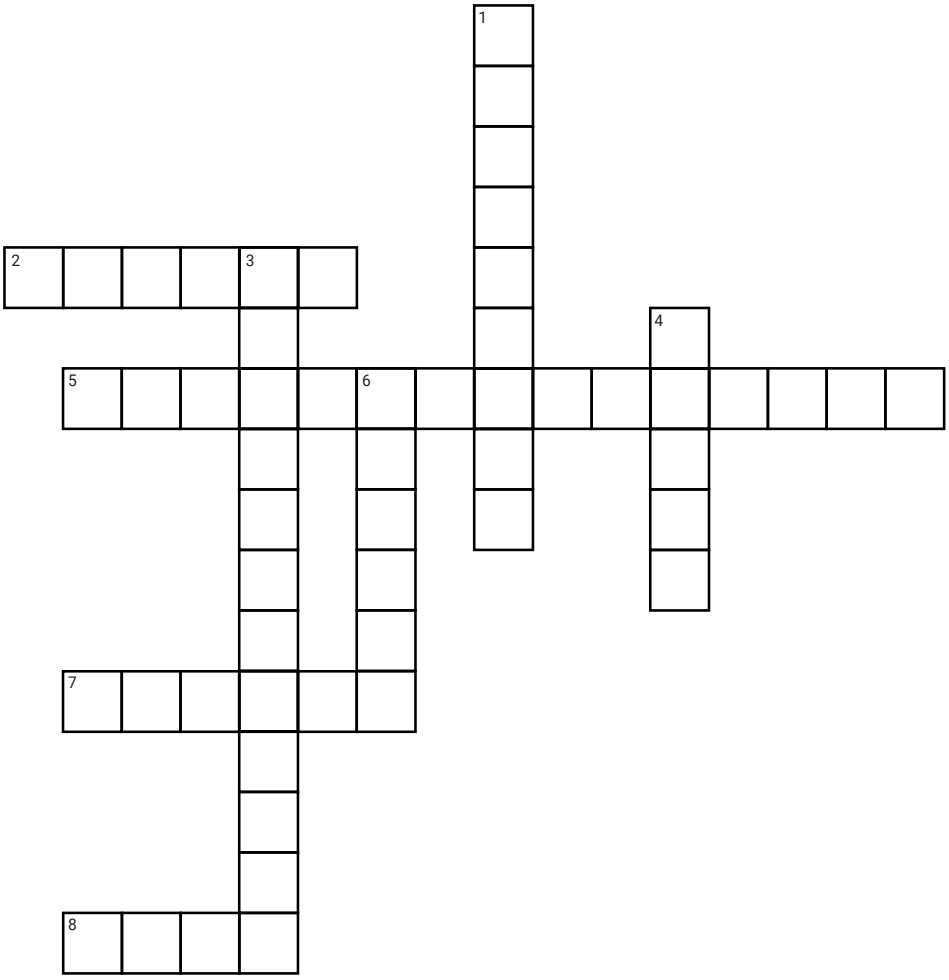
- Parmi tout ce que vous avez publié dans le jeu, quels types de posts partagez-vous le plus souvent dans la vraie vie ? Pourquoi ?
- Décrivez un moment où vous avez malencontreusement partagé une information que vous n'auriez pas dû.
- À votre avis, pourquoi le personnage du jeu "La montagne de la prudence" 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.**



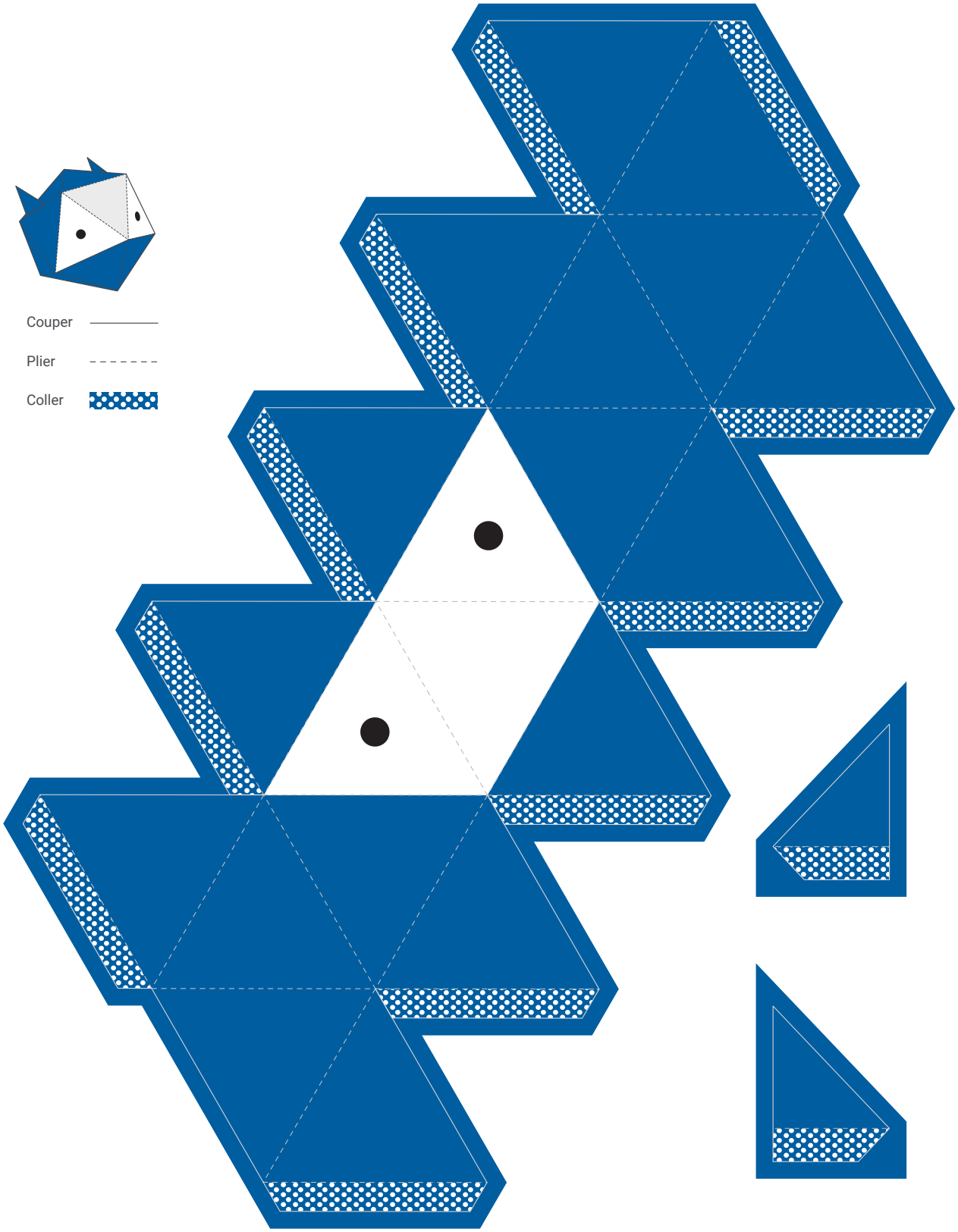

1. Elle peut être numérique et recouvre l'ensemble des informations en ligne qui te concernent. Elle laisse une trace !
2. Je ne suis pas privé, je suis même son contraire.
3. Il ne faut pas en divulguer de trop.
4. Pour protéger ta vie privée, il faut entrer un mot de.....
5. Tu dois la paramétrer correctement 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. public. 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

Thématique 2 : Sois Cyber vigilant

# 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 : **Vrai ou faux**
Activité 4 : **Détecter les arnaques en ligne**
Activité 5 : **Les outils du parfait fact-checkeur**
Activité 6 : **Bataille numérique : Info ou Intox**
Activité 7 : **Est-ce bien vrai ?**
Activité 8 : **Repérer la désinformation en ligne**
Activité 9 : **Dans la tête d'un moteur de recherche**
Activité 10 : **S'exercer à faire des recherches sur Internet**
Activité 11 : **Tout est question de cadrage**
Activité 12 : **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

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

**Algorithme** : en informatique, un algorithme est une feuille de route consistant en un ensemble de règles dans un ordre fixe, permettant d'arriver à une solution et d'atteindre un objectif final. Par exemple : sur la base des données d'un utilisateur et de l'ensemble des règles de l'algorithme (feuille de route), un nouveau contenu spécifique à cet utilisateur est proposé sur les réseaux sociaux (l'objectif final).

**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).

**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.

**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.

**Deepfake** : un enregistrement vidéo ou audio réalisé ou modifié grâce à l'intelligence artificielle. Avec cette technique, il est possible, par exemple, de faire dire à des personnes dans une vidéo des choses qu'elles n'ont jamais dites dans la réalité.

**Désinformation :** information fausse ou destinée à induire en erreur.

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

**Grooming** : prise de contact via internet et manipulation par un adulte envers un mineur, à des fins principalement sexuelles.

**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.

**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.

**Intelligence artificielle (IA)** : désigne la possibilité pour une machine de reproduire des comportements ordinairement attribués aux humains, tels que le raisonnement, la planification et la créativité.

**La fraude à l'amitié** : une forme d'escroquerie dans le cadre de laquelle les cybercriminels entrent en contact avec leurs futures victimes via un faux profil sur internet, en nouant avec elles un (prétendu) lien d'amitié. Ils prétendent généralement défendre les intérêts de la personne qu'ils tentent de tromper.

**Malware** : terme générique désignant les logiciels malveillants. Par exemple : un virus ou 'spyware' (logiciel installé pour vous espionner).

**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.

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

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

**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).

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

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

**Youtubeur** : un vlogger qui utilise YouTube comme média.

## 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'a 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.

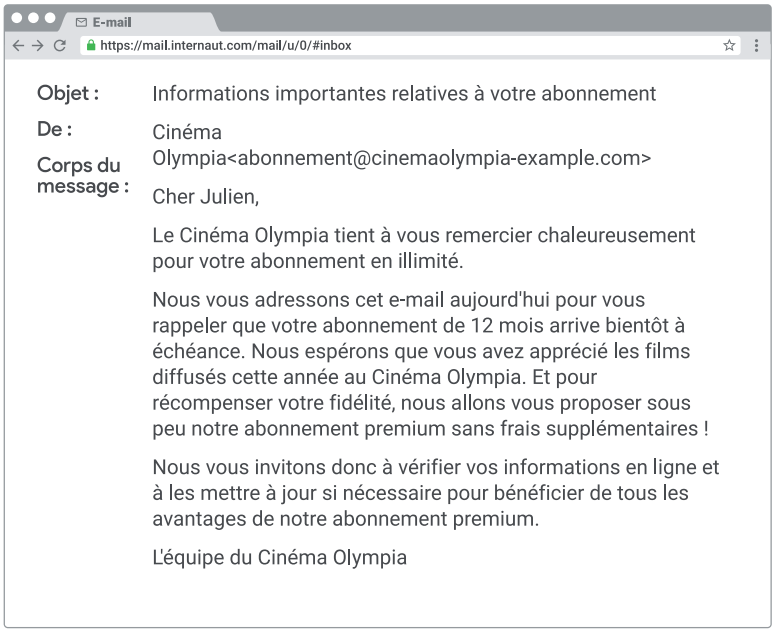
*Remarque : pour les besoins de cet exercice, partez du principe que la messagerie de l’Internaute est fiable.*

## 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.

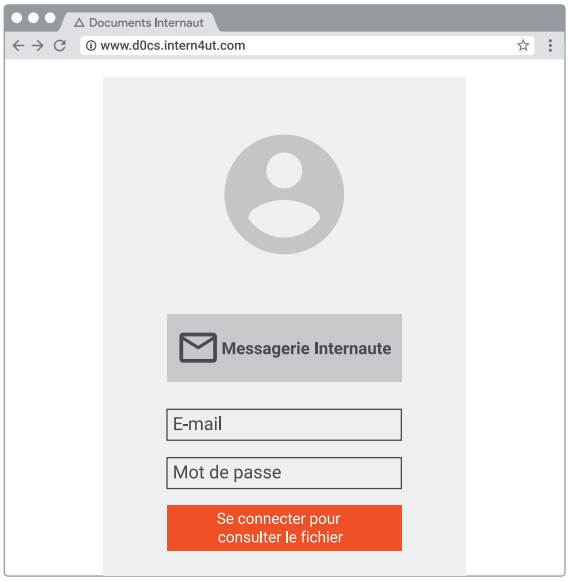
## Fiche d'exercices – Activité 1

# Exemples d'hameçonnage



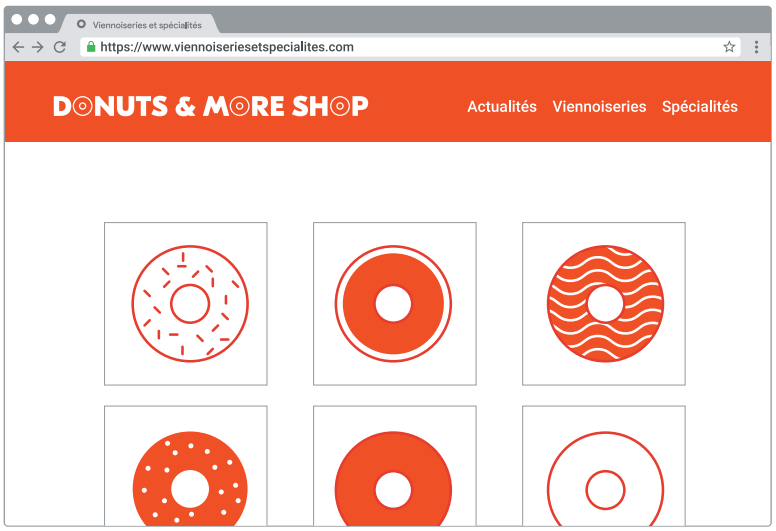

**1. Ce message est-il fiable ou est-ce un cas de hameçonnage ?**

.....




**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 ?**

.....

E-mail

https://internaut.mail.com/mail/u/0/#inbox

**Objet :** Super opportunité à ne pas manquer

**De :** Robin<robin@robin-des-bois-example.com>

**Corps du message :** Cher ami,

Je m'appelle Robin, et je suis enseignant originaire de Nantes. Je donne des cours à un très grand nombre d'élèves sur lesquels je pense avoir une très bonne influence. Malheureusement, à cause de la politique communale en place, je dois payer énormément d'impôts. Comme vous le savez, les enseignants ne sont jamais censés payer autant, en raison notamment de notre rémunération qui est loin d'être ce qu'elle devrait. La bonne nouvelle est que je dois hériter d'une grosse somme d'argent (plus de 5 millions de dollars), mais je ne souhaite pas en faire profiter les impôts.

Vous avez toujours été pour moi un bon ami. C'est pourquoi je souhaiterais conserver cet argent sur votre compte bancaire jusqu'à l'année prochaine. En récompense, je suis prêt à vous laisser 1 million. C'est une super affaire que je réserve rien qu'à vous mon ami. Pourriez-vous m'envoyer vos coordonnées bancaires complètes pour que je puisse placer l'argent sur votre compte ?

Votre bon ami pour toujours,

Robin Lambert

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

.....

Comptes Internaut

http://www.internautaccounts.com-genuine-login.com/

Comptes **Internaute**

Est-ce bien vous ?

Il semble que vous vous êtes connecté à votre compte depuis un autre endroit. Pour que nous soyons sûrs qu'il s'agit bien de vous et non d'une personne qui tente de pirater votre compte, veuillez procéder à cette rapide vérification. En savoir plus sur cette mesure de sécurité supplémentaire

Sélectionnez une méthode de validation :

Confirmer mon numéro de téléphone :

Saisissez votre numéro de téléphone complet

La Messagerie Internaut vérifiera s'il s'agit du même numéro de téléphone que celui dont nous disposons déjà. Nous ne vous enverrons aucun message.

Confirmer mon adresse e-mail de récupération :

Saisissez votre adresse e-mail complète

La Messagerie Internaut vérifiera s'il s'agit de la même adresse e-mail que celle dont nous disposons déjà. Nous ne vous enverrons aucun message.

Continuer

## 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 !

Fiche d'exercices – Activité 2

# 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 plate-formes 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)

# Vrai ou faux

Dans cette activité, les élèves sont amenés à réfléchir sur l'authenticité des images qui leur sont montrées.

## Objectifs des élèves

- ✓ **Identifier** les enjeux possibles de la modification d'images
- ✓ **Analyser** avec du recul des images quant à leur authenticité
- ✓ **Faire une recherche** internet qui correspond aux besoins de l'élève
- ✓ **Nommer** les différents types de fausses images et les associer aux exemples correspondants

## Discussion

Avant la première recherche, l'enseignant ou l'animateur s'assure que tous les élèves peuvent se débrouiller avec un moteur de recherche et que ceux-ci sont familiers avec leur fonctionnement.

- **Comment fonctionne un moteur de recherche ?**
- **Pourquoi faut-il utiliser des mots clés et non des phrases entières ?**
- **Est-on capable d'exprimer clairement ce que l'on cherche ?**

## Activité

**Ressources nécessaires :**

- Ordinateurs ou tablettes pour faire des recherches sur internet.
- Les photos de l'activité sont téléchargeables sur le site www.bibliosansfrontieres.be section Nos ressources ou en scannant le QR ci-dessous.

**1.** L'atelier consiste à montrer aux élèves des images accompagnées d'une affirmation et à les faire réagir.

**2.** À chaque image, ils devront décider (à main levée et dans un temps limité), si l'information liée à l'image est vraie ou fausse.

**3.** Ensuite, les élèves expliquent les arguments qui les ont poussés vers leur réponse (ex: l'image est modifiée, sortie de son contexte…). Le but de ce moment est d'échanger en posant des questions complémentaires qui vont tester leur capacité à repérer des indices, à les analyser... mais aussi à mobiliser leur culture générale.

Exemples de questions :

- **Que voyez-vous ?**
- **S'il s'agit d'un montage : qu'est-ce qui a été modifié exactement ?**
- **Qu'est-ce qui vous permet de dire que l'information n'est pas réelle ?**
- **À votre avis, pourquoi l'auteur a-t-il modifié l'image ? Dans quel but ?**

**4.** À la fin du temps imparti, l'enseignant propose aux élèves d'aller vérifier si leur opinion est fondée.

**5.** Une fois que tous les élèves ont fait la recherche, l'enseignant revient sur la réponse finale et synthétise/rappelle les éléments qui ont pu induire le public en erreur.

# Explication des photos de l'activité

## Photo 1 : le cerf vampire

Bonne introduction pour expliquer la recherche Google, le principe du mot clé.
En effet, noter la question « est-ce que le cerf vampire existe » n'est pas nécessaire. « Cerf vampire » est suffisant. Cette image est également une bonne occasion d'introduire la recherche par image.

## Photo 2 : le DAB

Cette photo a été sortie de son contexte. L'intérêt de celle-ci est de se rendre compte qu'il est important de ne pas toujours se fier à ce qu'on croit savoir. En effet les enfants vont souvent crier « le DAB existe seulement depuis 2017 dans le foot ! ». Bien que cette réflexion soit erronée (on ne sait pas d'où vient le DAB !), elle amène néanmoins à la bonne réponse (la photo est trompeuse).

## Photo 3 : le lion noir

Lorsque la recherche est faite sur Internet, on trouve de nombreuses photos et articles parlant des lions noirs. De nombreux articles commencent même par dire que les lions noirs « pourraient » ou « auraient » existés. L'intérêt de cette recherche est de se rendre compte qu'il est important de multiplier les recherches que l'on fait et les sources que l'on utilise. Il est indispensable également de lire les articles que l'on trouve jusqu'au bout car dans la plupart de ceux-ci, on trouvera en effet que « même si cela est possible", les photos des lions noirs sont des photos truquées ".

## Photo 4 : le poisson volant

Pour cette photo, l'intérêt réside dans l'analyse des arguments de chacun.
En effet, dans les discussions autour de ces poissons, tous les arguments "contre" sont corrects : « les poissons ne respirent pas dans l'air », « les poissons ne peuvent pas voler », « les poissons n'ont pas d'ailes ». Mais ces arguments ne sont pas suffisants. Le poisson volant existe réellement, mais son nom est trompeur : « Les poissons volants ne volent pas réellement, ils possèdent de grandes nageoires qui leur permettent de planer sur 30 à 50 mètres ».

## Photo 5 : le chat volant

Pour cette dernière photo, aucune recherche sur internet n'est nécessaire. En effet, c'est l'observation de la photo et l'esprit critique de l'enfant qui est mis à l'épreuve. Il est important de comprendre l'importance du contexte pour comprendre une situation. Ici, nous voyons que le fait de retirer une partie du contexte (les bâtiments), pourrait nous mener à croire quelque chose de faux.

## Adaptation de l'activité selon le public

**Cette activité repose en grande partie sur le choix des images à présenter aux participants.
Il est donc possible pour l'enseignant d'adapter l'activité selon le public visé. Cela nécessitera néanmoins un certain temps de recherche. Nous vous proposons un certain nombre d'images sur notre page dédiée à cette activité (voir QR code).**

**En l'absence d'ordinateurs, l'enseignant peut donner des « défis » à certains élèves, en leur proposant d'aller rechercher, chez eux, les questions qui seraient restées sans réponse.**

## Ne tombe pas dans le panneau (activité 4)

# Détecter les arnaques en ligne

Le hameçonnage, aussi appelé “phishing” en anglais, est de plus en plus fréquent en ligne. Il est important de développer certains réflexes pour ne pas se faire avoir. Dans cette activité, les élèves sont confrontés à des exemples concrets : à eux de repérer si les messages sont fiables ou s’ils sont des arnaques !

## Objectifs des élèves

- ✓ **Détecter** les techniques de hameçonnage
- ✓ **Développer** les bons réflexes face à un message douteux
- ✓ **Connaître** les réactions adéquates quand on se fait avoir

## Discussion

Savez-vous ce qu’est le hameçonnage (phishing en anglais) ?
C’est “une forme d'escroquerie en ligne par laquelle des fraudeurs vous envoient un faux message pour tenter de vous escroquer.” Ce sont donc des cybercriminels qui tentent d’accéder à vos données, voire à votre appareil. Et c’est vous qui leur fournissez cet accès ! Ils vous envoient d’abord un message contenant un lien ou une pièce jointe, sur lequel ils cherchent à vous faire cliquer.

Commencez la discussion en demandant à vos élèves s’ils ont déjà été confrontés à des tentatives d’arnaques. Laissez-les exprimer leurs expériences. Pensent-ils qu’ils savent mieux les détecter que leurs parents ?

Chaque jour, il y a plus de 30 000 signalements de messages frauduleux en Belgique. Les Belges se font voler des millions d’euros chaque année avec des techniques de plus en plus complexes. Il n’est pas facile de détecter toutes ces fraudes, c’est donc important de prendre quelques bons réflexes dès les premiers pas sur internet.

## Activité

**Ressources nécessaires :**

- Le document “Détecter les arnaques en ligne” disponible dans la section Nos Ressources. www.bibliosansfrontieres.be
- La fiche d’exercices “Détecter les arnaques en ligne” avec une petite explication pour chaque image

**1. Projetez les exemples en classe.**
Vous trouverez le document avec les exemples sur www.bibliosansfrontieres.be, dans la section Nos Ressources > Cyber Héros. Certains exemples sont de vrais messages, d'autres sont des fraudes. À eux de les détecter !

**2. Pour chaque exemple, demandez aux élèves de jouer les détectives et d’être particulièrement attentifs à tous les détails.**
Pensent-ils qu’il s’agit d’une fraude ou non ?

**3. Tous les élèves votent à main levée ou en se déplaçant dans la pièce** (à gauche, c’est une fraude, à droite c’est un message véridique).

**4. Ensuite, les élèves volontaires argumentent leur choix.**
Quels sont les indices qui ont influencé leur opinion ?

**5. L'enseignant donne ensuite la bonne réponse.**

**6. Parcourez tous les exemples un à un puis faites un résumé des conseils pour détecter le hameçonnage.**

## Conclusion

Proposez aux élèves un petit brainstorming de réactions appropriées quand on se fait avoir. Des idées de réponses figurent dans le document accessible sur notre site web.

Le message principal à retenir : quand il y a le moindre doute, ne jamais cliquer sur un lien !

# Détecter les arnaques en ligne

## Image 1 : Post Facebook d'une connaissance – FRAUDE

- La formule d'appel « Salut à toutes et tous » est suspecte. Les cybercriminels se servent souvent de profils hackés pour atteindre de larges réseaux. Une formule d'appel générale destinée à l'ensemble de votre réseau doit vous alerter.
- Il faut d'abord se connecter pour voir les photos. Or les amis qui s'envoient des photos passent rarement par des plateformes nécessitant une connexion.
- L'adresse du site Internet (http://tinyurl.com/verkeersongeval88) cherche à susciter la curiosité pour amener à cliquer.

## Image 2 : Commentaire sous une vidéo Youtube de Squeezie – FRAUDE

- Mauvais nom d'utilisateur : ce n'est pas le compte officiel de Squeezie.
- Les sponsorings ne sont jamais promus dans les commentaires mais dans la description de la vidéo.

## Image 3 : Mail de Netflix – FRAUDE

- Le mail joue sur la peur de ne plus accéder à son compte.
- Il y a plusieurs fautes d'orthographe : Netflix ne ferait pas ce genre d'erreurs.
- L'adresse d'expédition n'est pas officielle.
- Si on doute, il suffit d'ouvrir son compte Netflix et voir s'il est réellement bloqué.

## Image 4 : Conversation WhatsApp avec Sarah – VRAI

- Le lien transmis est un lien YouTube (www.youtube.com/...)
- Son contact est déjà encodé dans votre téléphone.
- Elle vous répond, ça ne ressemble pas à un spam envoyé à tout le réseau.
- Si on doute, on peut l'appeler ou lui en parler en personne.

## Image 5 : Code promo vu sur TikTok – VRAI

- C'est le compte du magasin qui donne le code.
- La réduction est plausible, ce n'est pas excessif.
- Le lien du magasin semble correct.
- Si on doute, il faudrait aller lire les commentaires et regarder des avis sur ce magasin.

## Image 6 : Message Snapchat d'un inconnu - FRAUDE

- La demande est louche, il devrait pouvoir faire appel à son entourage proche (ses parents, ses amis...).
- On ne le connait pas, les informations fournies sont floues.
- Il demande un versement par PayPal, or il n'a soi-disant plus de portefeuille donc plus de carte bancaire non plus.

### Image 7 : Un sms pour un colis – FRAUDE

• Le message est peu précis.

• Le lien est suspect et non reconnaissable.

• Le canal utilisé est louche, on aurait plutôt tendance à recevoir un mail.

• L'expéditeur ne signe pas.

### Image 8 : Concours sur Instagram – VRAI

• C'est une influenceuse qui fait de la pub.

• C'est un sponsoring annoncé ("Paid partnership")

• Le site est véridique, la marque en sort gagnante car cela lui donne beaucoup de visibilité.

• Le cadeau n'est pas excessif.

Ne tombe pas dans le panneau (activité 5)

# 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 qu'une fake news ?**
Faire un tour de table pour définir progressivement la notion de fake news, en s'appuyant sur 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).

**Comment peut-on reconnaître une fausse information ?**
On peut, par exemple, utiliser des outils tels que :
- La Source de La Libre : https://www.lalibre.be/la-source/
- 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

Ces outils permettent de vérifier une source d'information, mais ne sont pas les seuls à disposition : le bon sens et l'esprit critique sont évidemment de mise.

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

**A. Comment vérifier l'information ?**
L'enseignant explique aux élèves 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 Faky (RTBF) ?**
Après avoir copié l'URL, ouvrir le site Faky de la RTBF, coller l'URL et lancer la recherche. Celle-ci donnera de nombreuses informations concernant le sujet de l'article ainsi que la réponse à la question "cet article est-il vrai ou faux ?"

**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.

L'enseignant peut commencer par 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-appele-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.

## 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.
Créé par Kamithou Mouhidine.

## Ne tombe pas dans le panneau (activité 6)

# 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.
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

Vous remportez automatiquement la carte de votre adversaire !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

## BONUS

Vous remportez automatiquement la carte de votre adversaire !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

## BONUS

Vous récupérez la dernière carte remportée par votre adversaire.

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

## MALUS

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

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

## INFO ou INTOX ?

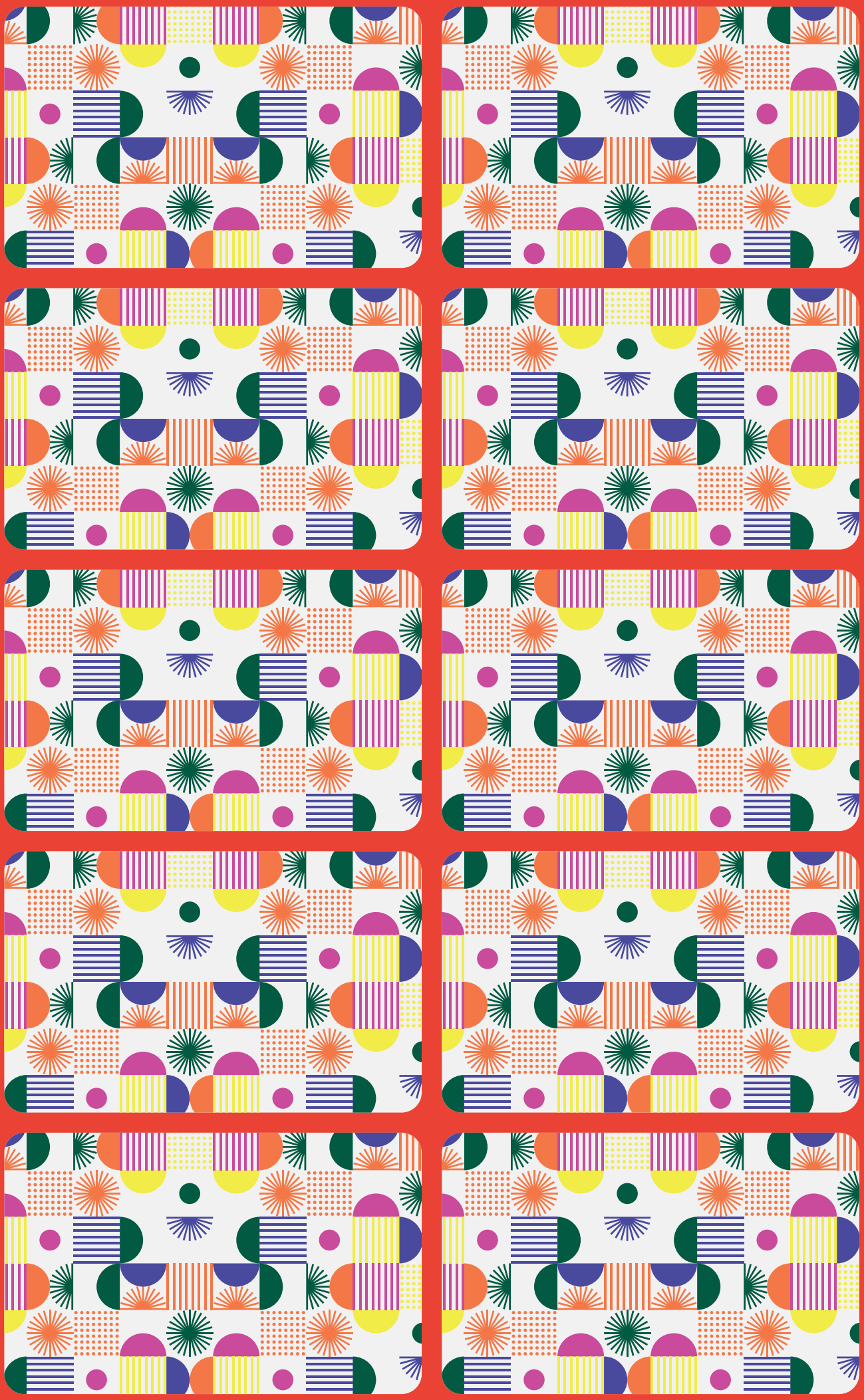
L’ordre des Templiers dirige le monde !

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 ?**

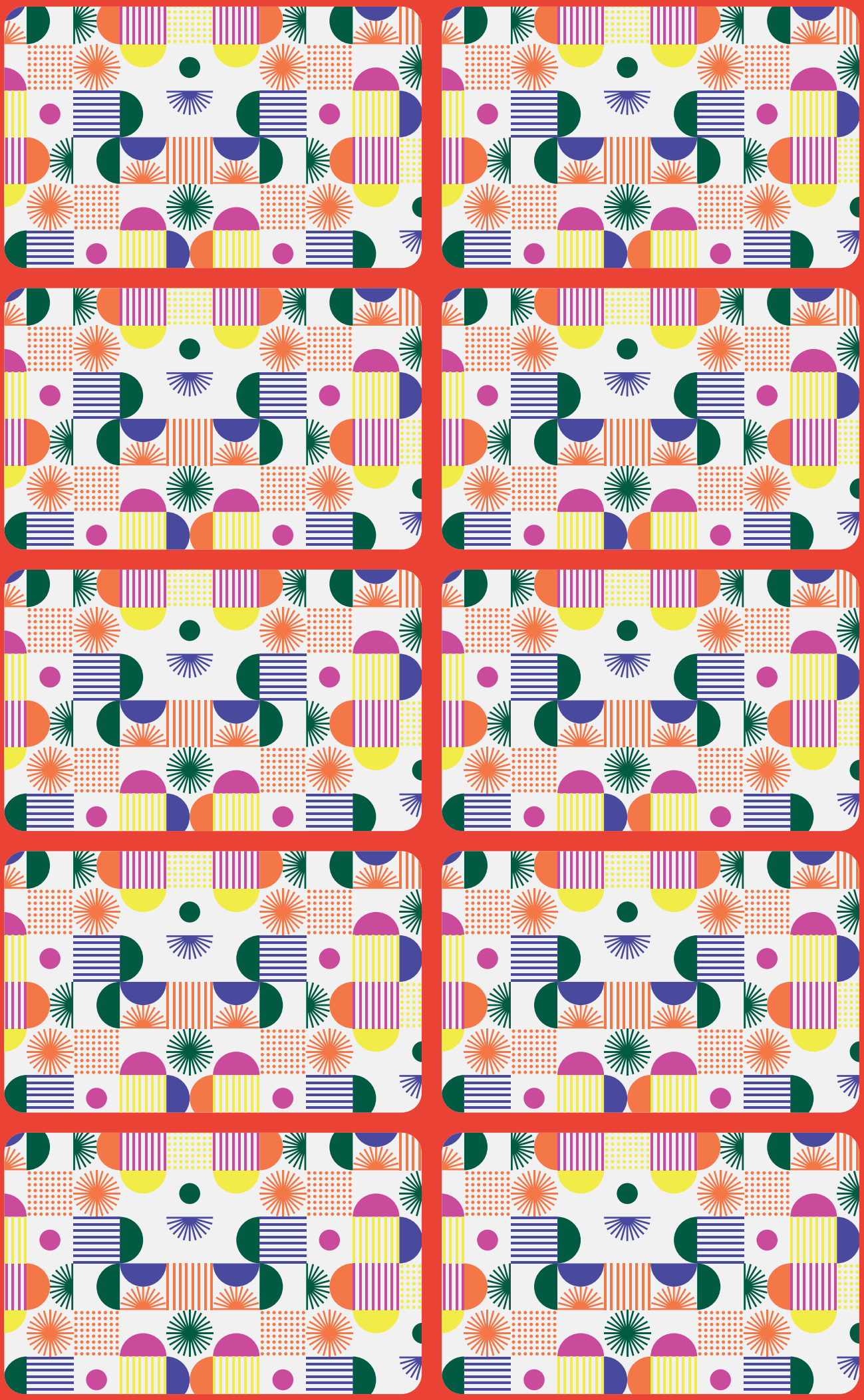
Faire du sport, c'est mauvais pour ta santé !

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 ?**

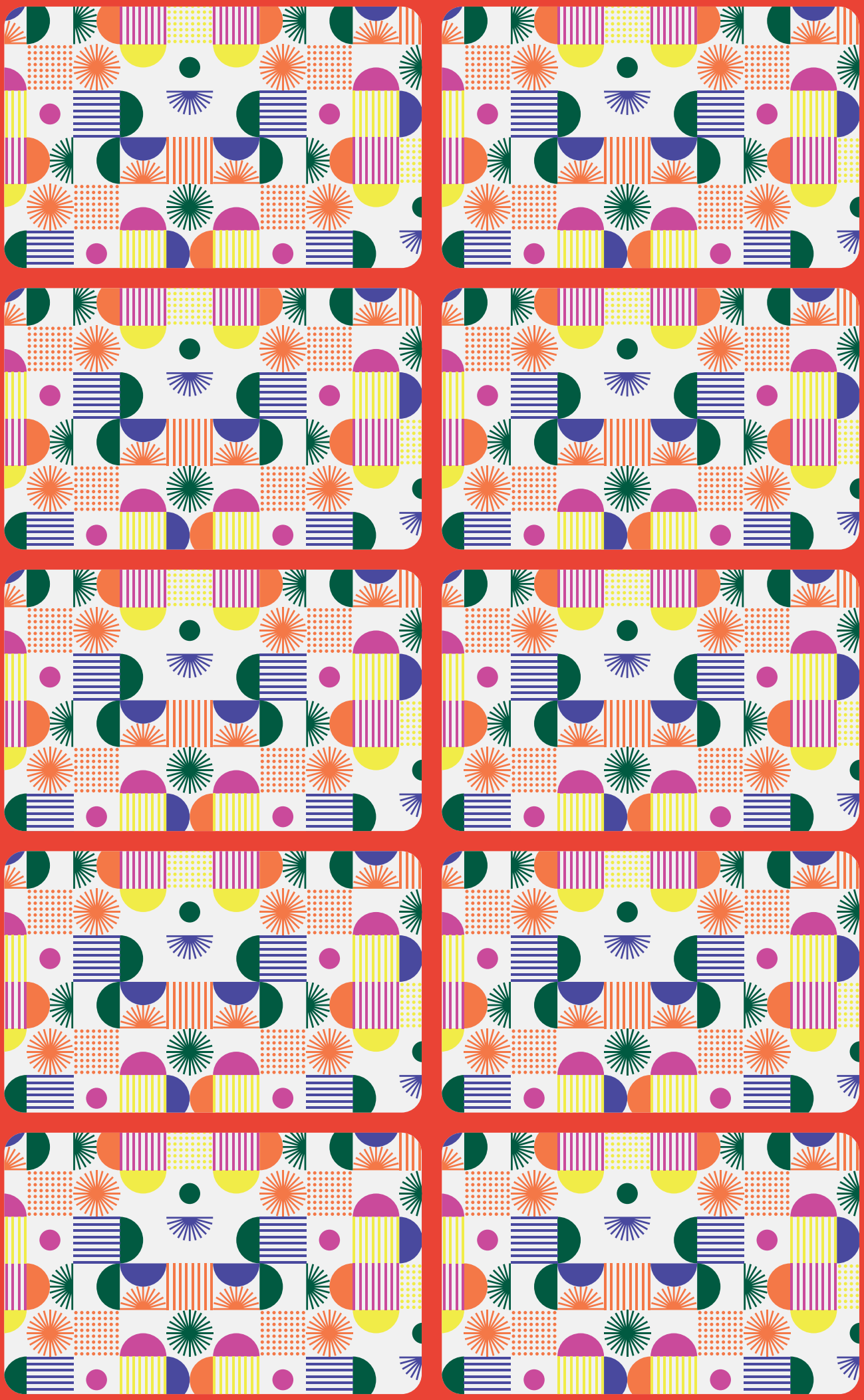
On doit attendre deux heures après avoir mangé avant d'aller se baigner !

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 ?**

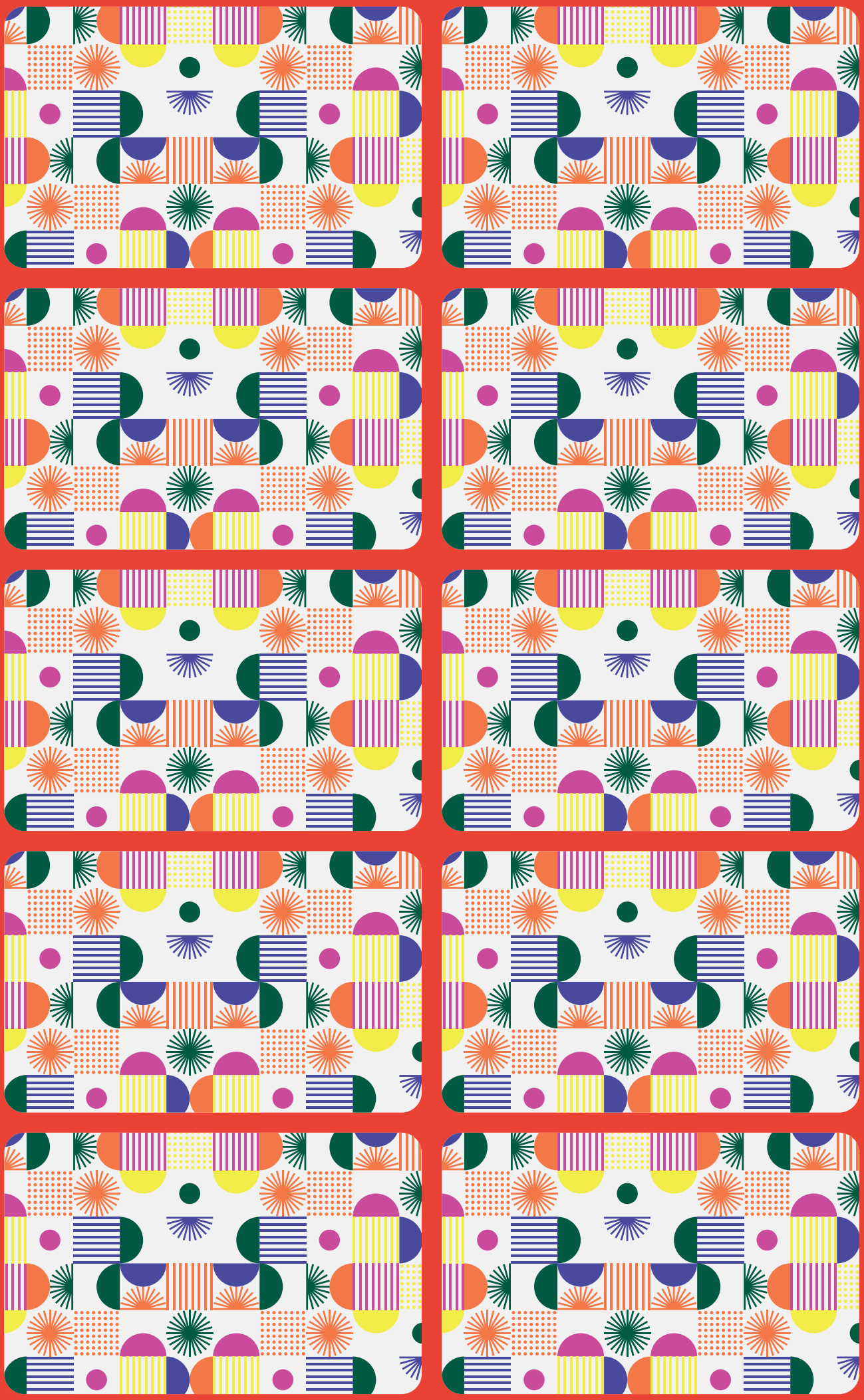
Il y a environ 1,6 millions de fourmis pour chaque être humain !

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 Etats Unis pour 7,2 millions de dollars en 1867 !

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

**INFO ou INTOX ?**

"Taumata¬whakatangi-hanga¬koauau¬o¬tama-tea¬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 ?**

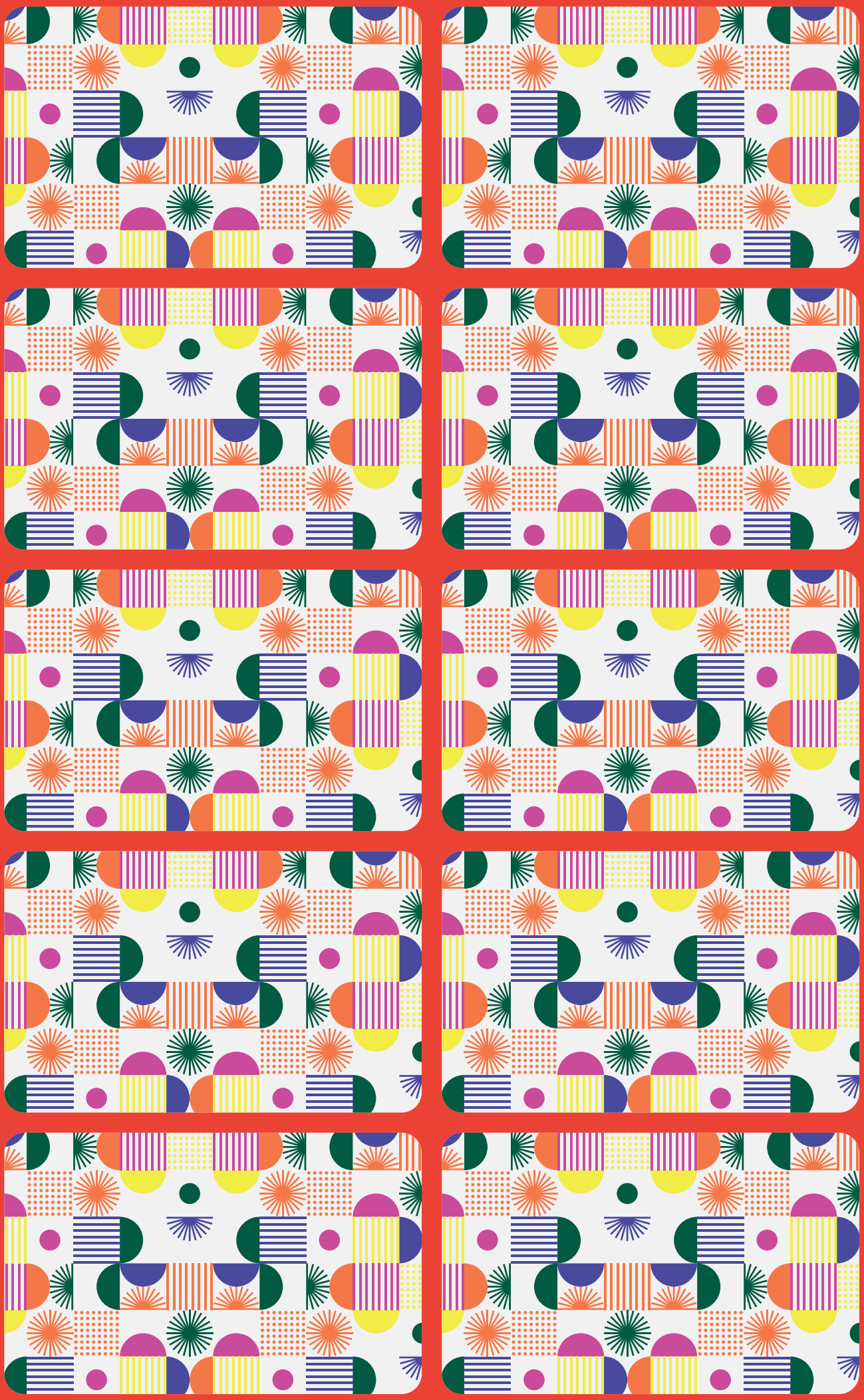
Sur Internet, je peux créer, modifier ou partager du contenu sous la licence Creative Commons !

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'usager 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 ?**

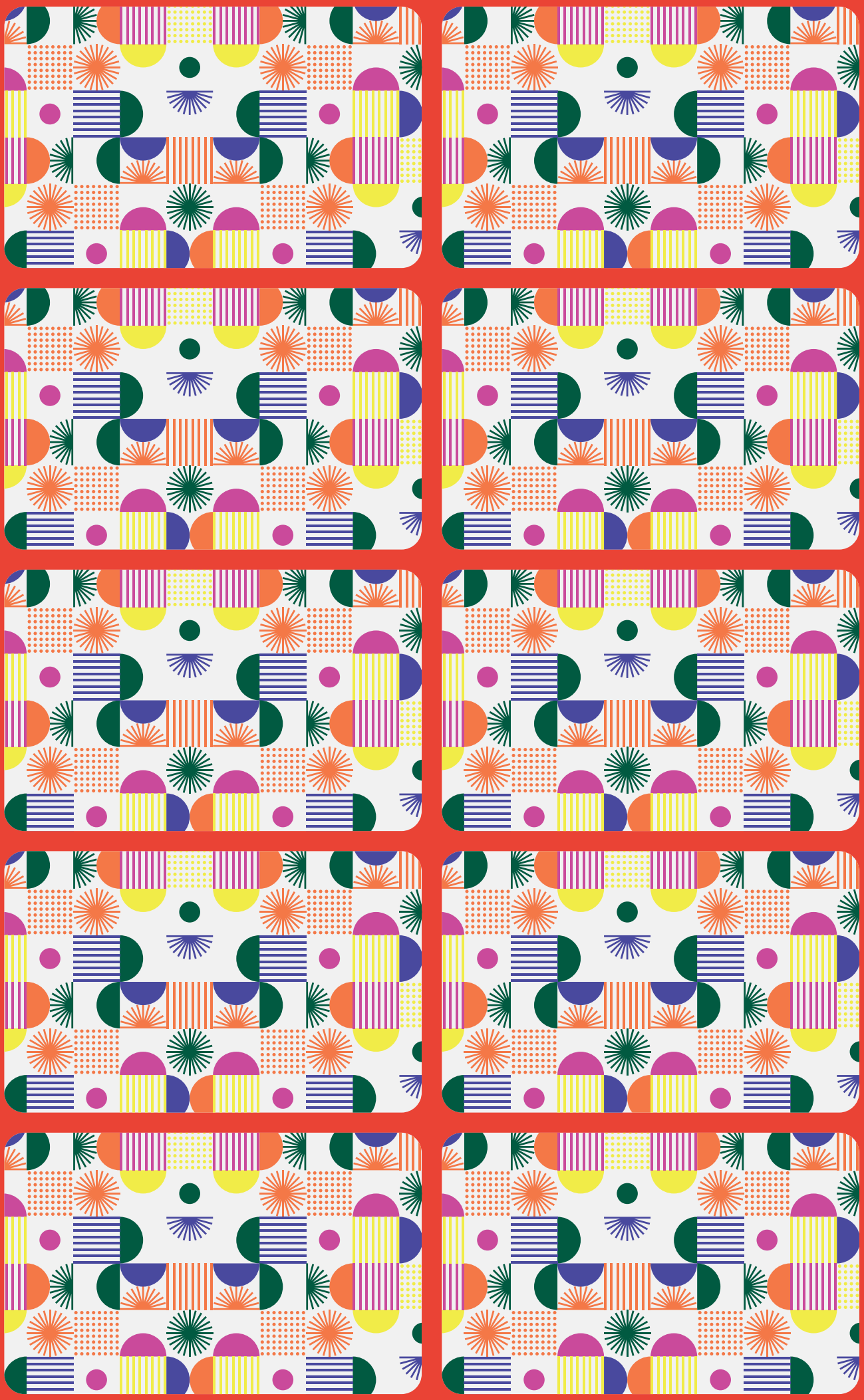
BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

**INFO ou INTOX ?**

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE

**INFO ou INTOX ?**

BIBLIOSANSFRONTIERES.BE



Fiche d'exercices – Activité 6

# 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'usager 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 7)

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

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 souhaiterez 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 ? Pensez à différentes sources d'information telles que les journaux, télévision, influenceurs, amis, parents etc. Lesquelles sont les plus crédibles, les plus appropriées ?

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 connait 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 8)

# Repérer 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 !

Fiche d'exercices – Activité 8

# Repérer 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.**

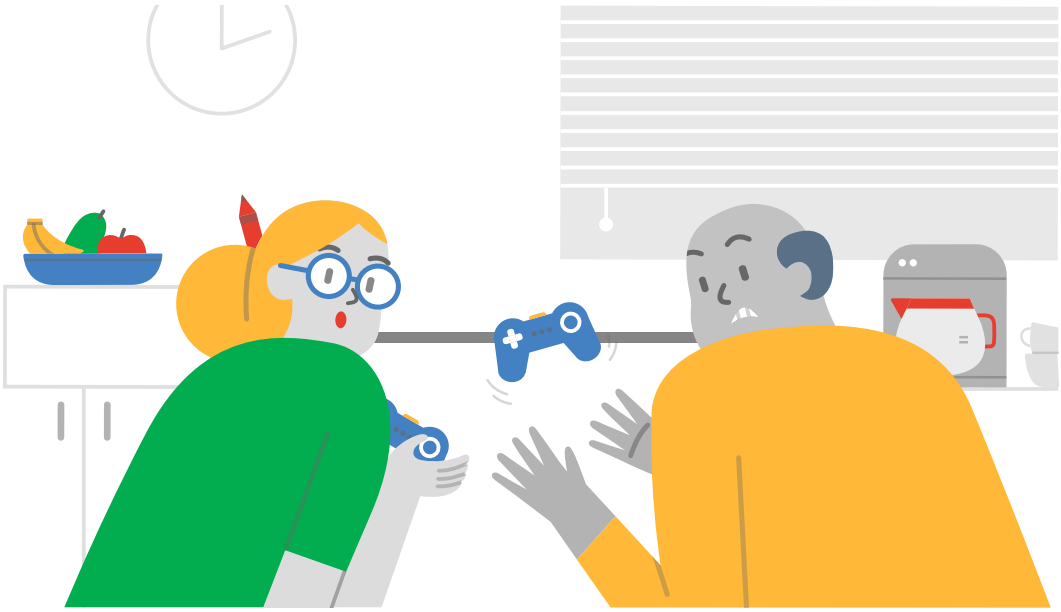
- Observez ces adresses de sites internet :
  belgo.com
  abcnews.com.co
  www.lalibre.be
  www.lesoir2020.be
  www.lematin.fr
  www.lemonde.fr
  www.lemonde.be
  https://www.lecanardenchaine.fr
  bbc.com/news

- 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 9)

# 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.
- ✓ **Recherchez** 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
- les tornades
- les avions
- le système solaire
- la ferme
- le football
- les volcans
- la cuisine
- les requins
- le basket
- le dentiste
- les jeux de 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.

Fiche d'exercices – Activité 9

# Dans la tête d'un moteur de recherche

**Sujet de recherche**

.....

.....

**Site internet**

.....

.....

**Image | Vidéo | Carte**

Ne tombe pas dans le panneau (activité 10)

# 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 entraînerez 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**

.....

**Résultats de la recherche**

.....

.....

.....

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**

.....

**Résultats de la recherche**

.....

.....

.....

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 11)

# 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

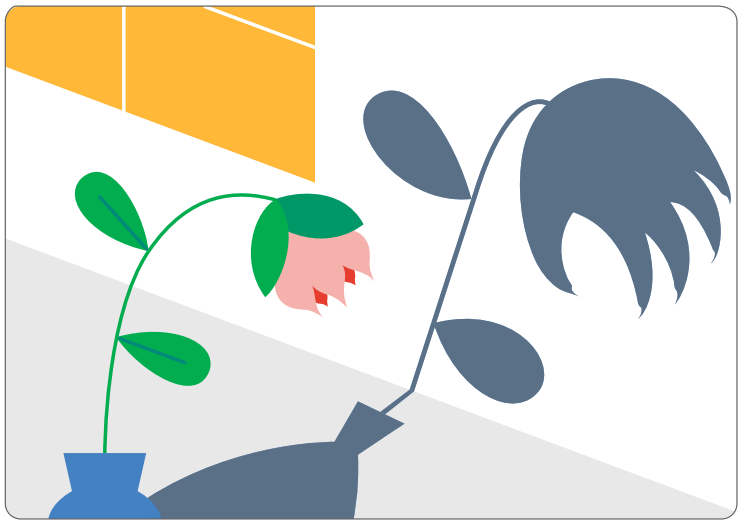
Tels des journalistes, nous mettons tous un « cadre » autour de ce que nous partageons en ligne et les autres ne voient que ce que nous avons décidé de montrer.

# Tout est question de cadrage

1A

1B

2A



2B

3A

3B

## Ne tombe pas dans le panneau (activité 12)

# 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

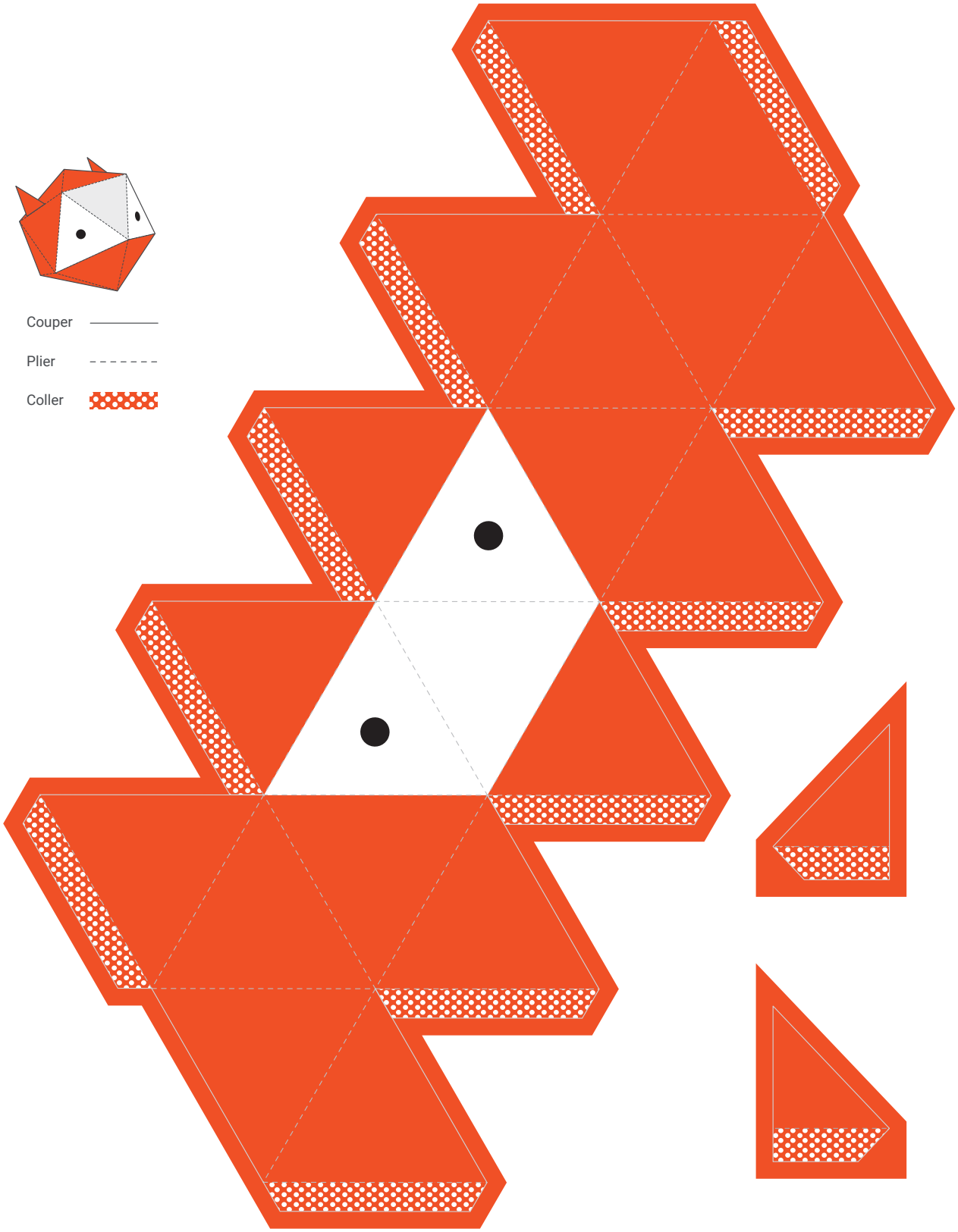
Demandez aux élèves de jouer à "La rivière de la réalité" et de répondre ensuite aux questions ci-dessous pour discuter plus en détail des enseignements à tirer de ce jeu. Même si la plupart des élèves qui y jouent seuls en retirent plus de bénéfices, vous pouvez également former des groupes de deux.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

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

Thématique 3 : Sois Cyber secret

# 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 : **Paramètres et sécurité**
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

**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.

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

**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.

**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.

**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.

**Virus informatique** : les virus sont des programmes malveillants dont l'objectif principal est de perturber le bon fonctionnement d'un appareil, généralement un ordinateur. Ils servent parfois à voler des données ou des informations sur un appareil ou un réseau.

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.

## 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.
- 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 3e primaire à l'école primaire du centre" peut servir à former le mot de passe "E2013jEcD3PaLpDc$".

**Un mot de passe peu sécurisé** est créé à partir d'informations personnelles basiques, non altérées - par exemple le nom de votre animal de compagnie. Il est donc facile à déchiffrer et risque d'être deviné par quelqu'un de votre entourage ou par un logiciel malveillant.

### 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).
- 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.
- Créer un mot de passe unique et très long pour son adresse email. En effet celle-ci donne accès à de nombreux profils et applications et doit donc être particulièrement protégée.
- 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.

### 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" !
- 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)

# Paramètres et sécurité

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 consistent 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.

Sur de nombreux réseaux sociaux, si la personne créant son compte est mineure, les informations personnelles, photos, posts sont automatiquements cachés pour les personnes que l'on ne connaît pas. Ceci n'est pas le cas lorsque la personne qui crée le compte est majeure. Mentir sur son âge lors de la création d'un compte peut donc avoir un impact sur la protection de nos données.

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. Vous devez également revoir ces paramètres de temps en temps : lors de mise à jour du réseau, ou lors de votre majorité, ceux-ci peuvent êtres modifiés sans que vous ne vous en aperceviez.

## Activité

**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

**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)

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.
- ✓ **Comprendre** les caractéristiques qui rendent un mot de passe sécurisé.

## 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.

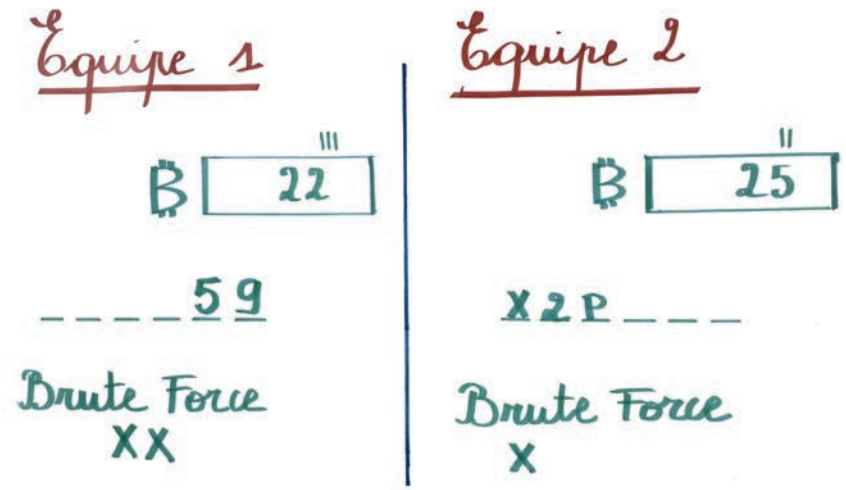
**Contraintes possibles :**

[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 coté 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 4 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.

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

*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.

Pour comprendre que plus un mot de passe est long, plus celui-ci est efficace, ou bien encore comprendre l'intérêt d'utiliser des chiffres et caractères spéciaux, vous pouvez recommencer l'activité en durcissant ou simplifiant les contraintes (plus de caractères, interdire les caractères spéciaux, mettre des mots connus,...).

## 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 ainsi que de l'authentification à 2 facteurs.

Ce contenu est proposé par Bibliothèques Sans Frontières.
Créé par Marion Piecuck.

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. 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. Imaginer une conséquence**
Dans la deuxième case, les élèves imaginent 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 imaginées. 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. Et si vous voulez vraiment partager un mot de passe (par exemple un compte Netflix avec des amis), assurez-vous que ce mot de passe ne soit pas utilisé pour un autre de vos comptes.

Fiche d'exercices – Activité 4

# Mais ce n'était pas moi !

**J'ai donné le mot de passe de**

- ☐ mon compte de réseau social
- ☐ ma tablette/ mon ordinateur
- ☐ mon compte de jeu en ligne
- ☐ mon service de streaming
- ☐ mon téléphone
- ☐ .....

.....

**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 connait.
- 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 | 1234Nathan |
| j'aimelespizzas | #eS47gKdR=@ |
| Qlbarbecue70&5555 | Cookie |

**réponses :** sécurisé/ différent/ huit/ lettres/ chiffres/ symboles/ mémorisables/ risque/ change/ confiance/ écran/ personnelles. Mots de passe sécurisé : 1a7R9b$8reE / Qlbarbecue70&5555 / #eS47gKdR=@

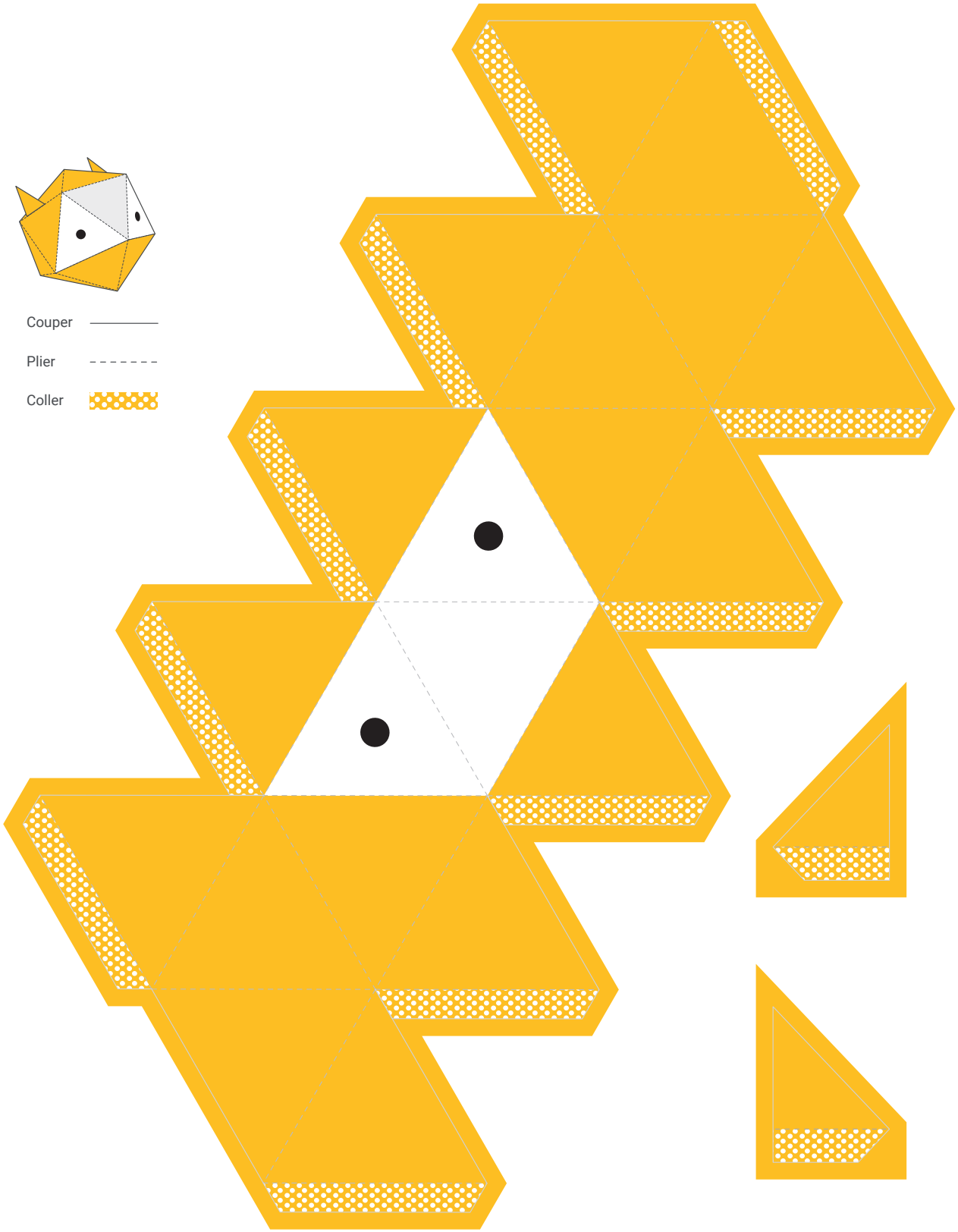
# Les Cyber Héros



Couper

Plier

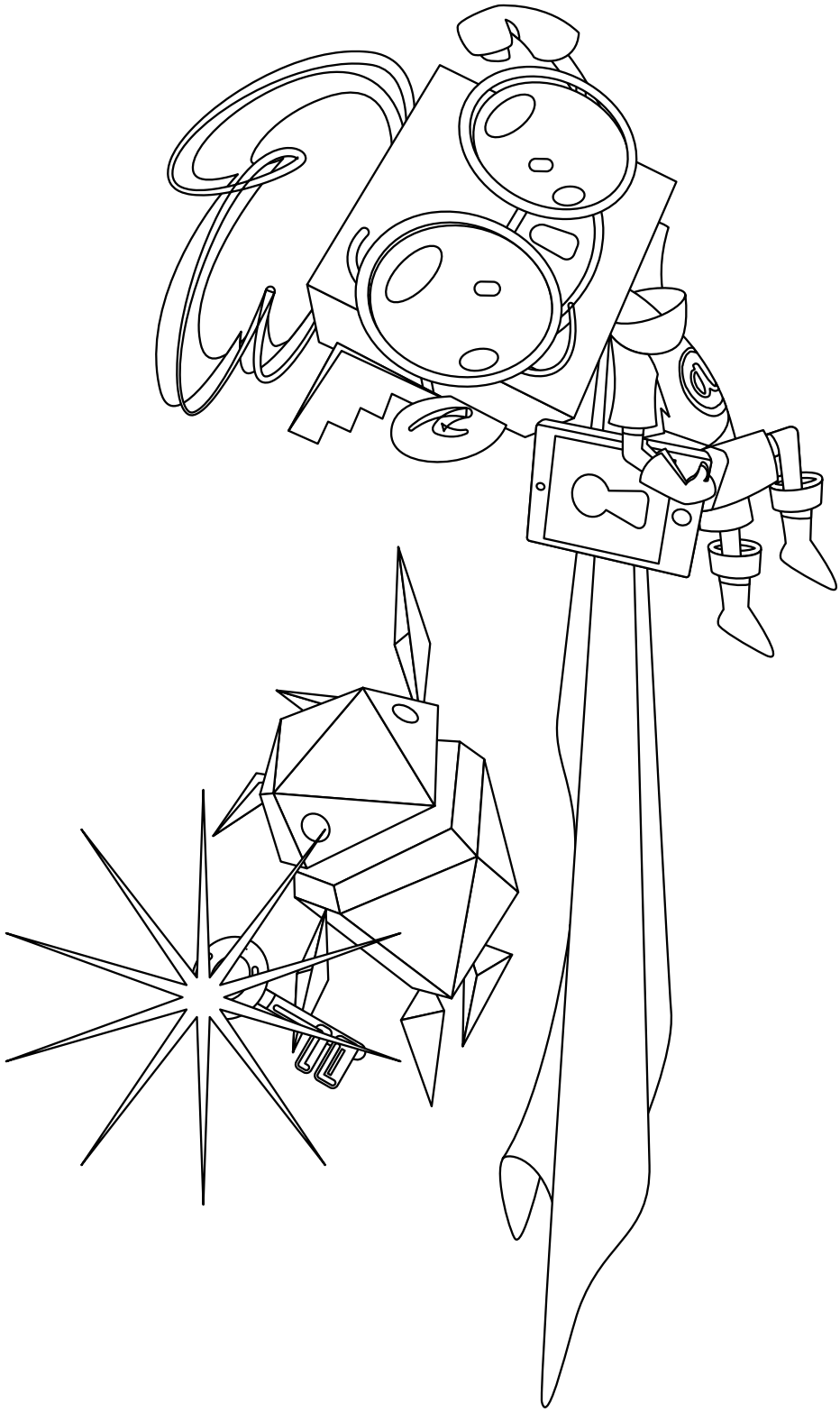
Coller



## 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



Thématique 4 : Sois Cyber sympa

# 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 : **Débat mouvant : le cyberharcèlement**
Activité 5 : **Commenter sans froisser**
Activité 6 : **Comment les mots peuvent changer la perception d'une image ?**
Activité 7 : **Pratiquer l'empathie**
Activité 8 : **Mettre ton grain de gentillesse**
Activité 9 : **Comment faire preuve de gentillesse**
Activité 10 : **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.

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

**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.

**Agresseur** : personne à l'origine du harcèlement ou de l'intimidation.

**Amplifier** : accentuer ou encourager la participation ou l'impact.

**Anonyme** : personne sans nom ou inconnue ou dont vous ne connaissez pas le nom ni l'identité en ligne.

**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.

**Cible** : personne victime d'intimidation ou prise pour cible.

**Conflit** : dispute ou désaccord qui n'est pas nécessairement répété.

**Cyberintimidation** : intimidation en ligne ou par le biais d'appareils numériques.

**Exclusion** : forme d'intimidation ou de harcèlement visant à isoler une victime, la rejeter d'un groupe.

**Harcèlement** : tout comportement physique et/ou verbal violent ou humiliant. Il est répété dans le temps et intentionnel. Il peut se produire hors ligne et/ou en ligne.

**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 ennuient, cela sans avertir cette personne ni être évincé de son flux (pas très utile en cas d'intimidation).

**Intimidation** : il s'agit d'un geste, d'une intervention ou d'un commentaire qui menace, blesse, humilie ou porte atteinte à la dignité de quelqu'un.

**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.

**Spectateur** : témoin du harcèlement ou de l'intimidation, qui constate la situation mais qui choisit de ne pas intervenir.

**Trolling** : posts ou commentaires publiés en ligne avec l'intention délibérée d'être cruel, choquant ou provocateur.

## 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.

## 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.

## Fiche d'exercices – Activité 1

# 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'amusent 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 !

## Fiche d'exercices – Activité 2

# 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 mèmes 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 à réagir adéquatement à des commentaires négatifs 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 :**

- Fiche d'exercices "Dites-le gentiment !"
- De quoi noter

**1. Lire les commentaires**

Lisez ensemble les commentaires négatifs.
Quelles émotions ressentez-vous ?

**2. Écrire des réponses bienveillantes**

Formez des groupes de trois. 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 ?

**3. Présenter les réponses**

Chaque groupe présente ses réponses. Est-ce facile de trouver des réponses gentilles ?

## 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.

## Fiche d'exercices – Activité 3

# Dites-le gentiment !

Lisez les commentaires ci-dessous. 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)

# Débat mouvant : le cyberharcèlement

Dans cette activité, les élèves sont invités à réfléchir et à s'exprimer sur plusieurs sujets liés à la cyberintimidation et au harcèlement. Ils vont réfléchir à comment agir dans certaines situations problématiques.

## Objectifs des élèves

- ✓ **Se comporter adéquatement** dans des interactions en ligne.
- ✓ **Savoir comment réagir** face à la cyberintimidation, en tant que victime et témoin.

## Discussion

Dans un premier temps, il est important de s'assurer que tous les élèves comprennent bien les notions d'intimidation, de harcèlement, d'exclusion, etc. Référez-vous à la section vocabulaire en début de chapitre si nécessaire. Est-ce que toute moquerie ou tout conflit est considéré comme du harcèlement ? La frontière est parfois floue. Il y a une notion de **répétition** et de **rapport de force** dans le harcèlement qui n'existe pas dans les conflits ponctuels.

Dans cette activité, chaque élève sera amené à se positionner concernant une affirmation et pourra ensuite justifier son choix s'il a envie. Nous recommandons d'insister, avant et pendant l'activité, sur le respect du cadre (respect de la parole notamment) pour que chacun puisse exprimer son opinion librement. Le rôle de modération de l'enseignant est essentiel pour le bon déroulement de l'activité.

**Le débat mouvant, qu'est-ce que c'est ?**

Il s'agit d'un débat dans lequel les élèves se positionnent physiquement (c'est-à-dire dans l'espace) selon qu'ils soient d'accord ou non avec des affirmations. Chacun a le droit d'exprimer son opinion personnelle ; l'idée ici est de permettre aux élèves de réfléchir et de débattre.

## Activité

**Ressources nécessaires :**

- La fiche d'exercices "Débat mouvant : le cyberharcèlement" pour l'enseignant

**1. Avant toute chose, identifiez deux espaces dans votre salle :** celui qui symbolisera le camp des « d'accord » et celui des « pas d'accord ».

**2. Vous allez maintenant énoncer des affirmations et demander aux élèves de se positionner d'un côté ou de l'autre (d'accord / pas d'accord).** Ils ne peuvent pas rester neutres. Par exemple : si je suis d'accord avec une affirmation, je me déplace à gauche de la salle ; si je ne suis pas d'accord, je me déplace à droite. À ce stade, les élèves ne parlent pas pour ne pas s'influencer mutuellement.

**3. Quand chacun est positionné, invitez-les à s'exprimer pour expliquer leur choix (ou leur dilemme !).**

**4. Avant de passer à l'affirmation suivante, n'hésitez pas à conclure en apportant des éléments de réflexion ou de « réponse ».**
Vous pouvez pour cela vous baser sur les notes proposées sous les affirmations sur la page suivante.

*Variante : en fonction de l'espace dans votre classe, vous pouvez aussi proposer aux élèves de se mettre debout s'ils sont d'accord et assis s'ils ne sont pas d'accord. Ils peuvent également se mettre en ligne et avancer ou reculer d'un pas en fonction de leur opinion.*

## Conclusion

Voici quelques ressources intéressantes à partager avec vos élèves :

- **Point de Contact** (www.pointdecontact.net) est une plateforme qui permet de signaler anonymement tout contenu illicite rencontré sur le net (une photo publiée sans accord par exemple)
- Les numéros **103 (Ecoute-Enfants)** et **116 000 (Child Focus)** sont des numéros gratuits qui permettent de discuter avec des professionnels tout en restant anonyme.

Enfin, il existe de nombreux ouvrages de littérature jeunesse abordant le harcèlement :

- 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.
- Angélique Mathieu-Tanguy, *Etoile filante est embêtée à l'école*. 2020
- 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)

## Fiche d'exercices – Activité 4

# Débat mouvant : le cyberharcèlement

Voici quelques exemples d'affirmations. Il est bien sûr possible d'en sélectionner certaines ou d'en inventer d'autres.

### 1. J'ai mis sur TikTok une vidéo de moi en train de danser et mes amis s'en moquent et m'insultent. Je ne me laisse pas faire, je me défends et les insulte en retour

Répondre au 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 ! En insultant, vous vous mettez vous aussi dans une situation punissable.

Plusieurs autres réactions sont conseillées :

- Enregistrer les preuves de ces comportements (screenshots)
- Bloquer les cyberharceleurs
- Signaler ces agissements via TikTok, en parler au personnel de l'école, à vos proches ou même à la police dans les cas les plus graves

### 2. La première de la classe publie sans arrêt ses notes sur Instagram, elle se vante d'être la meilleure. Aujourd'hui, j'ai commenté en lui écrivant que tout le monde la déteste quand elle se vante comme ça et qu'elle devrait arrêter si elle veut avoir des amis.

Si vraiment ce comportement vous agace, pourquoi ne pas lui en toucher un mot en privé ou tout simplement faire en sorte de ne plus voir ses publications ? Il est possible de mettre un profil en sourdine sur Instagram. Si vous voulez lui en parler, il vaut toujours mieux faire des remarques en face-à-face pour s'expliquer correctement.

### 3. Mon ami se fait régulièrement insulter en ligne. Il ne veut pas que j'en parle parce qu'il dit que ça va aggraver la situation. Je décide d'en parler quand même à l'éducateur.

Les victimes ne savent souvent pas comment réagir et préfèrent se taire. Il est pourtant important de demander de l'aide si la situation perdure. Vous pouvez déjà en parler en privé à la victime. L'idéal est de s'adresser ensemble à ses parents ou à votre enseignant. Il existe également des outils d'écoute et de conseils pour victime et témoin notamment Ecoute-Enfants (103) et Child Focus (116 000).

### 4. Si mes amis se moquent d'une photo postée sur Instagram, il vaut mieux la supprimer.

La supprimer est une façon de couper le débat et d'empêcher que la situation s'aggrave. Cependant, ça signifie que les personnes qui ont un mauvais comportement ont le pouvoir de vous faire supprimer vos contenus. Ce n'est pas à eux à décider ce que vous postez ou non. Il y a d'autres possibilités ! Sur vos photos, vous pouvez supprimer tous les commentaires qui vous dérangent ou même désactiver tous les commentaires sur une photo. Vous pouvez aussi signaler les commentaires négatifs à Instagram. Si la situation s'empire, il est important d'en parler à un adulte de confiance.

### 5. Une copine a envoyé une photo d'une fille de la classe à plusieurs autres élèves en disant qu'elle ressemblait à une baleine. Je décide d'en parler à la fille concernée.

Si vous êtes témoin d'une cyberviolence, il est important de ne pas rester spectateur mais d'agir.
Vous n'êtes peut-être pas à l'aise de réagir publiquement mais vous pouvez en parler en privé à votre enseignant en lui demandant de garder votre identité anonyme ou essayer d'en parler en privé avec votre copine qui a écrit ce commentaire. Il existe plein de réactions possibles.

Être gentil, c'est cool (activité 5)

# 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.

## Discussion

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.

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.

## 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 2e jeu de cartes, que vous garderez pour vous seul.

**3. Est-ce ambigu ?**

Distribuez le deuxième set de cartes avec les émotions écrites en vert à des volontaires. Ils choisissent secrètement une des émotions listées et lisent le commentaire avec cette émotion en tête. Les autres élèves essaient de deviner l'émotion jouée.

Ensuite, les élèves essaient de retranscrire par écrit le commentaire en rendant l'émotion jouée explicite. Pour cela, ils peuvent ajouter du contexte, de la ponctuation, des émoticones.... Est-ce plus facile de faire passer une émotion par écrit ou par oral ?

Ce contenu est proposé par Bibliothèques Sans Frontières.
Créé par Nothing2Hide.

Fiche d'exercices – Activité 5

# 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

Hmmmmm....

Réflexion, confusion, critique, désapprobation, mécontentement, insatisfaction

Être gentil, c'est cool (activité 6)

# 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.**

## 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!

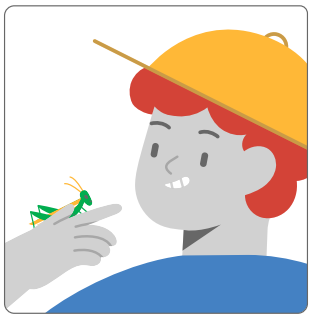
Dikkenek!

## 2. Autres exemples de photos légendées

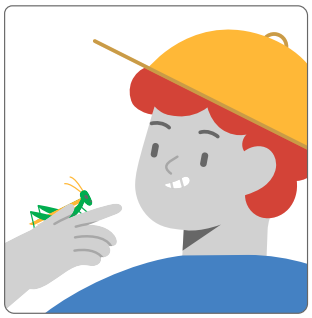
La mise en page de chaque exemple doit inclure l'image avec la légende A et la même image avec la légende B côte à côte (afin que les deux images soient examinées en même temps)

Une oeuvre originale remporte le premier prix.

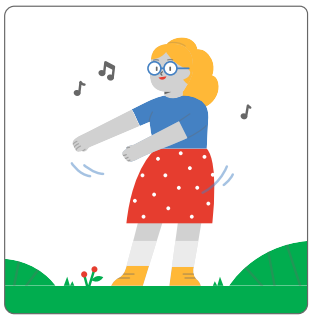
Catastrophe artistique.



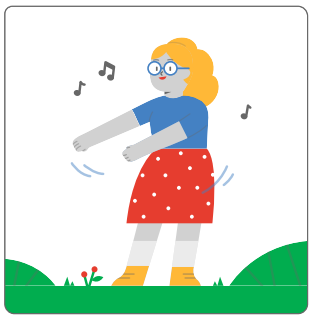
Wow ! Cette espèce est vraiment incroyable !



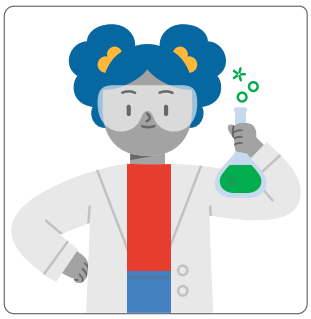
Miam, mon quatre-heure !



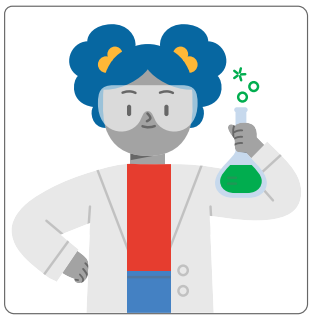
Spectacle de fin d'année : mission réussie !



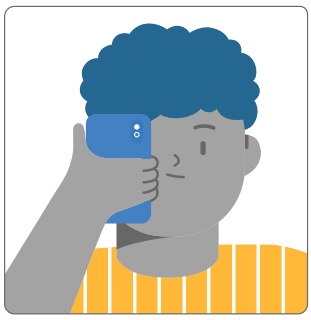
Tellement gênant. Loin d'être au niveau !



La chimiste la plus jeune de Belgique

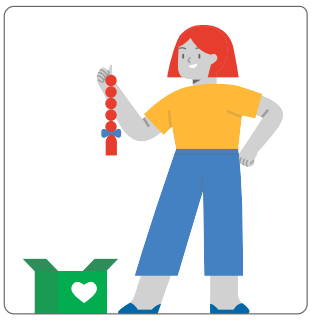


Passion sciences... #loser

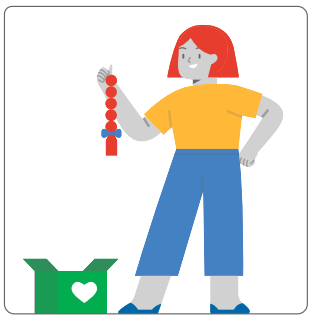


ENFIN mon propre smartphone !

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.

## Être gentil, c'est cool (activité 7)

# 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 (pour les enfants mais aussi pour les adultes). Ce n'est d'ailleurs pas le but. En effet, le simple fait de faire cet effort nous aide à ressentir de la compassion pour les autres et suscite de la bienveillance. Si des élèves veulent absolument « y arriver », rappelez-leur que le meilleur moyen de connaître l'émotion de quelqu'un, c'est de lui demander.

## 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. »)

Aujourd'hui, nous allons faire une activité pour vous aider à reconnaître les émotions et les sentiments de personnes en ligne.

## Activité

**Ressources nécessaires :**

- Fiche d'exercice : Lire les émotions
- Fiche d'exercice : Pratiquer l'empathie
- « 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 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 inclu

Fiche d'exercices – Activité 7

# Pratiquer l'empathie

**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 ?

.....

.....

# 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 ?

.....

.....

.....

**Termes désignant les émotions courantes**

Content

Frustré

Triste

Inquiet

Étonné

Déçu

Effrayé

Fou de joie

En colère

Paisible

## Être gentil, c'est cool (activité 8)

# 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.

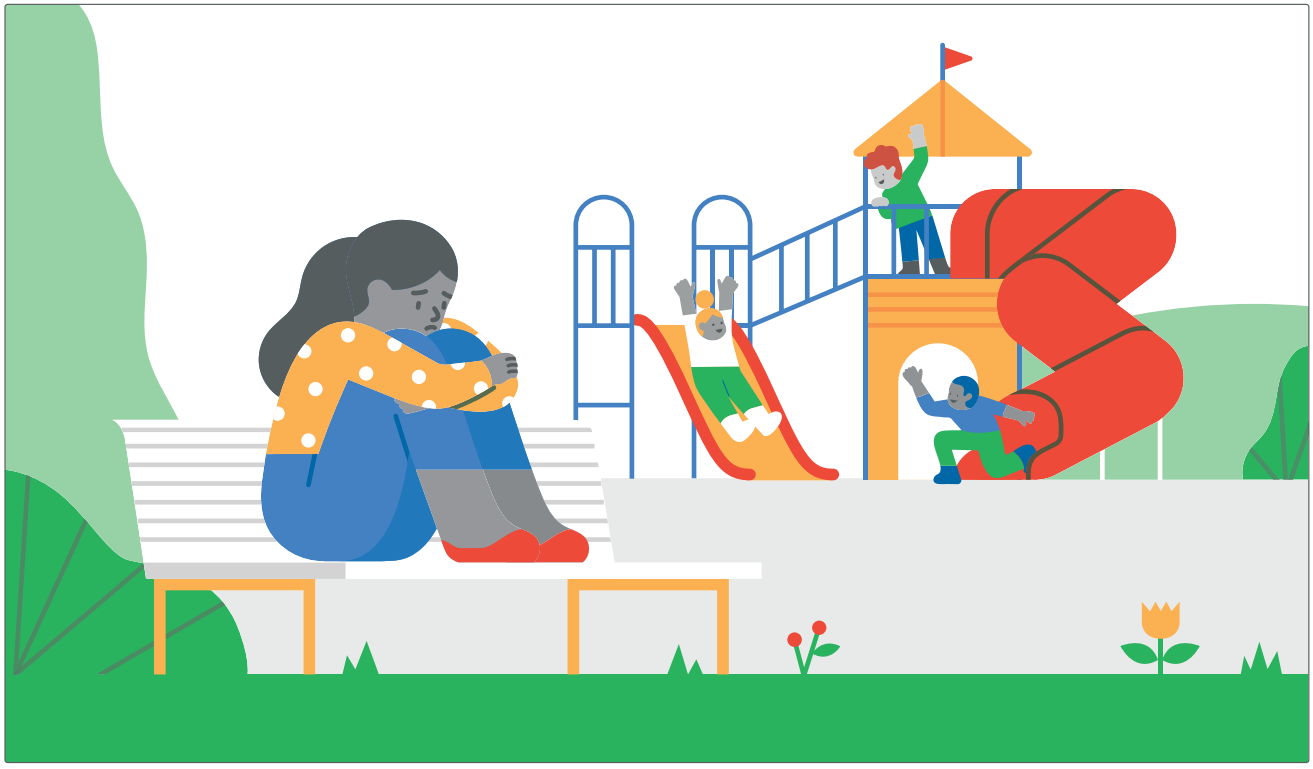
Maintenant que vous avez terminé votre marque de gentillesse, pensez au moment où vous allez la concrétiser. Laissez les élèves réfléchir et invitez-en quelques-uns à expliquer au reste de la classe leur marque de gentillesse et le moment où ils vont la concrétiser.

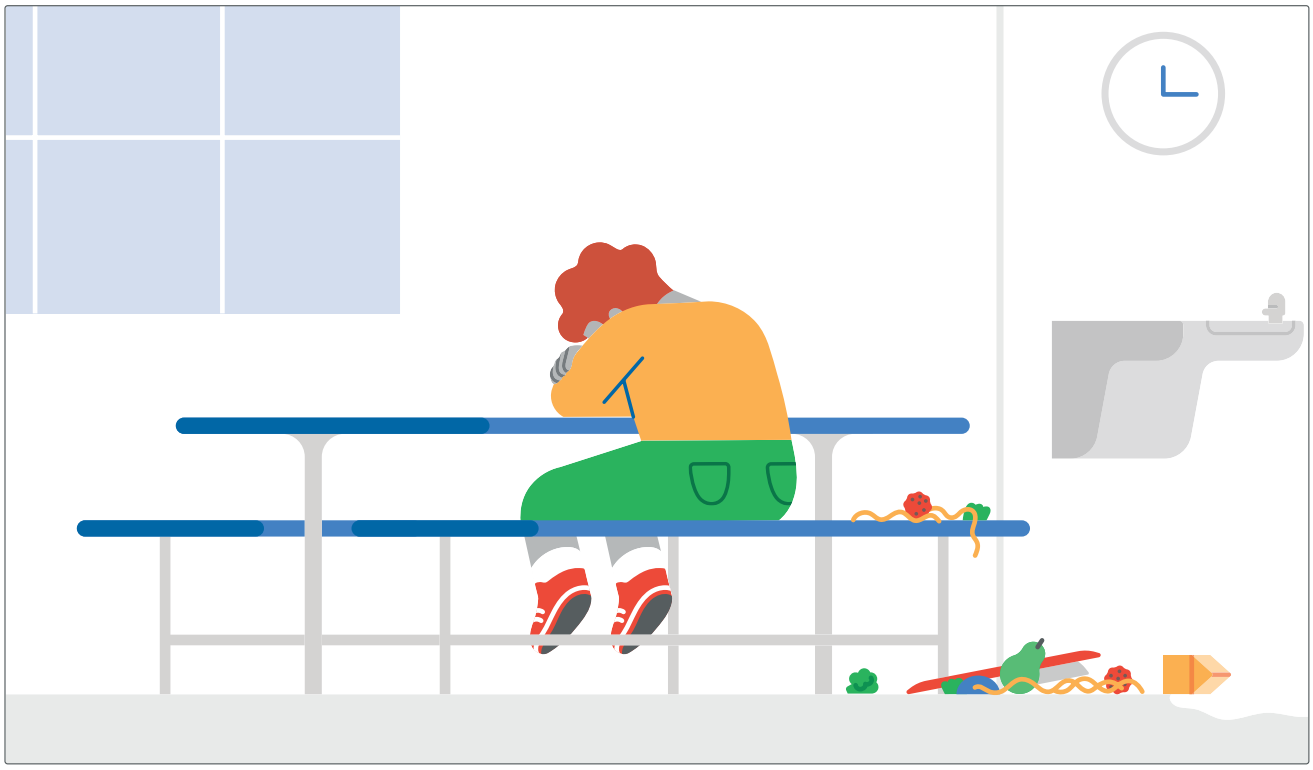
## Conclusion

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 ? !

Fiche d'exercices – Activité 8

# 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 9)

# 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.

Fiche d'exercices – Activité 9

# 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

.....

.....

## Être gentil, c'est cool (activité 10)

# 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 ?**

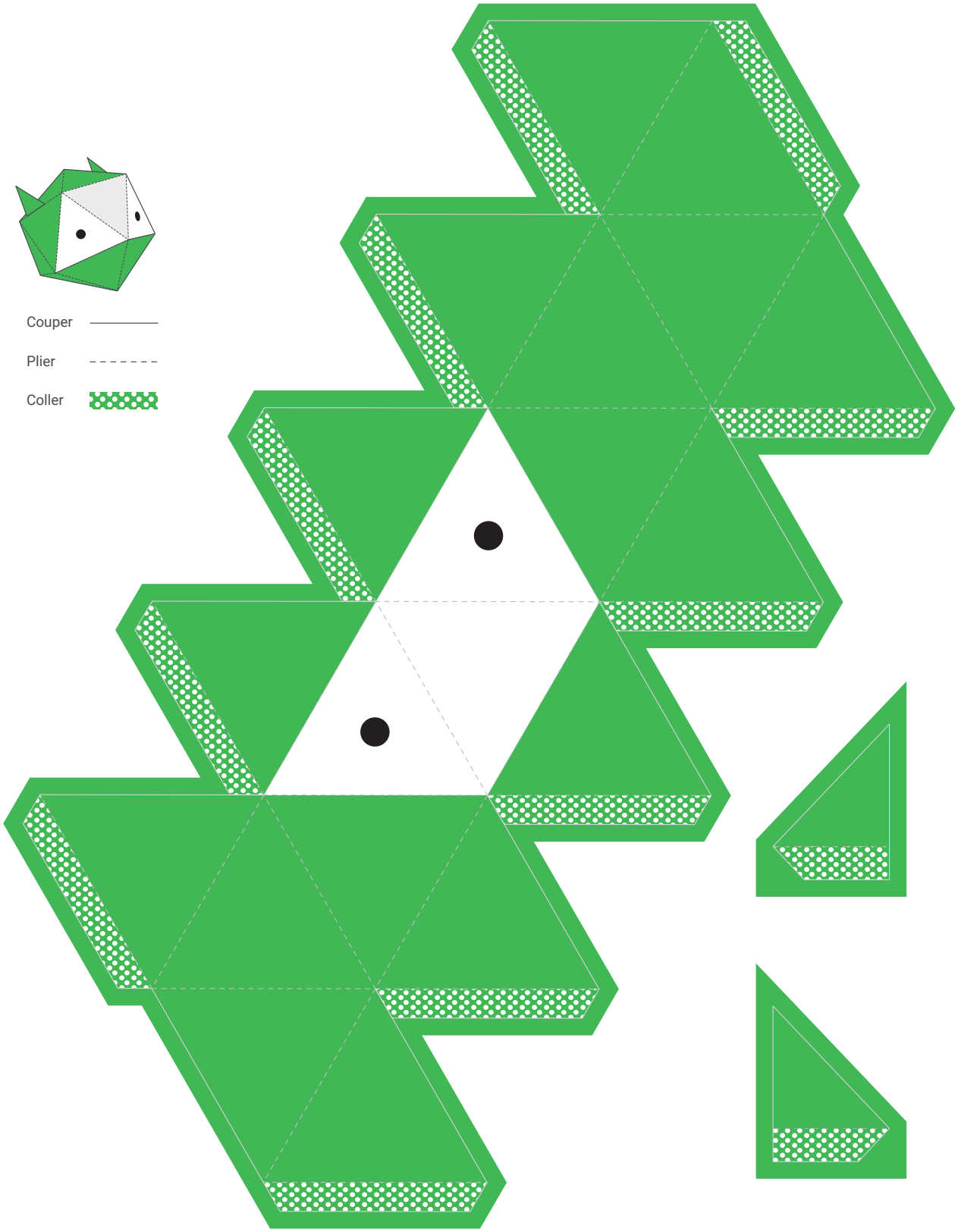
# Les Cyber Héros



Couper

Plier

Coller

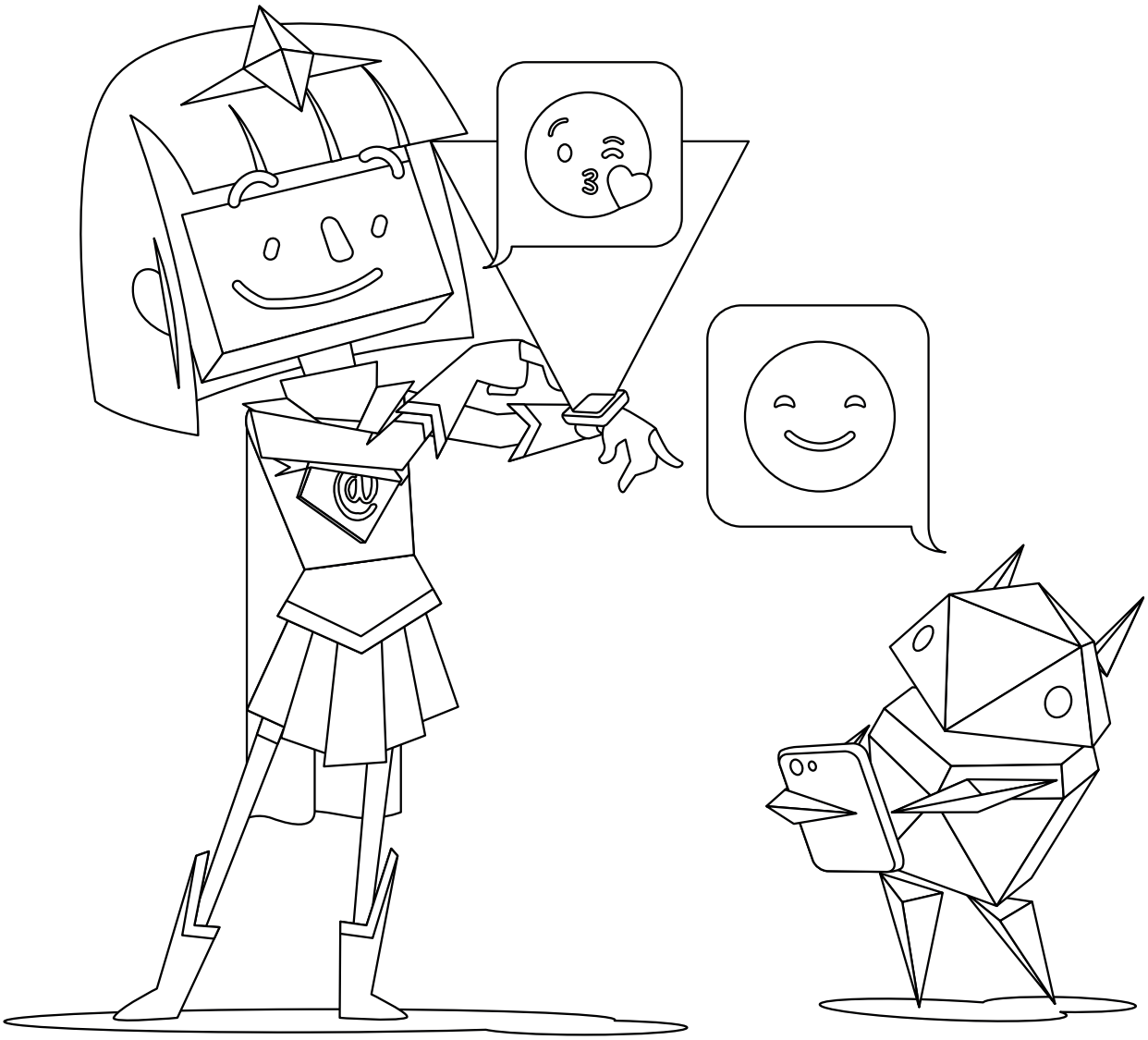


# Sympa

## 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



Thématique 5 : Sois Cyber courageux

# En cas de doute, parles-en

**Définir et encourager un comportement courageux**

## Aperçu de la thématique

Activité 1 **: À qui 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 .1 : **Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?**
Activité 5 .2 : **Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?**
Activité 6 : **Gérer la méchanceté en ligne.**

## 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

**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.

**Espace de Parole Régulé (EPR) :** les EPR sont des moments où un adulte permet à chacun de s'exprimer. ce moment peut être court (une dizaine de minutes) et vise à désamorcer les crises. Pour plus de détails, voir Le guide de l'enseignant au début du kit.

**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

### Qui contacter en cas de problème ?

- ✓ **116000 (numéro de Child Focus)**
- ✓ **103 (numéro d'Ecoute-Enfants)**

## En cas de doute, parles-en (activité 1)

# À qui demander de l'aide

Un conseil revient régulièrement lorsque les élèves sont confrontés à une situation où ils se sentent mal à l'aise : s'adresser à quelqu'un de confiance susceptible de les aider. Il est essentiel que les enfants prennent ce réflexe. Vous trouverez ci-après différentes situations où parler du problème peut vraiment être utile. Les élèves vont pouvoir réfléchir concrètement, afin de préciser vers qui ils se tourneraient et pourquoi.

### Remarques importantes destinées à l'enseignant

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 du harcèlement scolaire s'efforcent d'expliquer aux enfants la différence entre "rapporter" et demander de l'aide. Il est important de 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, ce qui est parfois essentiel. 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.

## Objectifs des élèves

- ✓ **Faire la distinction** entre des demandes d'aide et des comportements de "rapportage".
- ✓ **Prendre conscience** que demander de l'aide pour soi-même ou pour d'autres est un signe de force.
- ✓ **Identifier** différentes personnes-ressources dans son entourage.
- ✓ **Savoir définir** vers qui il est plus adéquat de se tourner en fonction de la situation.

## Discussion

Demandez à vos élèves s'ils ont déjà fait appel à un adulte quand ils se trouvaient face à un problème. Vers qui se tournent-ils ? En quoi d'autres personnes peuvent nous aider ? Ont-ils parfois hésité à le faire ? Ont-ils préféré se taire ? Pourquoi ?

### Exercice

**Faites ensemble une liste au tableau de toutes les personnes vers qui ils pourraient se tourner en cas de problème. Quels sont les qualités recherchées chez une personne de confiance ?**

*Réponse attendue : Relation de confiance, capacité d'écoute, capable de trouver des solutions, bonne communication, connaissances techniques des outils numériques, ...*

Nous ne sommes pas tous à l'aise avec les mêmes personnes, cela dépend de notre relation avec elles. Certains choisiront plutôt le grand cousin, d'autres leur maman, etc.

Expliquez aux élèves l'importance de savoir demander de l'aide. C'est un signe de courage d'oser faire appel à des adultes quand c'est nécessaire. Les adultes ont d'autres ressources, peuvent les soutenir et faire des démarches qu'il est difficile de faire seul. Demander de l'aide n'est pas la même chose que "rapporter" ou être une "balance".

### Exercice

**Demandez aux élèves de donner des exemples de situations qui rentreraient dans chacune de ces deux catégories (“rapporter” ou “demander de l’aide”). Qu’est-ce qui distingue ces deux catégories ?**

*Réponse attendue : Dans la demande d’aide, un enfant souffre ou est en danger et l’adulte peut agir pour le sortir d’une situation délicate. Dans le “rapportage”, la situation n’est pas dangereuse et les enfants sont capables de régler leur conflit sans l’adulte. L’enfant “rapporteur” cherche juste à ce qu’un autre élève se fasse punir.*

S’ils ne sont pas à l’aise de discuter avec quelqu’un de leur entourage, il existe également la ligne d’appel **103 (Ecoute-Enfants)** et le **116 000 (Child Focus)**. Ils peuvent parler de leur situation en toute discrétion et auront des conseils de professionnels gratuitement. Ajoutez cette option dans la liste des personnes de confiance au tableau.

## Activité

**Ressources nécessaires :**

- Fiche avec les cartes-situations à photocopier en fonction de la taille du groupe.

1. **Préparez les cartes avec les situations.**
   Vous pouvez les photocopier pour les avoir en plusieurs exemplaires.
2. **Mettez les élèves par duo et distribuez-leur trois cartes-situations.**
   Pour chaque carte, ils devront se poser les questions suivantes. Vous pouvez noter ces questions au tableau pour que les élèves les gardent sous les yeux.
   - Est-ce que je me sens capable de régler cette situation seul ?
   - Comment je me sentirais si j’en parlais à quelqu’un ?
   - Dans cette situation, qui serait la personne de confiance qui m’aiderait le mieux et pourquoi ?
3. **Laissez-leur un temps de discussion en duo.**
4. **Ensuite, lisez en groupe-classe quelques situations et interrogez les groupes pour connaître leurs réponses.**
   Y a-t-il des différences entre les groupes ? Est-ce facile de choisir une personne de confiance ? Comment ont-ils fait leur choix ?

### Conseil

Demandez à vos élèves de dresser une liste des personnes qu'ils peuvent contacter, selon la situation, pour demander de l'aide. Ils pourront ensuite l'emporter chez eux ou la coller dans leur agenda et la consulter lorsqu'ils auront besoin d'aide.

## Conclusion

Ce n’est peut-être pas toujours évident, mais être capable de demander de l’aide lorsque vous ne savez pas 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. Qu’est-ce que les élèves retiennent de cette activité ?
Proposez également aux élèves de noter dans leur journal de classe les deux numéros d’aide : **103** (Ecoute-Enfants) et **116 000** (Child Focus).

Fiche d'exercices – Activité 1

# À qui demander de l'aide

Découpez les cartes ci-dessous. En fonction du nombre d'élèves dans votre classe, vous devrez les photocopier plusieurs fois. Il faut qu'il y ait 2 ou 3 cartes par duo.

Tu as l'impression que ton compte Snapchat a été piraté.

Tu as besoin d'aide pour te souvenir d'un mot de passe important.

Tu penses être tombé dans un piège. Tu as fait une commande en ligne mais le site est louche...

Tu es tombé sur une vidéo qui t'a mis très mal à l'aise.

Tu as reçu un message suspect d'un inconnu. Il dit te connaitre.

Ton meilleur pote de la classe a publié un commentaire raciste sur la photo de quelqu'un.

Tu as partagé des infos confidentielles en ligne que tu n'aurais peut-être pas dû transmettre, cette situation te tracasse.

Tu as envoyé une photo sexy à ton amoureux/se et il/elle l'a montré à toute la classe.

Tu as vu dans la cour une personne de la classe menacer un autre élève de le tabasser.

Une amie te dit en message privé qu'elle va se suicider si elle reçoit encore des insultes concernant son apparence.

Un élève avec qui tu te disputes souvent a pris une photo moche de toi sans ton accord et menace de l'envoyer à toute la classe.

Tu découvres que des photos retouchées d'une fille de la classe circulent sur un groupe WhatsApp avec d'autres élèves.

## En cas de doute, parles-en (activité 2)

# 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"
- (Facultatif) ordinateur/tablette/smartphone pour que l'enfant puisse faire l'exercice seul

**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.

## Fiche d'exercices – Activité 2

# 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 dérangeant.
- ✓ **Savoir** quoi faire lorsqu'ils y sont confrontés.
- ✓ **Créer un plan** pour parler de ce qui les a dérangés avec un adulte de confiance.
- ✓ **Identifier** une personne de confiance vers qui se tourner en cas de problème.

## 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 » « Seul ».)
- 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 :**
   A. « Je vais vous lire un scénario. »
   B. « Je vais jouer de la musique pendant 30 secondes. »
   C. « Pendant que la musique joue, promenez-vous dans la classe et pensez à ce que vous diriez à un adulte pour lui expliquer le scénario. »
   D. « 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. Arrêtez la musique et demandez aux élèves de réfléchir à l'émotion que le scénario provoque chez eux.** Laissez-les s'exprimer brièvement puis demandez leur de se diriger vers l'émotion qu'ils ressentent.

**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 tous 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 5.1)

# Contenu inapproprié en ligne. Que faire ?

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 5.2)

# 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 préfèreraient 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)

# 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.

Fiche d'exercices – Activité 6

# 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 ?

.....

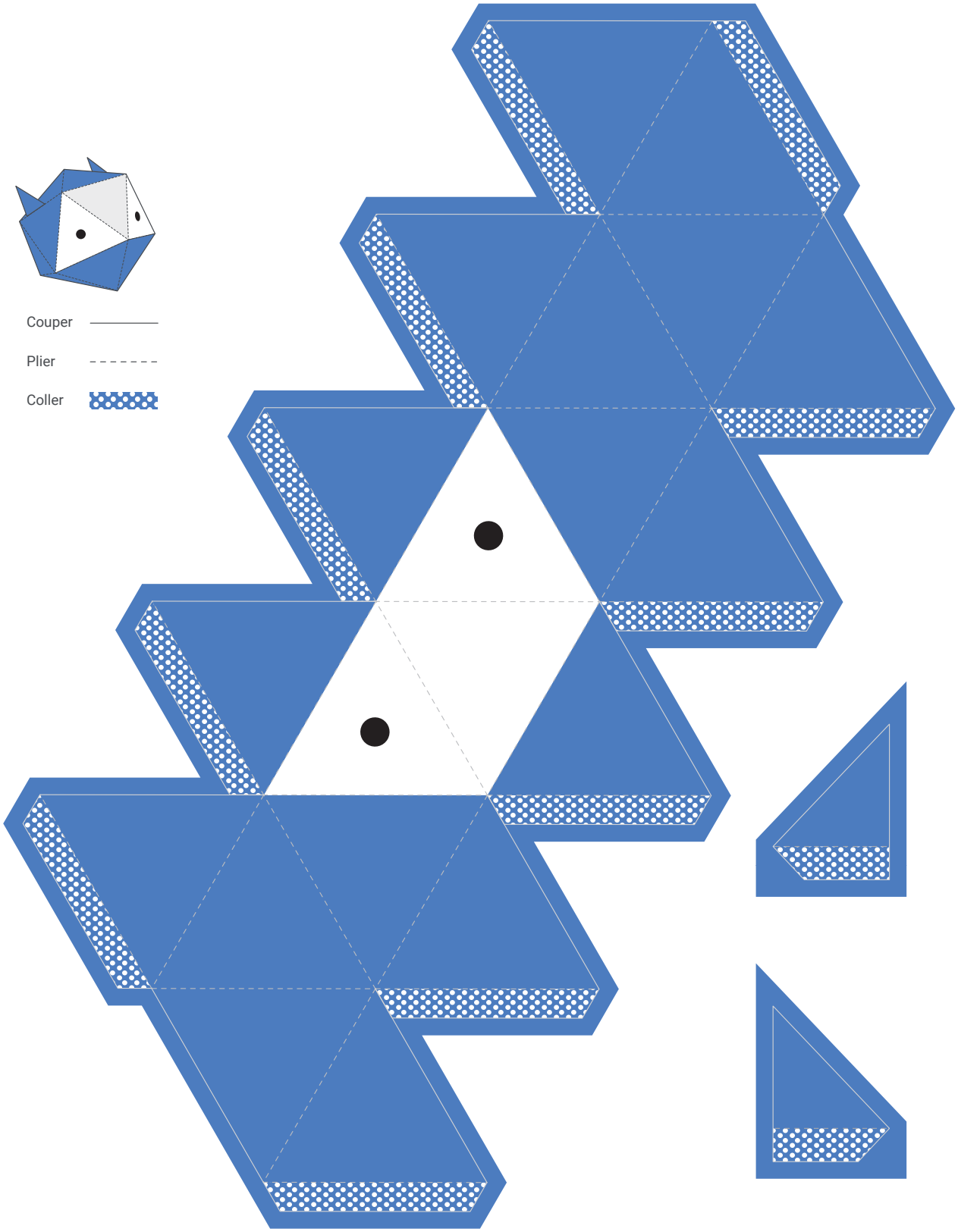
.....

.....

Couper

Plier

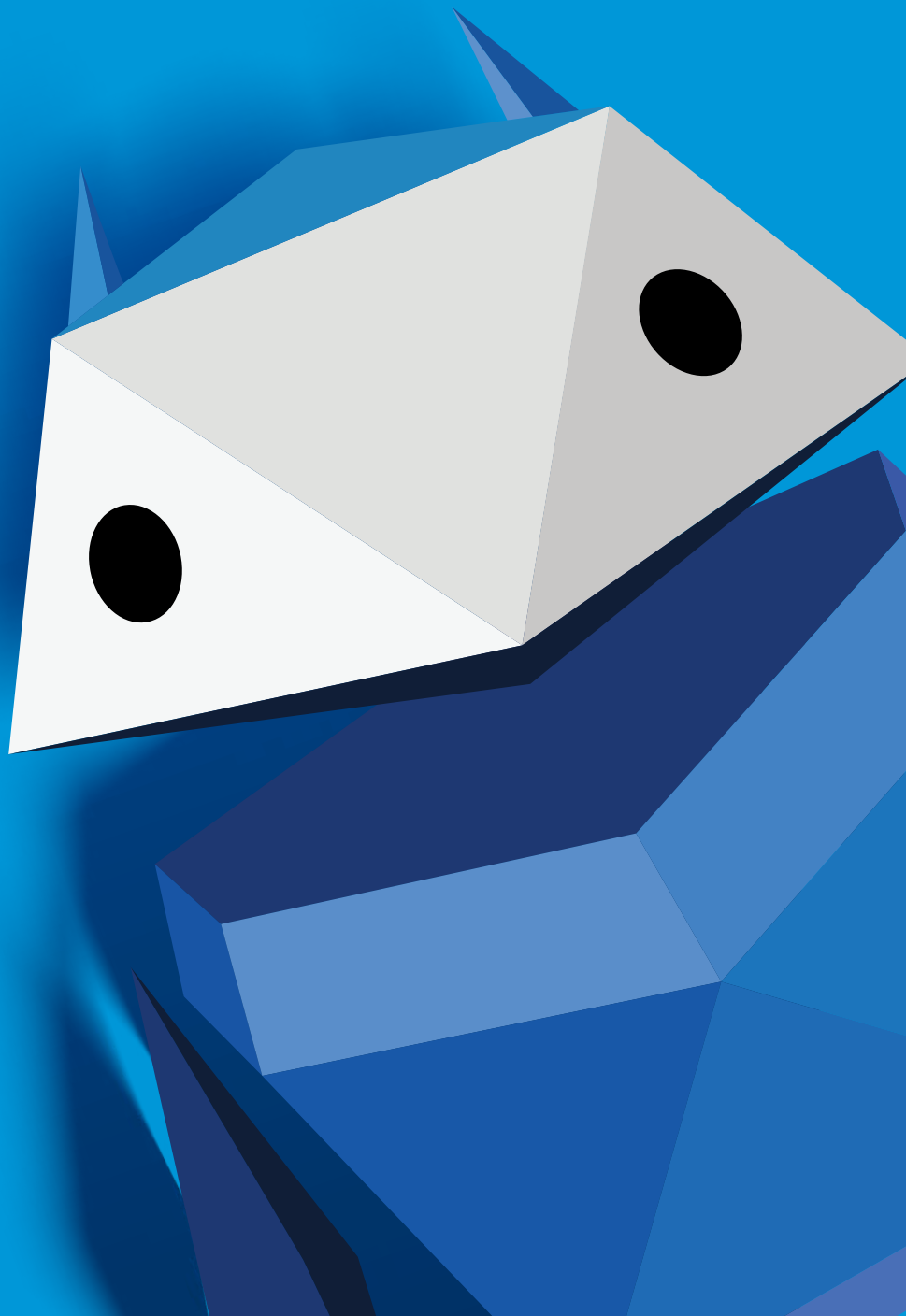
Coller



# 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

## Fiche d'activité BONUS (activité 1)

# Débat mouvant – jeux en ligne

Qu'il s'agisse d'un jeu en ligne sur ordinateur, d'un jeu gratuit sur smartphone/tablette ou d'un jeu sur une console, presque tous les enfants jouent à des jeux vidéo. Ce passe-temps soulève de nombreuses questions : combien de temps consacrer à un jeu ? Quels jeux sont pour quel âge ? Dans ce débat mouvant, vos élèves auront l'occasion de défendre leurs propres opinions et de s'ouvrir aux opinions des autres.

## Objectifs des élèves

- ✓ **Expliquer** son point de vue sur les jeux en ligne
- ✓ **Argumenter** son point de vue afin de le défendre
- ✓ **Développer une vision** des jeux (en ligne) qui tient compte de son propre bien-être et de celui des autres joueurs
- ✓ **Écouter** l'opinion d'autrui

## Discussion

Il existe de nombreux stéréotypes et préjugés autour des jeux vidéo. Commençons par démystifier certains d'entre eux.

### Je n'ai jamais « joué » moi-même, puis-je quand même parler de jeu ?

Bien entendu. Vous n'avez pas besoin d'être un « joueur » pour apprendre à vos élèves à jouer à des jeux de manière positive, et pour le faire d'une façon qui tienne compte de leur propre bien-être et de celui de leurs camarades. Par exemple, vous pouvez aborder tout de ce qui tourne autour du jeu : la répartition horaire de la journée, le fait de trouver un équilibre, interagir les uns avec les autres de manière sereine, etc.
Et peut-être êtes-vous aussi un « joueur » sans vous en rendre compte... Les jeux sur votre téléphone ou sur les réseaux sociaux comptent également !

**Conseil :** Avant de faire l'activité, demandez à vos élèves à quels jeux ils jouent souvent. Recherchez brièvement certaines choses à ce sujet, afin de pouvoir comprendre leur réalité pendant l'activité. N'hésitez pas, également, à leur poser des questions.

### Jouer pour diverses raisons

Que vous le vouliez ou non, le jeu en ligne est une activité importante pour de nombreux enfants et jeunes. D'après l'étude récente Génération 2024 (2024), près de 80 % des enfants disent jouer à des jeux en ligne de temps en temps, avec des motivations diverses. Selon le scientifique Nick Yee, il existe 6 catégories de joueurs, chacune ayant ses propres types de motivations et de préférences : il y a les joueurs qui jouent pour *l'action*, pour *l'aspect social*, pour *s'immerger dans un monde*, pour *s'exprimer de manière créative*, pour *gagner/atteindre des objectifs* ou pour *bien maîtriser quelque-chose*.

**Conseil :** Demandez à vos élèves pourquoi ils aiment jouer à des jeux. Vous pouvez également afficher les différents types de catégories sur le tableau.

### Qu'est-ce qui rend les jeux (en ligne) si attrayants et difficiles à arrêter?

En plus de la motivation des joueurs, de nombreux jeux (en ligne) sont également conçus de sorte que nous voulions continuer à y jouer.
De nombreux (nouveaux) jeux essaient de jouer sur la psychologie des joueurs autant que possible. Cela peut se faire, par exemple, en ajustant automatiquement le niveau de difficulté d'un jeu, en mettant les joueurs en contact les uns avec les autres ou en jouant sur la personnalisation ou l'expression de soi (psychologie de l'autodétermination). En utilisant des surprises ou un système de récompenses, ils tentent d'amener les joueurs à jouer tous les jours (ou même plusieurs fois par jour).

Pour certains enfants, il devient très difficile d'arrêter de jouer. Dans les cas extrêmes (attention, seulement entre 1 et 3% des enfants) on parle aussi d'addiction au jeu. Dans ce cas, il y a perte de contrôle : on continue à jouer malgré les effets négatifs, on donne la priorité au jeu par rapport à d'autres choses. Une dépendance au jeu ne se développe généralement pas uniquement à cause du jeu, mais va souvent de pair avec d'autres éléments précédemment développés tels que la dépression, l'anxiété sociale et le souhait d'échapper à une certaine situation.

### Les jeux vidéo augmentent-ils la violence chez les enfants ?

Tout d'abord, il serait incorrect de mettre tous les jeux vidéo dans le même sac. Une grande partie des jeux auxquels les enfants jouent ne sont pas violents. De plus, il est également bon de souligner que tous les jeux ne sont pas destinés à tous les âges.

Cependant, soulignons que plusieurs études ont montré que les jeux vidéo violents ne sont pas statistiquement liés (de manière causale) au comportement agressif chez les jeunes. L'agressivité visible chez les joueurs est principalement liée à la compétition dans le jeu ou lorsqu'un joueur perd, et pas nécessairement au contenu du jeu. Il est vrai néanmoins que les enfants, pour traiter les images qu'ils questionnent, les imitent souvent, les dessinent, les jouent, en parlent, etc. On pourra également noter qu'un joueur d'un jeu vidéo a souvent un rôle actif pour vaincre « le méchant », alors qu'à la télévision ou dans une série, par exemple, les gens ne regardent que passivement.

**Conseil :** via le site **PEGI**, vous pouvez facilement savoir quels jeux sont destinés à quel âge. Il est important d'encourager les enfants à ne jouer qu'à des jeux adaptés à leur âge.

**Pour plus d'informations :**

• Types de joueurs : https://quanticfoundry.com/gamer-types/
• PEGI : https://pegi.info/fr

Ce contenu est proposé par Bibliothèques Sans Frontières.

## Activité

**Ressources nécessaires :**

- Fiche d'exercices : Débat mouvant – jeux en ligne
- Stylo et papier (facultatif)

**1. Écrivez les affirmations au tableau ou donnez aux élèves une copie de la fiche d'exercices "Débat mouvant – jeux en ligne"**
Passez en revue chaque affirmation pour vous assurer que tout le monde les comprend. Donnez aux élèves un peu de temps pour se faire une opinion sur chaque affirmation et trouver des arguments pour défendre leurs opinions.

*Adaptation possible pour les 10 à 14 ans : vous pouvez demander aux élèves d'écrire leurs opinions sur une feuille.*

**2. D'accord, neutre ou pas d'accord ?**
Les élèves sont ensuite invités à se positionner physiquement dans le débat. En d'autres termes, ils vont se déplacer dans l'espace en fonction de leurs réponses (d'accord/neutre/pas d'accord). Ils s'alignent d'abord tous les uns à côté des autres. S'ils sont d'accord, ils font un pas en avant, s'ils n'ont pas d'opinion, ils restent en place, et s'ils ne sont pas d'accord, ils font un pas en arrière. Si vous manquez d'espace, vous pouvez également déterminer des espaces dédiés à chaque opinion dans la classe.

Pour les élèves qui ont des doutes, qui sont neutres ou qui ne savent pas quoi penser de l'énoncé, il existe des « cartes d'aide » avec un argument pour ou contre l'énoncé. Les élèves du milieu sont autorisés à prendre une « carte d'aide » pour les aider à se faire une opinion.

**Autre option :** vous pouvez également diviser vos élèves en « pour » ou « contre » à l'avance. Ils doivent alors essayer de trouver des arguments qui soutiennent leur position même si celle-ci est en désaccord avec ce qu'ils pensent vraiment. Les « cartes d'aide » peuvent les aider à trouver des arguments si nécessaire.

**3. Justification**
Une fois que tous les élèves ont pris position, le débat peut commencer. Qui est d'accord, et pourquoi ? Qui n'est pas d'accord avec cette affirmation ? Pourquoi les élèves du milieu sont-ils neutres ? Sont-ils d'accord ou non avec les cartes d'aide tirées ?

**Conseil :** Avant le débat, expliquez les règles d'un bon débat (on laisse le temps à une personne de s'exprimer, on écoute jusqu'au bout et on répète si besoin, on ne juge pas une opinion, on ne coupe pas la parole, ...). Bien sûr, vous pouvez également participer vous-même au débat. C'est encore mieux si vous donnez aussi votre propre avis (mais assurez-vous de le faire en dernier, car vous avez déjà lu cette feuille et avez peut-être été influencé par elle !).

*Bonus : demandez aux élèves de réfléchir par eux-mêmes à des affirmations sur les jeux en ligne. De quoi pensent-ils qu'il est important de parler ?*

**4 – Et maintenant ?**
Après le débat sur les différentes affirmations, il est intéressant de résumer l'activité avec les élèves. Qu'ont-ils appris ?
Leur opinion a-t-elle évolué sur certains points ? Sur quoi n'ont-ils pas changé d'avis ? À quoi penseront-ils la prochaine fois qu'ils joueront à un jeu vidéo ?

*Adaptation possible pour les 10 à 14 ans : vous pouvez demander aux élèves de répondre à ces questions de prise de recul, d'abord individuellement par écrit. Une mise en commun se fera par la suite.*

## Conclusion

Le monde des jeux en ligne est très diversifié. Les joueurs jouent à des types de jeux différents et pour des raisons variées. Il est important d'avoir un dialogue avec les enfants et les jeunes sur les raisons pour lesquelles ils jouent à certains jeux, quels jeux conviennent à quel âge et dans quelles modalités (où, quand, à quelle fréquence, etc) il convient de jouer.

Il faut également garder en tête que l'addiction aux jeux vidéo est très rare. Le plus souvent c'est un manque de cadre qui mène à des

## Fiche d’exercices BONUS (activité 1)

# Débat mouvant – jeux en ligne

Selon le nombre de participants, le débat dure environ 10 à 15 minutes par affirmation. Découpez les « cartes d'aide » pour chaque affirmation afin d'aider les élèves qui sont neutres ou ont du mal à se faire une opinion. La section “discussion” de l’activité et et les parties « pour l'enseignant » de cette fiche vous aideront à alimenter le débat et à confirmer ou infirmer certains faits.

**Affirmation 1 : Vous savez quand vous êtes prêt à jouer à un jeu vidéo, même si le jeu n'est pas destiné à votre âge.**

**Pour l'enseignant :** Il est fortement recommandé de ne pas jouer à des jeux destinés à un groupe d'âge plus âgé. Même si de nombreux autres camarades de classe y jouent ou s'il est autorisé par les parents ou avec des frères et sœurs plus âgés. Cela peut avoir des effets négatifs voire traumatisants.

| Pour | Contre |
| --- | --- |
| C'est un défi amusant de jouer à des jeux plus difficiles. | La limite d'âge est là pour une raison. |
| Tous mes amis sont autorisés à jouer à ce jeu et je ne veux pas être exclu. | Dans certains jeux, il y a des images (violence/nudité) qui ne sont pas destinées à tous les âges. |
| Si mes parents le permettent, il n’y a pas de problème. | Certains jeux vous permettent de discuter avec d'autres joueurs ce qui peut être dangereux. |
| J'y joue avec mes frères et sœurs plus âgés, donc ça va. | Dans certains jeux, vous pouvez acheter des choses avec de l'argent réel, et cela peut amener des dérives. |

**Affirmation 2 : Les créateurs de jeux vidéo (en ligne) devraient être obligés de mettre une minuterie sur leurs jeux pour que les joueurs ne puissent pas jouer trop longtemps.**

**Pour l'enseignant :** Le plus important est de parler aux enfants/jeunes de la durée pendant laquelle ils sont autorisés à jouer et de fixer des règles claires et comprises par le jeune. Lorsque quelqu'un ne peut pas arrêter de jouer par lui-même, considère le jeu comme une priorité par rapport à d'autres choses et ne veut plus faire d'autres choses, le comportement lié au jeu devient problématique.

# Cartes d'aide

| Pour | Contre |
| --- | --- |
| C’est souvent difficile d’arrêter, un minuteur peut être une bonne aide. | Tout le monde doit choisir combien de temps il veut jouer. |
| Cela pourrait bien fonctionner pour les jeunes enfants. | Les joueurs doivent être capables d'apprendre à fixer leurs propres limites |
| Cela aiderait parce que certains jeux sont faits de telle manière qu'il est très difficile de les arrêter. | C'est bien de jouer à certains jeux pendant très longtemps. |
| Le minuteur vous permet de savoir depuis combien de temps vous jouez. | Les créateurs ne sont pas responsables du temps de jeu des joueurs. |

**Affirmation 3 : Les jeux vidéo violents rendent les joueurs agressifs.**

**Pour l'enseignant :** Les recherches montrent que les jeux vidéo violents ne rendent pas les joueurs agressifs. Cependant, il est important d'encadrer de tels jeux. Si vous remarquez un comportement plus agressif après avoir joué à un tel jeu, parlez-en ensemble.

Informations supplémentaires : https://www.sciencepresse.qc.ca/blogue/assistants-detecteur-rumeurs/2019/04/11/jeux-video-rendent-violent

# Cartes d'aide

## Pour

Les joueurs imitent souvent les comportements vus dans des jeux vidéo.

Les joueurs peuvent commencer à trouver la violence normale, même hors ligne.

Souvent les joueurs sont plus fatigués ce qui les rend plus agités et agressifs.

## Contre

La recherche montre qu'il n'y a pas de lien entre les jeux vidéo violents et le comportement agressif des joueurs.

De tels jeux peuvent parfois aider les joueurs à évacuer leur agressivité.

La plupart des joueurs connaissent la différence entre le jeu et le « monde réel »

**Affirmation 4 : Les jeux vidéo sont un excellent moyen de se faire de nouveaux amis et/ou de rester en contact avec vos amis.**

**Pour l'enseignant :** Les jeux vidéo peuvent certainement être un moyen amusant de se faire de nouveaux amis (en ligne) ou de rester en contact avec des amis. Il faut cependant rester prudent car on ne sait jamais réellement qui est derrière l'écran. Il est par ailleurs recommandé de trouver un équilibre entre les amis en ligne et hors ligne.

# Cartes d'aide

| Pour | Contre |
| --- | --- |
| Jouer ensemble permet le développement des habiletés sociales (communiquer adéquatement, gérer ses émotions, ...). | Jouer ensemble en ligne n'est pas la même chose que se voir hors ligne. |
| Jouer ensemble (à un jeu vidéo) développe des intérêts communs et des expériences communes. | Les conversations dans les jeux vidéo en ligne peuvent parfois être très négatives. |
| Jouer ensemble renforce le lien entre les joueurs (également en dehors du jeu). | Les personnes que l'on rencontre en ligne ne sont pas toujours qui elle disent être. |

**Affirmation 5 : Jouer à de jeux vidéo peut vous rendre plus intelligent.**

**Pour l'enseignant :** Les jeux vidéo peuvent être intéressants pour développer certaines compétences, mais cela dépend beaucoup des jeux. Un équilibre entre différents types de jeux (éducatifs) et d'autres activités est recommandé. Méfiez-vous des jeux qui promettent que vous obtiendrez un QI plus élevé en jouant. Dans la plupart des cas, il ne s'agit que d'un argumentaire de vente pour que vous téléchargiez ou achetiez le jeu.

# Cartes d'aide

## Pour

Certains jeux vidéo peuvent être très instructifs.

Certains jeux vidéo vous aident à mieux résoudre des problèmes, à entraîner votre mémoire, à augmenter votre créativité, à travailler ensemble, à travailler la coordination œil-main, ...

## Contre

Cela dépend beaucoup du jeu auquel vous jouez et de la façon dont vous y jouez.

Les avantages ne l'emportent pas toujours sur les inconvénients (comme ne pas faire assez d'exercice, manquer de sommeil, avoir moins d'attention en classe, ...).

**Affirmation 6 : le jeu est une perte de temps. On ferait mieux de faire d'autres choses avec notre temps (comme lire, dessiner et jouer dehors).**

**Affirmation 7 : les jeux vidéo sont faits pour les garçons.**

**Affirmation 8 : les jeux vidéo rendent accro.**

## Fiche d'activité BONUS (activité 2)

# Dessine ta carte des écrans

Cette 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<br>... | Pour travailler (Maman)<br>Pour jouer (enfant 1)<br>Pour chercher de l'information (enfant 2)<br>... |
| 1 Tablette | Lire le journal (Papa)<br>... |
| 3 Smartphones | Communiquer (Whatsapp, Instagram ... )<br>Ecouter de la musique |
| 1 Télévision | Se divertir<br>S'informer |

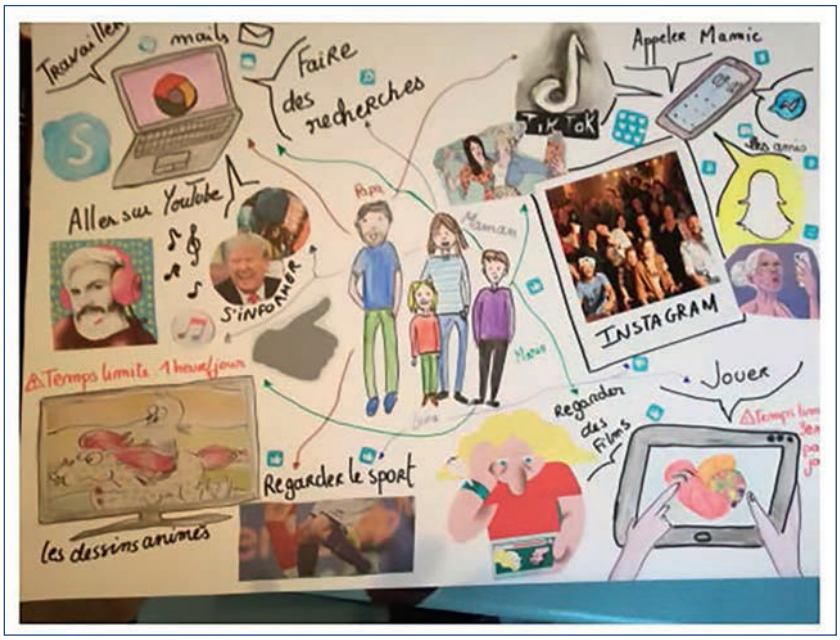
Discutez ensuite des différentes utilisations : certains prennent l'ordinateur uniquement pour travailler, d'autres se servent du téléphone juste pour appeler et communiquer et d'autres pour jouer.
Y a-t-il des limites de temps pour l'un ou l'autre écran ?
Y a-t-il des moments où les écrans sont interdits ?

**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.

Ce contenu est proposé par Bibliothèques Sans Frontières.