# Futé Vigilant Secret Sympa Courageux



Les Cyber Héros

Dossier pédagogique sur la sécurité en ligne et la citoyenneté numérique

#### Les Cyber Héros

Bienvenue dans le programme 'Les Cyber Héros', une collaboration entre Google et Bibliothèques Sans Frontières.

Ce dossier pédagogique est conçu pour enseigner aux enfants les compétences dont ils ont besoin pour explorer le Net en toute sécurité.

Le programme 'Les Cyber Héros' fournit aux enseignants les outils et méthodologies nécessaires pour aborder le thème de la sécurité en ligne en classe. Le programme, essentiellement destiné aux élèves de 4ème primaire jusqu'à la 2ème secondaire (9 ans à 14 ans), décrit des méthodes didactiques pouvant servir de cadre aux enseignants désireux de doter leurs élèves des outils adéquats pour faire en sorte qu'ils deviennent des citoyens numériques prudents et responsables.

Les cinq piliers de la citoyenneté et de la sécurité numériques – détaillés dans la Charte – sont :

- Faites attention à votre image (Soyez Cyber futés).
- Ne tombez pas dans le panneau (Soyez Cyber vigilants).
- Gardez votre identité secrète (Soyez Cyber secrets).
- Faites le bien autour de vous (Soyez Cyber sympas).
- Appelez un adulte à l'aide (Soyez Cyber courageux).

Vous trouverez tous les contenus en format téléchargeable sur cybersimple.be, le site de référence pour les sujets de la sécurité en ligne. Cybersimple.be est une initiative de Google, Test Achat et Child Focus.

Les fiches pédagogiques ont été créées conjointement par Google et Bibliothèques Sans Frontières. De nouvelles fiches seront accessibles en ligne au fur et à mesure de l'année. Si vous désirez de plus amples informations sur le programme, n'hésitez pas à nous contacter par mail à l'adresse suivante cyberheros@bibliosansfrontieres.org. Nos séances d'introduction ainsi que nos accompagnements dans les classes sont gratuits...

À faire passer!





## Sommaire

Guide de l'enseignant
Ressource 1 : Modèle d'e-mail ou de lettre de présentation aux parents
Ressource 2 : Questions fréquentes
Thématique 1 : Réfléchis bien avant de partager
Activité 1 : Savoir quand ne pas partager
Activité 2 : Qui est cette personne ?
Activité 3 : Question de point de vue !
Activité 4 : Protéger les informations confidentielles
Activité 5 : Miroir numérique
Activité 6 : Le jeu du téléphone
Activité 7 : Ce n'est pas ce que je voulais dire!
Activité 8 : Interland - La montagne de la prudence
Thématique 2 : Ne tombe pas dans le panneau 30
Activité 1 : Ne pas mordre à l'hameçon !
Activité 2 : Mais qui est-ce exactement ?
Activité 3 : À propos des "bots"
Activité 4 : Il faut le voir pour le croire
Activité 5 : La rédac
Activité 6 : Atelier connecté autour de la fake news
Activité 7 : Les outils parfaits du fact checkeur
Activité 8 : Bataille numérique: Info ou Intox ?
Activité 9 : Est-ce bien vrai ?
Activité 10 : Repérez la désinformation en ligne
Activité 11 : Interland – La rivière de la réalité
Thématique 3 : Un secret, c'est sacré
Activité 1 : Créer un mot de passe sécurisé
Activité 2 : Garder son mot de passe secret
Activité 3 : On va vider la banque
Activité 4 : Tout est question de cadrage
Activité 5 : Interland – La tour des trésors

## Sommaire

Thématique 4 : Etre gentil, c'est cool	103
Activité 1 : Passer à l'action	
Activité 2 : Comment intervenir ?	
Activité 3 : Dites le gentiment !	
Activité 4 : Maîtriser le ton employé	
Activité 5 : Joindre le geste à la parole	
Activité 6 : Petit clic, grandes conséquences	
Activité 7 : Commenter sans froisser	
Activité 8 : Comment les mots peuvent changer la perception d'une image ?	
Activité 9 : Interland - Le royaume de la gentillesse	
Thématique 5 : En cas de doute, parles-en	141
Activité 1 : Quand demander de l'aide	
Activité 2 : Signaler le problème en ligne	
Activité 3 : Que signifie être courageux ?	
BONUS	154

#### **Guide de l'enseignant (ressource 1)**

## Modèle d'e-mail ou de lettre de présentation aux parents

Vous trouverez ci-dessous un modèle de lettre (ou d'e-mail) que vous pouvez adapter et qui vise à informer les parents de l'existence de ce projet et à leur expliquer comment utiliser les outils proposés pour aider leurs enfants à prendre les bonnes décisions concernant leur propre sécurité en ligne.



#### Chers parents,

Lorsque nos enfants sont encore petits, nous faisons tout notre possible pour les accompagner dans leur découverte du monde en ligne et les protéger du mieux que nous pouvons contre les risques d'Internet. Puis, les enfants atteignent l'âge de la puberté et de l'adolescence, et notre rôle en tant que parents doit alors évoluer. À mesure que les jeunes acquièrent leur indépendance (en ligne), il nous incombe de leur fournir les outils adéquats afin qu'ils puissent en faire usage correctement. Le contrôle fait place à la responsabilisation, processus dans lequel la confiance et la connaissance occupent une place centrale.

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

- osent demander de l'aide à une personne de confiance dans les situations délicates.
- développent leur esprit critique et apprennent à mieux évaluer les situations en ligne.
- · apprennent à se protéger contre les risques en ligne.
- 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.

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.

Le programme 'Les Cyber Héros' a été mis au point par Google en collaboration avec les experts en pédagogie de Child Focus et Bibliothèque Sans Frontières. Il comporte des expériences amusantes et éducatives sur le thème de la sécurité en ligne, articulées 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]

#### **Guide de l'enseignant (ressource 2)**

## 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 Cybersimple.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.cybersimple.be/fr
- Pour accéder au jeu Interland, rendez-vous sur g.co/interland
- Pour accéder au dossier pédagogique "Les Cyber Héros", rendez-vous sur https://www.cybersimple.be/fr/boite-à-outils

## 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 6ème 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 quelles ages ce dossier pédagogique est-il le mieux adapté?

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

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

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

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

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

#### Les élèves peuvent-ils enregistrer leur travail sur Interland?

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

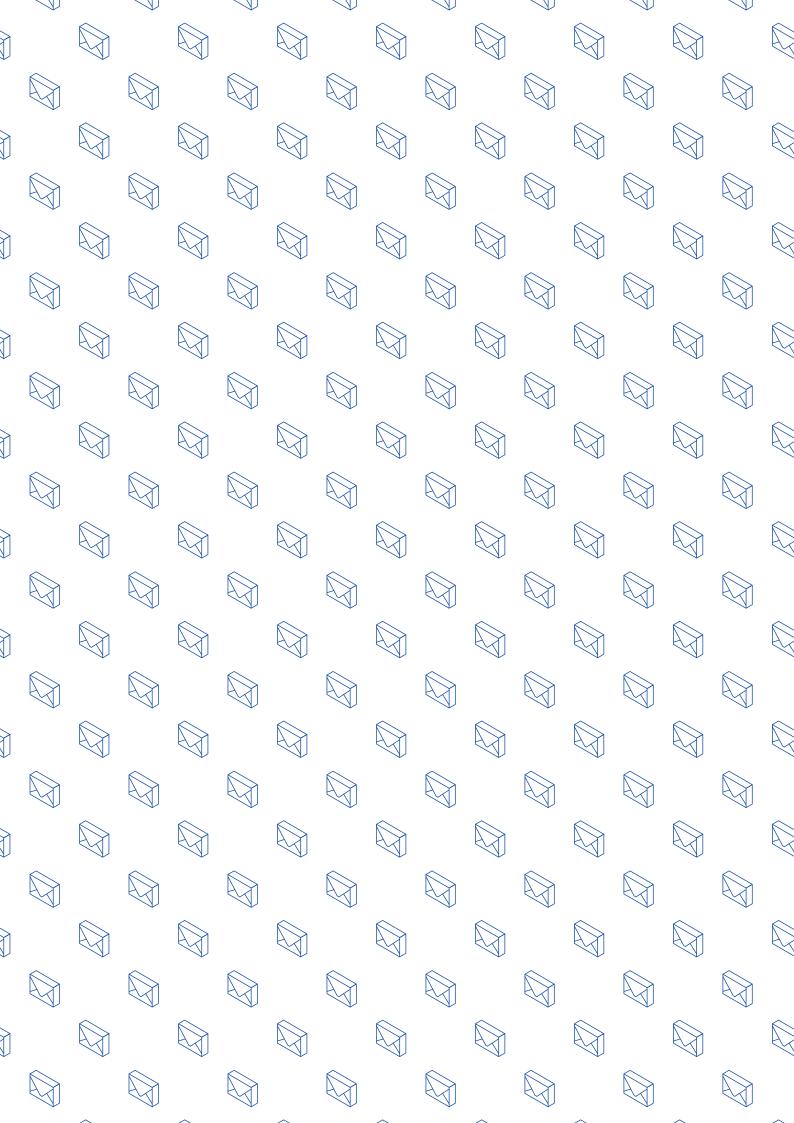
#### Où puis-je trouver d'autres ressources destinées aux enseignants?

Tous les documents destinés aux enseignants dans le cadre de ce programme sont disponibles sur notre page des ressources à l'adresse: <a href="https://www.cybersimple.be/fr/boite-a-outils">https://www.cybersimple.be/fr/boite-a-outils</a>.

#### Je souhaite obtenir de l'aide ou des renseignements?

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

Les Cyber Héros. 6



Thématique 1 : Sois Cyber futé

## Réfléchis bien avant de partager



Se protéger et protéger son image en ligne

## Aperçu de la thématique

Activité 1 : Savoir quand ne pas partager

Activité 2 : Qui est cette personne ?

Activité 3 : Question de point de vue !

Activité 4: Protéger les informations confidentielles

Activité 5 : Miroir numérique

Activité 6 : Le jeu du téléphone

Activité 7 : Ce n'est pas ce que je voulais dire !
Activité 8 : Interland – La montagne de la prudence

#### **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 positif en contrôlant leur vie privée et en protégeant leurs informations personnelles.

#### Objectifs des élèves

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

## Réfléchis bien avant de partager Vocabulaire



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Réfléchis bien avant de partager (activité 1)

## Savoir quand ne pas partager

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

#### Objectifs des élèves



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

#### **Discussion**



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

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

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

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

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

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

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

Voici quelques questions pour prolonger la discussion :

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

#### **Activité**



#### 1. Inventer un secret

Dans un premier temps, tout le monde doit réfléchir à un secret (mais pas un vrai).

#### 2. Dire le secret à votre binôme

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

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

#### 3. Dire le secret à toute la classe

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

#### **Conclusion**

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

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

#### Réfléchis bien avant de partager (activité 2)

## Qui est cette personne?

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

#### Objectifs des élèves



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

#### **Discussion**



#### Comment nous savons ce que nous pensons savoir

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

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

#### **Activité**



#### Ressources nécessaires :

- Extraits d'activités en ligne de plusieurs personnes fictives ou réelles. Vous pouvez distribuer la fiche d'exercice "Qui est cette personne?" à chaque élève ou recueillir des exemples en vous appuyant sur les idées ci-dessous (soit tous ensemble en classe, soit sous la forme de devoirs à rendre le lendemain):
- Comptes de la famille ou de célébrités sur les médias sociaux (si le contenu est adapté au jeune public)
- · Historiques de navigation imprimés
- Ordinateurs ultraportables ou appareils pour un court exercice rédigé

#### 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 ?

#### **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 Léa **Ahmed** Photos sous-marines de la On a gagné! Plus qu'un match, Place Saint-Lambert chorégraphie! Vous êtes toutes pas et c'est le titre. Je vais devoir mal! m'entraîner plus au service. Meilleurs remèdes pour J'ai raté le but de la victoire. Pff. lutter contre les boutons Je déteste la danse à l'école. Mais on a quand même fait un nul. #jyvaispas Institut Royal des Mon petit frère Alex est si fatigant. 25 photos de chiots Sciences Naturelles, C'est peut-être un extraterrestre Bruxelles 10 signes que tes parents La promo du collège à Liège Amende pour excès de ~ essaient de te ruiner la vie vitesse Pêche prévue samedi avec mon père Regardez le site de mon ami! Conférence des jeunes **V** au grand lac! Ça va être super J'ai écrit une bonne partie du code. designers à l'université **ENFIN VU LE DERNIER "SPY** Nouveau record ! Concert à l'Ancienne **✓** WARS". Je suis accro! Cool. J'adore Gem Jam! Belgique

#### Réfléchis bien avant de partager (activité 3)

## Question de point de vue!

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

#### Objectifs des élèves



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

#### **Discussion**



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

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

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

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

#### **Activité**



#### Ressources nécessaires :

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

#### 1. Recueillir un nouveau point de vue

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

Parent

Entraîneur

Employeur

• Ami

- Police
- Vous-même dans 10 ans

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

#### 2. Présenter les conclusions

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

#### 3. Ouvrir la discussion en classe

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

#### Conclusion

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

#### Réfléchis bien avant de partager (activité 4)

## Protéger les informations confidentielles

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

#### Objectifs des élèves



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

#### **Discussion**



Scénarios sur la confidentialité : que faire ?

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **Activité**



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

#### Conclusion

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

#### Réfléchis bien avant de partager (activité 5)

## Miroir numérique

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

#### Objectifs des élèves



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

#### **Activité**



#### Ressources nécessaires :

Une tablette/ un ordinateur par élève

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

Poser la question aux enfants : aimez-vous vous déguiser ? En quoi, pourquoi ?

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

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

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

Illustrez votre propos avec des exemples imagés trouvés sur internet.

#### 2. Atelier connecté - crée ton avatar

Proposez plusieurs possibilités pour créer leur propre avatar. Vous pouvez piocher dans cette liste de sites internet (non-exhaustive, il existe plein d'autres choses!):

#### www.face.co/

Pour créer un avatar qui nous ressemble.

#### www.faceyourmanga.com

Pour se créer un avatar façon manga.

#### www.dudefactory.com/view-avatar.aspx

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

#### www.editions-delcourt.fr/bouletmaton/

Pour se créer un avatar type BD.

#### 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.).

**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 6)

## Le Jeu du Téléphone

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

#### Objectifs des élèves



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

#### **Activité**



#### Mise en place du jeu

Les participants se placent en cercle.

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

On laisse environ 5 minutes pour réaliser cette étape.

#### Tour de jeu:

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

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

#### Échanges avec les joueurs :

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

#### Réflexion avec les élèves :

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

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

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

#### **Conclusion**

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

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

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

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

#### On se pose donc plusieurs questions:

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

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

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

#### Réfléchis bien avant de partager (activité 7)

## Ce n'est pas ce que je voulais dire!

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

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

#### Objectifs des élèves



- ✓ Apprendre l'importance de se demander : d'autres personnes que moi vont-elles interpréter ce message différemment ?
- ✓ 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 journalistes, 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 :

- Grille d'émojis (projetée ou affichée pour être visible de tous)
- Un t-shirt sans motif ni écriture par élève
- 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, tracez un dessin à votre image, uniquement à l'aide d'émojis. Vous pouvez utiliser au maximum trois émojis de la grille ou que vous aurez inventés.

#### 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 ? Suisje 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 puisje en être sûr ?»

#### Réfléchis bien avant de partager (activité 8)

## Interland: La montagne de la prudence

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

Depuis votre ordinateur ou votre appareil mobile (une tablette, par exemple), ouvrez un navigateur Web et rendez-vous sur www.cybersimpel.be/interland.

#### **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.

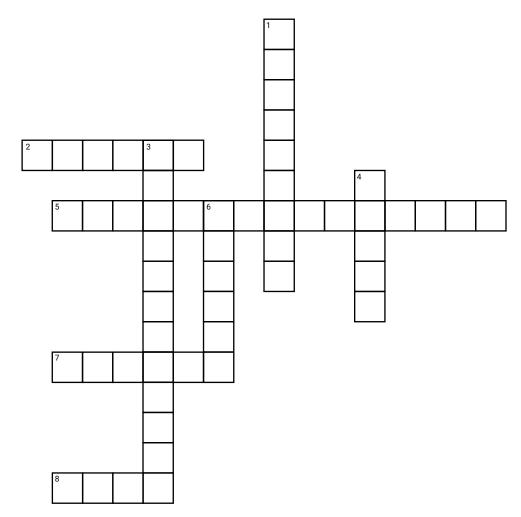
- Parmi tout ce que vous avez publié dans le jeu, quels types de posts partagez-vous le plus souvent dans la vraie vie ? Pourquoi ?
- Décrivez un moment où vous avez malencontreusement partagé une information que vous n'auriez pas dû.
- À votre avis, pourquoi le personnage du jeu "La montagne de la prudence"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

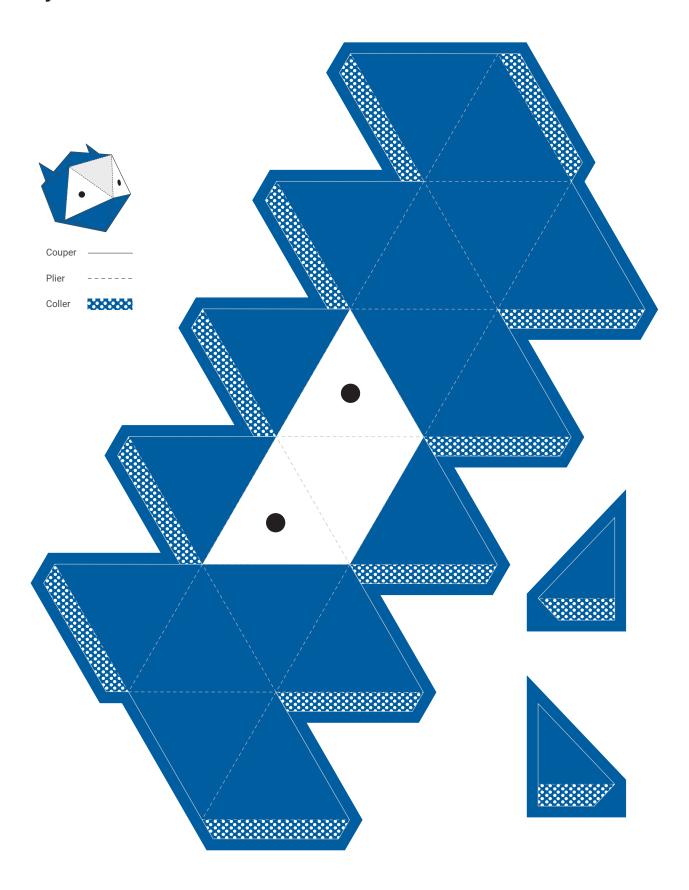
A toi maintenant de te rappeler les précautions que tu dois prendre sur les réseaux sociaux que tu fréquentes.

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 provoquantes, équivoques ou suggestives.
- 8. Ils ne sont pas tous vrais sur les réseaux sociaux.

### Les Cyber Héros



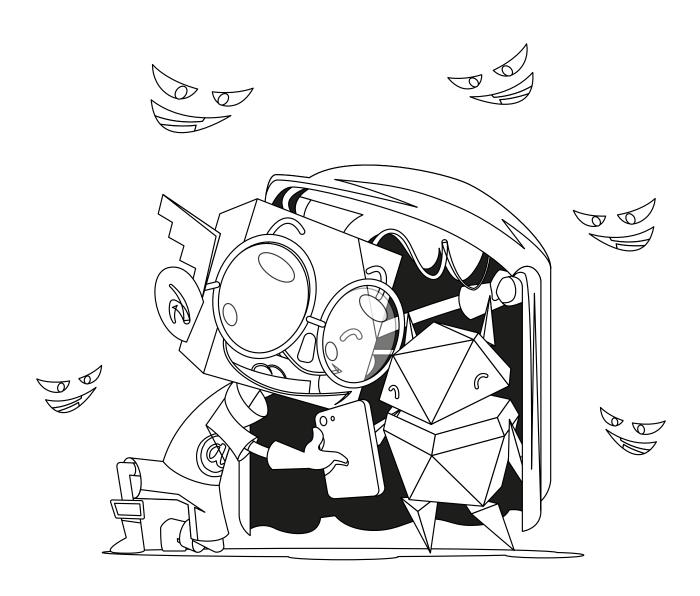


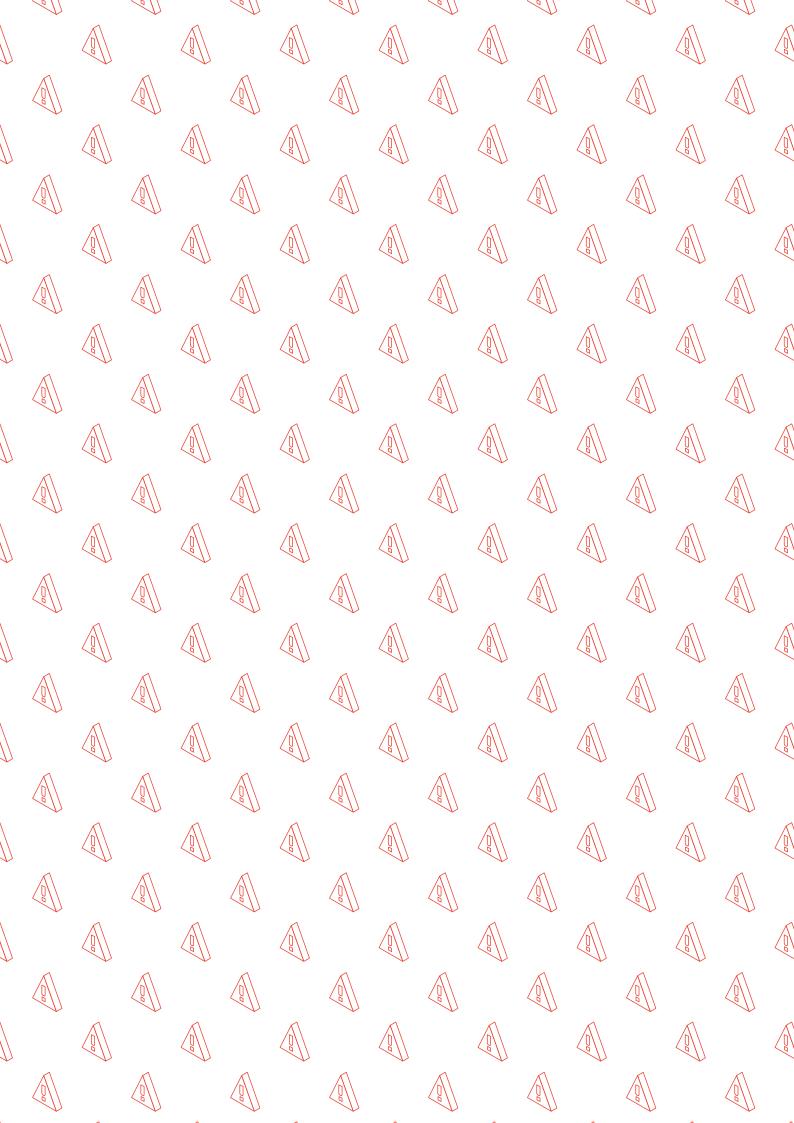
# 

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 : À propos des "bots"

Activité 4 : Il faut le voir pour le croire

Activité 5: La rédac

Activité 6 : Atelier connecté autour de la fake news

Activité 7 : Les outils parfaits du fact checkeur Activité 8 : Bataille numérique: Info ou Intox ?

Activité 9 : Est-ce bien vrai ?

Activité 10 : Repérez la désinformation en ligne

Activité 11 : Interland - La rivière de la réalité

#### **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.

Les Cyber Héros. 31

## Ne tombe pas dans le panneau Vocabulaire



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Youtubbeur: un vlogger qui utilise YouTube comme média.

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

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

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

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

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

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

**Crédible :** plausible ; quelqu'un qui est crédible utilise des preuves et vous pouvez être sûr qu'il dit la vérité.

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

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

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

Désinformation: information fausse ou destinée à induire en erreur.

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

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

#### 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 ou des escroqueries par "hameçonnage".

#### **Objectifs des élèves**



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

#### **Discussion**



#### En quoi consiste l'hameçonnage exactement?

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

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

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

Voici quelques questions à vous poser :

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

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

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

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

S'ils suspectent une escroquerie, vos enfants 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 luimême 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.
- 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-til 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.

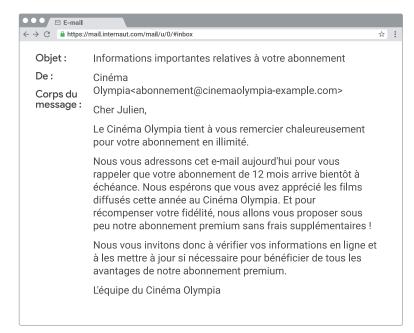
Remarque : pour les besoins de cet exercice, partez du principe que la messagerie de l'Internaute est fiable.

#### Conclusion

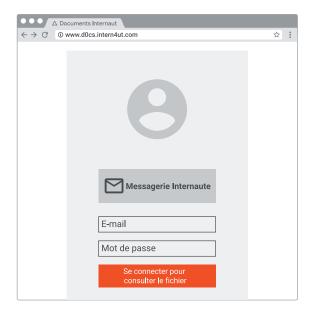
Lorsque vous êtes en ligne, faites toujours attention aux tentatives d'hameçonnage par e-mail, par SMS ou dans les posts. Et si vous vous faites berner, avertissez immédiatement un adulte en qui vous avez confiance.

# Fiche d'exercices - Activité 1

# Exemples d'hameçonnage



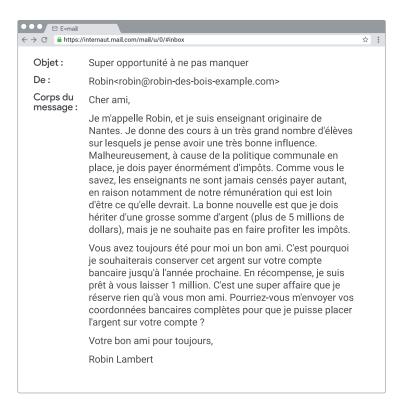
1. Ce message est-il fiable ou est-ce un cas de hameçonnage?



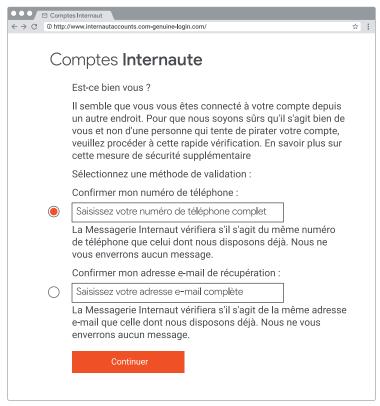
2. Cette page est-elle fiable, ou est-ce un cas de hameçonnage?



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



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



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

# Ne tombe pas dans le panneau (activité 2)

# Mais qui est-ce exactement?

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

# Objectifs des élèves



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

# **Discussion**



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

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

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

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

# Remarque destinée à l'enseignant

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

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

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

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

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

  Sur les médias sociaux, est-ce que cette personne utilise son vrai nom comme pseudonyme ?
- Le profil de la personne inclut-il une biographie sur elle ?

  Si tel est le cas, a-t-elle l'air d'avoir été rédigée par une vraie personne ?

  Les faux comptes ne fournissent pas beaucoup de renseignements sur la personne ou contiennent alors tout un tas d'informations rassemblées au hasard pour créer un faux profil. La biographie indique-t-elle quoi que ce soit que vous pouvez vérifier en effectuant une recherche ?
- Depuis combien de temps le compte est-il actif ? Les activités affichées correspondent-elles à ce que vous pensiez ?
   Est-ce un nouveau profil ou y a-t-il beaucoup d'activités dessus ?
   Avez-vous des amis en commun avec cette personne comme vous le pensiez ? De manière générale, les faux comptes ne contiennent pas beaucoup de posts, de commentaires ou d'échanges avec d'autres personnes.

# **Activité**



### Ressources nécessaires :

- Un exemplaire de la fiche d'exercice Mais qui est-ce exactement ?, que vous aurez découpée en bandes et où figure un scénario 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, contactezle d'abord.
- 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 platesformes 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 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)

# À propos des "bots"

Aujourd'hui, les élèves interagissent avec de plus en plus de "voix" non humaines provenant d'appareils, d'applications et de sites, principalement chez eux et peut-être même encore plus à l'école. Ces voix sont parfois appelées "chatbots", "assistants virtuels" ou tout simplement "bots". Cette activité simple sous forme de questions/réponses a pour but d'encourager les élèves à discuter ensemble de l'interaction avec ces bots.

Remarque : Assurez-vous que le débat reste ouvert. Cette activité vise à développer l'esprit critique des élèves, plutôt qu'à tirer des conclusions.

# Objectifs des élèves



- Identifier ces technologies interactives de plus en plus présentes dans la vie des élèves
- Examiner les expériences vécues avec des bots de différentes sortes
- Analyser l'impact à la fois positif et négatif que ces technologies peuvent avoir au quotidien

# Discussion



De plus en plus de gens utilisent aujourd'hui ce que l'on appelle des "bots". En avez-vous déjà entendu parler ? On les désigne aussi parfois par les termes "chatbots" ou "assistants virtuels". Ils sont utilisés dans des situations diverses et variées, que ce soit pour jouer, consulter la météo, répondre à des questions, obtenir un itinéraire, être averti lorsque le temps imparti est écoulé, etc. Ces bots ont parfois un nom humain ou qui décrit leur fonction (par exemple, le bot "Teste ton code" permet de réviser le code de la route). Ils peuvent être disponibles en ligne, sur des appareils mobiles ou en voiture. Il peut s'agir également d'appareils spéciaux que les utilisateurs gardent chez eux dans différentes pièces. Voyons ensemble si vous en avez déjà utilisés, et intéressons-nous à leur évolution. Voici plusieurs questions sur lesquelles nous allons nous pencher :

- Savez-vous ce qu'est un bot ?
- Qui parmi vous a déjà discuté avec un bot ? Sur quel type d'appareil ?
- Qui veut nous raconter son expérience ?
- Selon vous, pour quelle(s) action(s) les bots sont-ils les plus performants (exemples à proposer : pour jouer, donner la météo, les actualités, des informations) ?
- Les bots utilisent ce que l'on appelle l'intelligence artificielle ou IA, qui se nourrit de ce que vous lui demandez afin de vous être encore plus utile par la suite. Pour cela, les bots "mémorisent" ou enregistrent parfois vos questions et vos propos. Avez-vous une idée de ce que vous diriez à un bot ? Si oui, précisez ce que vous lui diriez et indiquez le type d'informations que vous garderiez pour vous.
- · Selon vous, est-ce que c'est comme si vous parliez à un être humain?

Quelles sont les similitudes et les différences ?

- Comment les personnes que vous connaissez considèrent-elles les bots ou discutent-elles avec ?
- Comment vous adresseriez-vous à un bot ? Seriez-vous gentil ou est-ce que vous crieriez parfois dessus ?
- Les gens peuvent-ils crier sur les bots ? Justifiez votre réponse. (Cela revient-il à pratiquer un certain type d'interaction ?)
- Parfois, les enfants les plus jeunes pensent que les bots sont humains.
   Que diriez-vous à votre petit frère, à votre petite sœur ou à un petit cousin pour lui faire comprendre avec qui il discute ?
- Si les bots peuvent apprendre de nous, humains, pensez à quelque chose que vous ne voudriez pas que votre bot apprenne ? (Conseil : repensez aux activités de la thématique "Réfléchis bien avant de partager" et discutez-en par rapport aux bots.)

# **Activité**



Au terme de la discussion, tous ensemble ou par groupes et à l'aide des appareils à disposition, recherchez des photos de bots et des informations à ce sujet (comme des articles de presse) en saisissant, par exemple, les termes "bots", "chatbots", "assistants virtuels" ou "assistants numériques". Déterminez ensemble si les informations recueillies sont pertinentes.

# **Conclusion**

L'esprit critique est l'un des "outils" les plus efficaces et durables dont nous disposons pour une bonne utilisation des technologies. Et nous l'aiguisons à chaque fois que nous nous en servons, ce qui est une excellente chose. En outre, le fait d'exprimer nos pensées ensemble est un moyen ludique et constructif d'utiliser et d'améliorer cet outil.

# Ne tombe pas dans le panneau (activité 4)

# Il faut le voir pour le croire

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

# Objectifs des élèves



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

# **Activité**



#### Ressources nécessaires :

Télécharger les photos sur https://www.bibliosansfrontieres. be/wp-content/uploads/ sites/3/2020/09/Illustrations-Curriculum-Cyber-Heros.pdf L'atelier consiste à montrer des images une par une aux participants. A chaque image, ils devront réfléchir dans un temps limité si l'image est réelle, a été retouchée ou bien si elle transmet de fausses informations. A la fin du temps imparti, l'animateur révèle si l'image a été retouchée et montre l'image originale si c'est le cas. Il peut alors échanger avec les participants qui partagent leurs premiers points de vue et leur poser des questions pour tester leur capacité d'analyse, les raisons pour lesquelles ils se sont trompés, les indices qui peuvent faire penser à une fausse image ... et leur culture générale.

# **Exemples de questions:**

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

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

# Exemple d'image et de réponses :

• Ce cliché (The Surgeon's Photo) est la photo la plus connue autours du mythe du monstre du Loch Ness.

La forme sur l'image n'est pas le monstre, mais un jouet sous-marin avec une tête de serpent de mer.

- La supercherie a été révélée en 1994 peu avant la mort de l'un des participants au canular.
- Le mythe du monstre et cette photo en particulier a fortement contribué à la célébrité du Loch Ness dans le monde.



Voir fiche exercice/numéro 6



## \*Chapeaux de Bono

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

## Adaptation de l'activité selon le public

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

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

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

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

# Fiche d'exercices - Activité 4

# Il faut le voir pour le croire

Réponses et sources aux images (https://bit.ly/2QmBNX5) :





## 1. Photo Mussolini:

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

#### Pour aller plus loin (anglais):

https://ethicsinediting.wordpress.com/2009/04/01/photo-manipulation-through-history-a-timeline/



3 players or gother (morning to the party of the party of

## 2. Photo Tiger Woods:

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

Article source (anglais): http://www.totalprosports.com/2011/03/09/picture-of-the-day-photoshop-fail/



#### 3. Photo biche:

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

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

Page Wikipedia: <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Elaphodus\_cephalophus">https://fr.wikipedia.org/wiki/Elaphodus\_cephalophus</a>





## 4. Peinture Dali:

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

#### Source image:

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

Peinture originale: https://fr.wikipedia.org/wiki/La\_Persistance\_de\_la\_m%C3%A9moire





#### 5. Photo Staline:

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

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



#### 6. Photo Loch Ness:

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

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

Source images: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5e/Hoaxed\_photo\_of\_the\_Loch\_Ness\_monster.jpg





## 7. Photo modèle:

- C'est la photo d'une femme prenant la pose, probablement pour une séance photo
- La photo a été retouchée grâce à un éditeur d'image pour rendre la modèle plus fine
- Thinner beauty, le mouvement internet d'où émane ce montage, se présente comme "montrant à quel point l'on peut être beau en s'engageant sur la voie ardue d'un changement drastique de sa condition physique"
- L'obésité et le surpoids touchaient 65,7% des citoyens américains adultes en 2010, ce pourcentage augmente chaque année
- Ce montage a été fait dans le but de motiver des personnes en surpoids à continuer leurs efforts
- Beaucoup de photos sur Internet sont retouchées pour correspondre à des "critères esthétiques" souvent culturels

Page reddit de ThinnerBeauty : <a href="https://www.reddit.com/r/thinnerbeauty/">https://www.reddit.com/r/thinnerbeauty/</a>





#### 8. Photo bâtiment:

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

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

# Ne tombe pas dans le panneau (activité 5)

# La Rédac'

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

# Objectifs des élèves



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

# **Activité**



#### Ressources nécessaires :

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

#### Matériel utilisé :

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

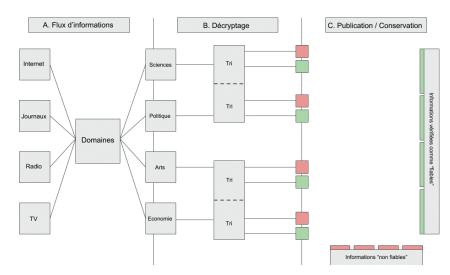
Deux modes d'animation sont possibles pour cet atelier :

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

#### 1. Le flux d'informations :

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

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



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

## 2. Le décryptage :

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

On dispose de plusieurs outils pour remplir cette mission :

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

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

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

#### 3. Publication / Conservation:

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

On pose alors quelques questions :

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

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

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

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

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

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

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

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

# Ne tombe pas dans le panneau (activité 6)

# Atelier connecté autour de la fake news

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

# Objectifs des élèves



- ✓ Définir la notion de fake news
- ✓ Rechercher l'information
- ✓ Vérifier les sources
- Prendre l'outil en main

# **Discussion**



#### 1. Définir la notion de fake news

Formuler une définition avec ses élèves

Lancez une discussion avec vos élèves dans l'objectif de formuler une définition du terme fake news.

Pour vous aider, appuyez-vous sur la définition suivante:

"Une fake news (fausse information) est une information délibérément fausse ou truquée émanant généralement d'un média ou d'un individu, plus ou moins largement repris.

Elle peut participer à des tentatives de désinformation, via les réseaux sociaux ou les médias traditionnels, avec l'intention d'induire en erreur pour obtenir un avantage financier ou politique.

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

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

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

Identification et vérification

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

# Activité



#### Ressources nécessaires :

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

Il existe de nombreux exemples de fake news. On peut prendre l'exemple d'une fake news apparue avant les élections françaises sur Facebook : "Emmanuel Macron veut faire adhérer la Turquie à l'Europe". Pour vérifier si l'information est juste, il suffit d'aller vérifier si elle se trouve dans le programme électoral d'Emmanuel Macron, le président des français. On peut aussi se référer aux grands journaux ou autres médias et voir combien d'entre eux ont relayé ou démenti l'information ; ainsi que les sources qu'ils utilisent.

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

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

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

🖺 X-Ray Goggles

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

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





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

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

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

## Et bien d'autres...

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

#### Bonus: Explication de l'algorithme

Pour la création d'un page Internet, le processus est basé sur un algorithme. Des développeurs donnent des instructions au serveur Web à l'aide d'un langage de programmation en suivant un algorithme établi au préalable. Ainsi, lorsque vous faites une requête pour une page web à l'aide de votre navigateur, une page est générée à partir dudit algorithme.

Pour expliquer l'algorithme on peut prendre l'exemple de la recette de cuisine Il peut être diffusée ou gardée secrète, recopiée à la main ou transmise oralement. Mais tant qu'elle n'est pas appliquée, elle reste un concept I idem pour l'algorithme informatique, ne produit pas de résultats tant qu'il n'est pas appliqué, interprété et déroulé.

Algorithme = façon de faire les choses sans avoir besoin de réfléchir, ce n'est qu'une suite d'instructions :

- Exemple 1 > Pour éviter de se faire écraser, on regarde à gauche puis à droite. C'est un algorithme, c'est efficace et c'est toujours la même méthode.
- Exemple 2 > Faire une division est un algorithme, une série d'actions à appliquer, toujours la même (avec des variables) qui donne un résultat.

# Conclusion

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

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

# Ne tombe pas dans le panneau (activité 7)

# Les outils parfaits du fact checkeur

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

# Objectifs des élèves



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

# Discussion



#### Définir la notion de fake news

Poser les questions suivantes :

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

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

#### D'où vient ce terme?

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

## Peut-on reconnaitre une fausse information?

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

- Le Decodex du Monde : <u>www.lemonde.fr/verification/</u>
- FotoForensics: <u>www.fotoforensics.com</u>
- YouTube Data viewer: <a href="https://citizenevidence.amnestyusa.org/">https://citizenevidence.amnestyusa.org/</a>

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

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

## Qu'est-ce que le fact-checking?

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

# **Activité**



#### Ressources nécessaires :

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

#### **Exercice**

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

# A. Comment vérifier l'information?

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

Ici nous avons un article:



Ce qui est entouré en rouge c'est l'URL de l'information qui faut vérifier en utilisant des sites qui vérifient la véracité d'une info. Pour cela nous pouvons utiliser, en exemple, trois outils :

# **B.** Comment vérifier un article internet avec Le Décodex du Monde? Après avoir copié l'URL, ouvrir le site les Décodeurs du journal le monde, coller l'URL et lancer la recherche qui donnera toutes les infos de la publication sur l'article.

## C. Comment vérifier une photo (image) avec Fotoforensic

Copier l'adresse de l'image, venir la coller sur "image URL" : le site permet de voir où la photo a été prise, la date, le nombre de pixels. Il est également possible d'utiliser, de la même façon l'outil recherche d'images de Google Images.

#### D. Comment vérifier une vidéo avec YouTube Data Viewer?

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

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

- 1.https://fr.sott.net/article/30142-Terre-plate-une-video-filmee-de-l-ISS-revele-le-complot
- 2.http://www.legorafi.fr/2018/06/20/tourisme-spatial-les-francais-se-plaignent-du-trop-grand-nombre-de-francais-dans-lespace/
- 3.https://nordpresse.be/macron-humilie-bebe-de-11-mois-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.

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

# Conclusion

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

Avant de partager un article, il est important de vérifier ses sources et de croiser les informations. Il faut toujours se poser les bonnes questions : La source de l'information est-elle citée? S'agit-il d'une source existante, vérifiable et crédible? Les faits sont-ils relatés par d'autres sources d'informations?

Le rédacteur ou le site en question est-il connu pour partager des faits? des opinions ou des rumeurs?

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

# Ne tombe pas dans le panneau (activité 8)

# Bataille numérique : Info ou Intox?

Dans le cadre d'un jeu, 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**



C'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 Facebook/Instagram?

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

- Sur Internet, il y a des sites d'informations fiables, 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

Toutes les informations que je 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, il est téléchargeable sur : <a href="https://www.bibliosansfrontieres.be/wp-content/uploads/sites/3/2020/09/jeu-de-cartes-la-bataille-numerique.pdf">https://www.bibliosansfrontieres.be/wp-content/uploads/sites/3/2020/09/jeu-de-cartes-la-bataille-numerique.pdf</a>

#### 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 environ 1 millimètre 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 en même temps
- 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.
- Si les deux joueurs retournent une carte bonus/malus en même temps, une bataille est déclenchée
- Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été jouées, ou qu'un des joueurs n'a plus de cartes.
- Pour compter les points en fin de partie, on se reporte à la carte "Comptage des points".
- Pour vérifier une réponse, le maître du jeu se reporte aux "Tableaux des guestions", 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).

Le jeu s'arrête lorsque l'un des participants a terminé son paquet de cartes, ou que le temps imparti est écoulé.

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

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

# Fiche d'exercices - Activité 8

**RÉPONSES DES CARTES JAUNES (ROND)** 

# Bataille numérique : Info ou Intox ?

**VALEUR = 1 POINT** 

Les Illuminati dirigent 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
François Hollande 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 améliore la mémoire !	infos
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)	VALEUR = 2 POINTS
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)	VALEUR = 2 POINTS
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)  Les fake news sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!	VALEUR = 2 POINTS intox
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)  Les fake news sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!  Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!	VALEUR = 2 POINTS  intox  intox
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)  Les fake news sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!  Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!  Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!	VALEUR = 2 POINTS  intox  intox
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)  Les fake news sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!  Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!  Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!  La lune influence le sommeil	VALEUR = 2 POINTS  intox  intox  intox  intox
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)  Les fake news sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!  Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!  Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!  La lune influence le sommeil  Utiliser son téléphone dans une station essence, c'est dangereux!	VALEUR = 2 POINTS  intox  intox  intox  intox  intox  intox
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)  Les fake news sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!  Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!  Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!  La lune influence le sommeil  Utiliser son téléphone dans une station essence, c'est dangereux!  En 2030, les robots remplaceront les joueurs de football sur le terrain.	VALEUR = 2 POINTS  intox  intox  intox  intox  intox  intox  intox  intox
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)  Les fake news sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!  Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!  Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!  La lune influence le sommeil  Utiliser son téléphone dans une station essence, c'est dangereux!  En 2030, les robots remplaceront les joueurs de football sur le terrain.  On doit attendre deux heures après avoir mangé avant d'aller se baigner!	intox
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)  Les fake news sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!  Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!  Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!  La lune influence le sommeil  Utiliser son téléphone dans une station essence, c'est dangereux!  En 2030, les robots remplaceront les joueurs de football sur le terrain.  On doit attendre deux heures après avoir mangé avant d'aller se baigner!  Les furets albinos ne peuvent pas se reproduire!	intox
RÉPONSES DES CARTES ORANGE (TRIANGLE)  Les fake news sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis!  Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information!  Vérifier ses sources quand on s'informe, c'est inutile!  La lune influence le sommeil  Utiliser son téléphone dans une station essence, c'est dangereux!  En 2030, les robots remplaceront les joueurs de football sur le terrain.  On doit attendre deux heures après avoir mangé avant d'aller se baigner!  Les furets albinos ne peuvent pas se reproduire!  Doc Gynéco, rappeur des années 90, était gynécologue!	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	S
Si je m'informe sur Internet, je n'ai pas besoin de vérifier ce que je lis !	into	x
Sur Internet, il n'y a pas de lois !	into	x
La Russie a vendu l'Alaska aux Etats Unis pour 7,2 millions de dollars en 1	867! info	S
"Taumata¬whakatangihanga¬koauau¬o¬tamatea¬turi¬pukaka¬piki¬maungah¬ oronuku¬pokai¬whenuaki-tanatahu" est la colline au nom le plus long du monde !		
Le premier jeu vidéo, "Pong", a été créé en 1972 !	info	S
Le terme "fake news" a été utilisé pour la première fois par Donald Trump !		x
Sur Internet, je peux créer, modifier ou partager du contenu sous la licence Creative Commons !		S
Sur Internet, les données personnelles sont appelées des "cookies" !	info	S
Quand je visite un site Internet où il y a de la publicité, je fais gagner de l'argent à ce site!		S
Projet de la loi travail : Les entreprises vont pouvoir licencier facilement !		S
Le gouvernement prépare actuellement une loi pour contrôler les fausses informations !		S
Pour vérifier si une information trouvée sur Internet est vraie, je peux utiliser des sites de fact-checking!		S
Pour connaître mes droits en tant qu'usager d'Internet, je peux aller sur le site de la CNIL* *Attention! Cette activité a été conçue pour la France, l'équivalent Belge est l'APD (Autorité de protection de donnés)		

# Ne tombe pas dans le panneau (activité 9)

# 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. Ou peut-il trouver des informations susceptibles de l'aider?

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

- vous pouvez les mettre par petit groupe et donner une source différente à analyser pour chaque groupe.
- · sa grand-mère
- un blog tenu par l'entraîneur de basketball d'une équipe très connue
- le meilleur joueur de son équipe
- un site internet qui vend des chaussures de football et donne des conseils
- des vidéos qui enseignent les techniques du football

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

- Y en a-t-il une qui sait comment enseigner, mais n'est pas familière des compétences liées au football ?
- Y en a-t-il une qui est experte en football, mais ne sait pas comment l'enseigner ?

- Y en a-t-il une dont les conseils semblent toujours inclure l'achat d'un de ses articles ?
- Y en a-t-il une qui s'y connaît en football, mais ne vous a jamais rencontré et ignore quelles compétences vous devez développer ?

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

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

## Les étapes pour vérifier une source

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

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

## **ÉTAPE 1 : Faites preuve de bon sens**

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

Si:

- a) selon votre jugement, ce que vous voyez n'a pas de sens,
- b) grâce à votre expérience personnelle, vous savez que c'est faux, ou
- 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 ? Pensezvous 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 10)

# Repérez la désinformation en ligne

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

# Objectifs des élèves



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

## **Discussion**



Avez-vous déjà joué au jeu des erreurs cachées dans une image? Parfois, c'est ainsi qu'on traite les nouvelles. 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 n'apprennent pas à repérer les fausses informations, mais 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. Certaines questions peuvent 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"

## 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 supplémentaires inutiles sont souvent celles de sites contenant des fake news.

Consultez le document «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 leurs 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 10

## Repérez la désinformation en ligne

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

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





_		,		LIBI	c
2.	Kei	berer	une	UKL	fictive

- Observez ces adresses de sites internet.

belgo.com

abcnews.com.co

www.lalibre.be

www.lolibre.be

www.lematin.fr

www.lemonde.fr

www.lemonde.be

https://www.lecanardenchaine.fr

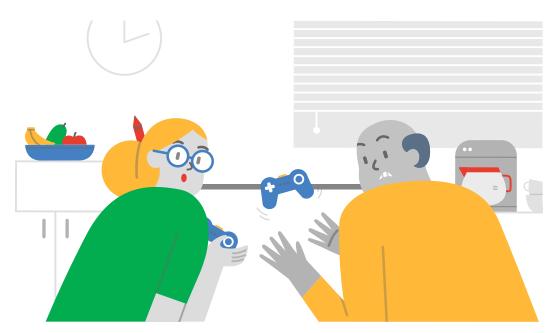
bbc.com/news

- Repérer 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.

#### Ne tombe pas dans le panneau (activité 11)

## 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 g.co/realityriver

#### **Discussion**



Demandez aux élèves de jouer à "La rivière de la réalité" 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.

- Décrivez une situation où vous avez dû déterminer si un contenu en ligne était vrai ou faux. Quels signes particuliers avez-vous remarqués ?
- 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 suivi ces thématiques et joué à ce jeu.
- Quels indices peuvent révéler quelque chose de suspect dans une certaine situation en ligne ?
- Que ressentez-vous lorsque vous êtes face à un contenu douteux en ligne ?
- Si vous n'êtes pas certains du sérieux ou de la véracité d'un contenu, que devez-vous faire ?

## Sois cyber vigilant

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

Tu as appris à prendre du recul par rapport aux textes, aux images et aux vidéos qui passent sur l'écran Observe bien ces articles et repère ceux qui sont de vraies informations ou des fake news.

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



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



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

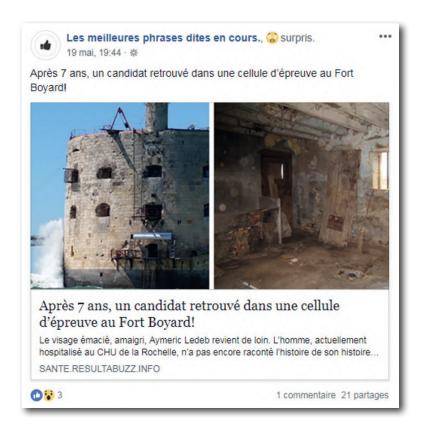
Publié le 14 juillet 2017 à 09h55

Info ou intox ?



Info ou intox?

(https://www.geoado.com)

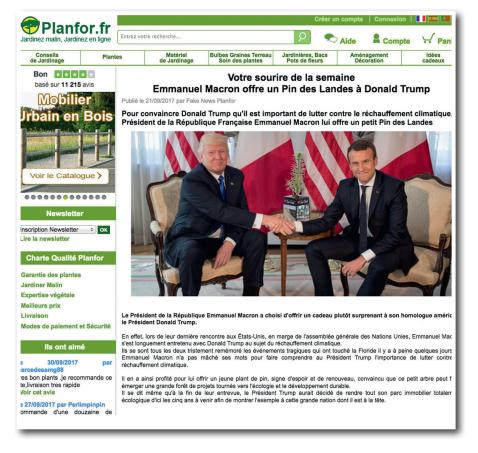


Info ou intox?



Info ou intox ?

(https://www.geoado.com)



(https://www.geoado.com)

Info ou intox ?

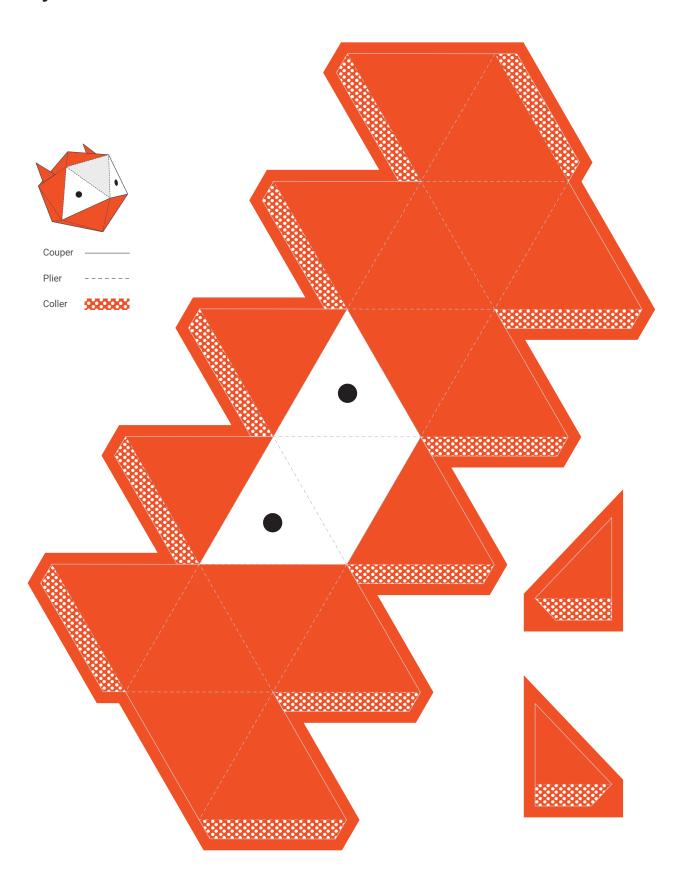
#### **VRAI ou FAUX**

Pour vérifier les informations que tu trouves sur Internet, tu dois : (Entoure la bonne réponse)

- · Consulter un seul site car c'est celui-là qui te dira la vérité
- Vérifier la date de parution de l'article Vrai Faux
- Utiliser des sites spécialisés qui vérifient la fiabilité des sites et des informations

Vrai - Faux

## Les Cyber Héros



# 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





#### **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 : Garder son mot de passe secret

Activité 3 : On va vider la banque

Activité 4 : Tout est question de cadrage

Activité 5 : Interland - La tour des trésors

#### **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

Les Cyber Héros.

## Un secret, c'est sacré Vocabulaire



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

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

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

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

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

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

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

**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.

#### Un secret, c'est sacré (activité 1)

## Créer un mot de passe sécurisé

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

#### Objectifs des élèves



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

#### **Discussion**



#### Mieux vaut prévenir que guérir

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

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

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

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

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

#### **Activité**



Voici une suggestion pour créer un mot de passe sécurisé :

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

#### Ressources nécessaires :

- Appareils connectés à Internet pour les élèves ou groupes d'élèves
- Un tableau blanc ou un écran de projection
- Document intitulé "Consignes pour créer un mot de passe sécurisé"
- Remplacez certaines lettres par des symboles ou des chiffres.
- Mettez certaines lettres en majuscule et d'autres en minuscule.
- Exercez-vous avec le jeu des mots de passe.

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

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

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

#### A FAIRE

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

#### A NE PAS FAIRE

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

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

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

#### **Conclusion**

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

#### Un secret, c'est sacré (activité 2)

## Garder son mot de passe secret

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

#### Objectifs des élèves



- Personnaliser les paramètres de confidentialité des services en ligne utilisés
- Définir quelles informations peuvent être partagées ou non sur les sites et les services
- Comprendre en quoi 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

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

#### **Activité**



#### Ressources nécessaires :

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

#### **Étudier les options**

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

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

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

#### **Conclusion**

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

#### Un secret, c'est sacré (activité 3)

## On va vider la banque!

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

#### Objectifs des élèves



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

#### Activité



#### Ressources nécessaires :

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

#### 1. Bien protéger vos mots de passe

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

#### 2. Vide la banque!

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.

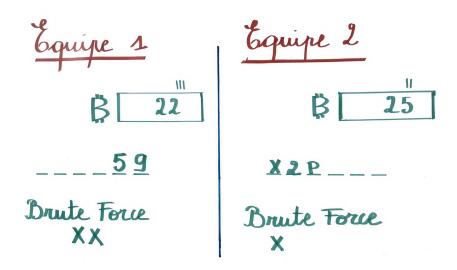
#### **Contraintes possibles:**

[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 équivalent au nombre de caractères des mots de passe.



Chacune à son tour, chaque équipe va pouvoir 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 vole la totalité de la somme restant sur le compte adverse.

L'équipe dont une lettre a été devinée se voit geler un bitcoin (représenté par un petit bâton au-dessus de la somme). Un bitcoin gelé est toujours compris dans le total du compte mais ne peut être utilisé pour faire une action.

Il existe 2 types d'actions que chaque équipe peut réaliser :

- Deviner une lettre au hasard (coûte 2 bitcoins à l'équipe qui effectue l'action).
- Utiliser le Brute Force\* (coûte 3 bitcoins à l'équipe qui effectue l'action).

Le Brute Force se matérialise par un lancer de dé par un membre de l'équipe qui effectue l'action. Le résultat affiché par le dé à six faces doit être supérieur à 3, s'il l'est alors l'équipe obtient directement la lettre qu'elle a essayé de deviner.

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.

#### \*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 essaver 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 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 baser une "attaque" de brute force sur des informations relatives à la personne (noms/prénoms de proches, dates de naissance, adresse etc..) dans quel cas toutes les combinaisons possibles entre ces différentes informations seront essayées.

Pour pousser la réflexion, vous pouvez vous inspirer de cet article; «Le mot de passe est un mauvais système de sécurité. Mais il n'y en a pas de meilleur»

http://www.slate.fr/story/90937/mots-de-passe-faut-il-en-finir

#### **Conclusion**

#### Bien choisir son mot de passe :

Vous allez maintenant pouvoir échanger avec les participants sur la méthodologie qu'ils ont choisie pour déterminer leurs mots de passe (et ce dont ils vous ont fait part lors de l'étape 1). Donnez leur des informations concernant la création d'un mot de passe : bien composer son mot de passe, comment stocker son mot de passe, quels sont les enjeux liés à la bonne protection de ses comptes et vous pouvez aussi parler rapidement du chiffrement des mots de passe (et faire part au public que ces notions pourront être abordées dans de futurs ateliers).

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

#### Un secret, c'est sacré (activité 4)

## Tout est question de cadrage

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

#### Objectifs des élèves



- Se mettre à la place de journalistes.
- Comprendre 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 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 ?

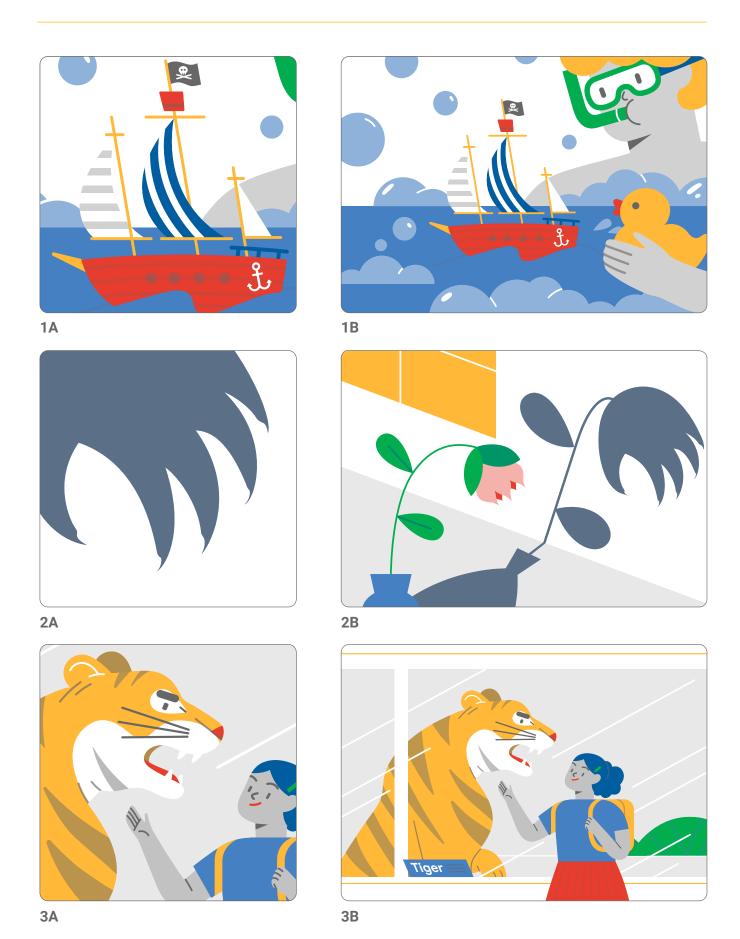
#### 4. C'est vous qui décidez.

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**

En tant que journaliste, vous mettez un «cadre» autour de ce que vous partagez en ligne afin que les autres voient uniquement ce que vous désirez.

## Tout est question de cadrage



#### 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 <u>g.co/toweroftreasure</u>

#### **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.

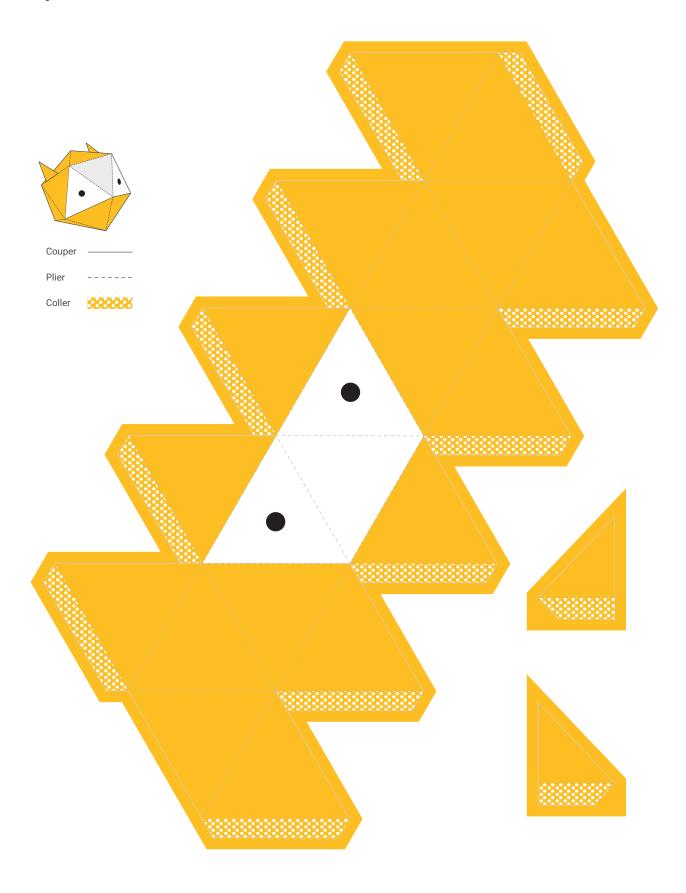
Écran – sécurisé – symboles - mémorisables – chiffres - change – personnelles – différent – risque – confiance – lettres – huit.

Cons	signes pour créer un mot de passe
•	Utilise un mot de passepour 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 per sonne, 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 retrouven 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\$8reE1234Nathanj'aimelespizzas#eS47gKdR=@Qlbarbecue70&5555Cookie

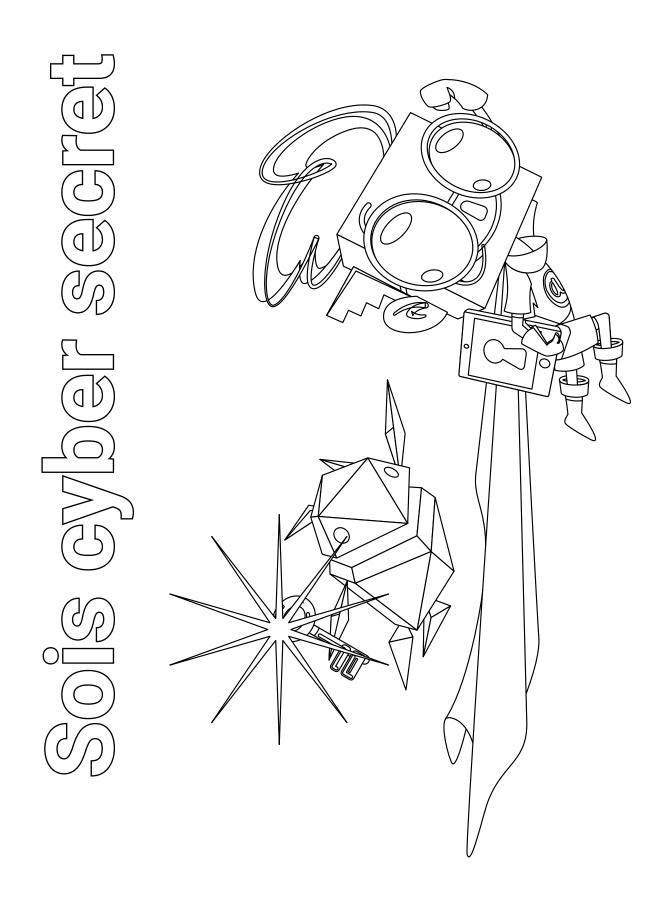
## Les Cyber Héros

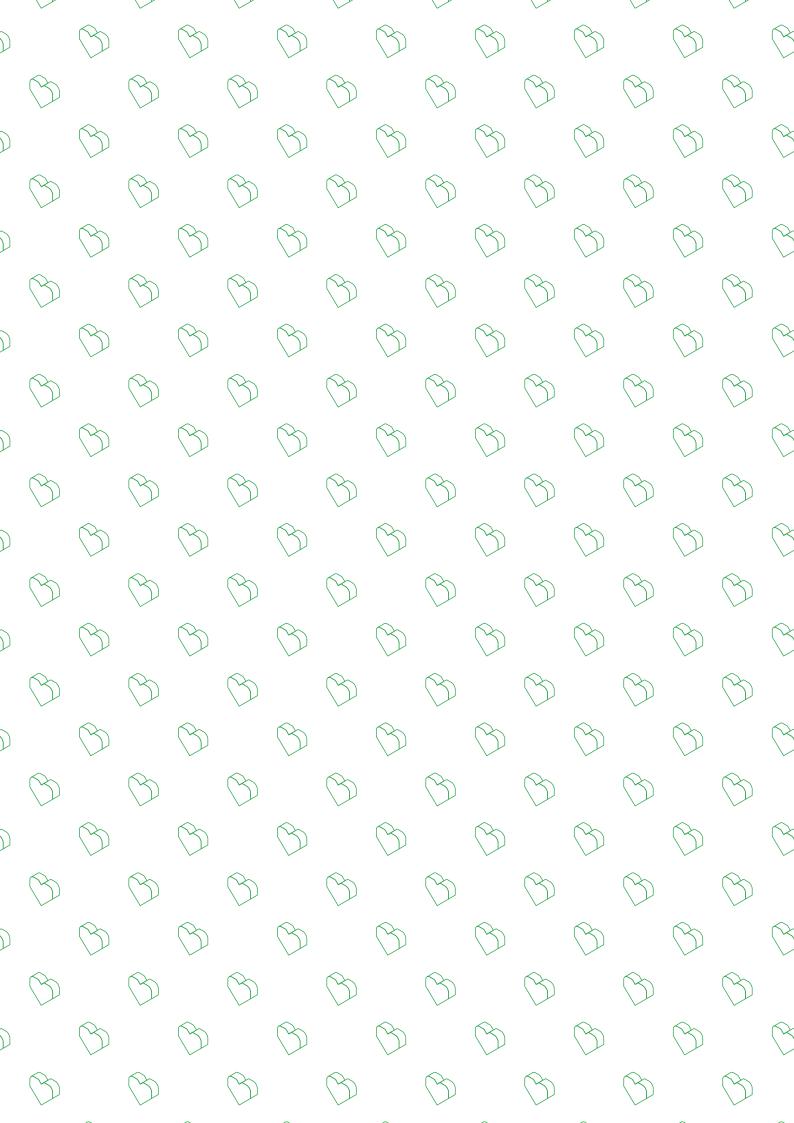




Un sercret, c'est sacré

 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





#### 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 : Maîtriser le ton employé

Activité 5 : Joindre le geste à la parole

Activité 6 : Petit clic, grandes conséquences

Activité 7 : Commenter sans froisser

Activité 8 : Comment les mots peuvent changer

la perception d'une image?

Activité 9 : Interland - Le royaume de la gentillesse

#### **Thèmes**

Le monde numérique pose de nouveaux défis et ouvre de nouvelles perspectives en matière d'interaction sociale, aussi bien pour les enfants que pour l'ensemble d'entre nous. En effet, les codes sociaux peuvent s'avérer plus difficiles à déchiffrer en ligne, la connexion permanente peut être à la fois pratique et anxiogène, et l'anonymat peut susciter autant de comportements positifs que négatifs et nuire à soi comme aux autres.

C'est compliqué, mais nous savons qu'avec Internet, les bons et mauvais comportements peuvent être amplifiés. C'est pourquoi il est essentiel d'apprendre à exprimer de la gentillesse et de l'empathie, tout en sachant comment répondre au harcèlement et aux attitudes hostiles. Cet apprentissage est essentiel pour bâtir des relations saines et réduire le sentiment d'isolement qui conduit parfois à l'intimidation, à la dépression, aux difficultés scolaires ou à d'autres problèmes.

D'après une étude, combattre l'intimidation en s'attaquant aux causes sous-jacentes des mauvais comportements est plus efficace que de simplement dire aux enfants de ne pas avoir une attitude incorrecte en ligne. Les activités de cette thématique ont pour but d'inciter les élèves à interagir dès le départ de manière positive et de leur apprendre à gérer les situations où ils sont confrontés à des comportements inadéquats.

#### Objectifs des élèves

- ✓ **Définir** ce qu'est un bon comportement, en ligne et hors connexion
- ✓ Interagir en ligne en adoptant un bon comportement
- Identifier les situations nécessitant de s'adresser à un adulte de confiance

## Être gentil, c'est cool Vocabulaire



**Intimidation** : comportement délibérément méchant et généralement répété. La personne ciblée a souvent du mal à se défendre.

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

**Harcèlement**: terme plus général que l'intimidation, qui désigne une action dont le but est d'importuner, d'ennuyer, d'intimider, d'humilier, etc. Le harcèlement peut également s'exercer en ligne.

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

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

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

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

**Acteur** : témoin du harcèlement ou de l'intimidation qui vient en aide à la cible, publiquement ou en privé, parfois en essayant d'arrêter et/ou de signaler l'incident constaté.

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

**Exclusion**: forme de harcèlement ou d'intimidation en ligne et hors connexion.

**Bloquer**: action qui consiste à mettre fin à toute interaction avec une autre personne en ligne en l'empêchant, sans l'avertir, d'accéder à votre profil, de vous envoyer des messages, de consulter vos posts, etc. Ce n'est pas toujours idéal, notamment dans les cas d'intimidation où la cible souhaite garder accès à ce que l'agresseur dit ou savoir quand/si l'intimidation a cessé.

**Ignorer**: action moins définitive que le blocage, qui consiste à ne plus afficher les posts, les commentaires et autres contenus d'une personne dans votre flux de réseau social lorsque ces informations vous ennuient, cela sans avertir cette personne ni être évincé de son flux (pas très utile en cas d'intimidation).

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

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

**Signaler un abus** : action qui consiste à utiliser le système ou les outils en ligne d'un réseau social pour signaler un harcèlement, une intimidation, des menaces et tout autre contenu à caractère nuisible qui ne respectent généralement pas les conditions d'utilisation du service ou les normes de la communauté.

**Légende** : texte accompagnant une photo et fournissant des informations sur le contenu de la photo.

**Contexte**: informations complémentaires à propos de la photo ou autres informations qui nous aident à mieux comprendre ce que nous voyons. Le contexte peut inclure des informations telles que le lieu où la photo a été prise, l'heure à laquelle un texte a été envoyé, la situation dans laquelle se trouvait l'expéditeur, etc.

#### **Être gentil, c'est cool (activité 1)**

## Passer à l'action

Cette activité permet aux enfants d'identifier les quatre rôles-clé d'une situation d'intimidation (l'agresseur, la cible, le spectateur et l'acteur) et de découvrir ce qu'ils peuvent faire s'ils en sont la cible ou les témoins.

#### Objectifs des élèves



- ✓ **Identifier** les situations de harcèlement ou d'intimidation en ligne
- Examiner ce que signifie être spectateur ou acteur dans ce type de situation en ligne
- ✓ Savoir précisément comment réagir lorsqu'on constate une situation d'intimidation
- ✓ Savoir quelle attitude adopter quand on est victime de harcèlement

#### **Discussion**



#### Pourquoi être gentil est important?

Gardez bien à l'esprit que derrière chaque nom d'utilisateur ou chaque avatar figure une personne avec de vrais sentiments, qui doit être traitée comme nous voudrions l'être nous-même. 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.

	,		•	
S	CA	na	rio	-1

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.

Une de vos amies a laissé tomber son téléphone à côté de la fontaine à

#### 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 moralement, 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:

- Critiquer 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 "Contexte" 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 faitesvous 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 ensemble à reformuler des commentaires pour transformer une discussion négative en discussion positive.

#### Objectifs des élèves



- Exprimer des sentiments et des opinions de manière positive et efficace
- ✓ Répondre aux messages négatifs de façon adaptée et constructive

#### **Discussion**



#### Transformer le négatif en positif

Les enfants et adolescents sont exposés à toutes sortes de contenus en ligne, dont certains véhiculent des messages négatifs qui favorisent les mauvais comportements.

- Avez-vous vu (vous personnellement ou quelqu'un que vous connaissez) une personne tenir des propos négatifs sur le Web?
   Ou'avez-vous ressenti?
- Avez-vous déjà été témoins (vous personnellement ou quelqu'un que vous connaissez) d'un acte de gentillesse spontané sur le Web ? Qu'avez-vous ressenti ?
- Quelles mesures simples pouvons-nous prendre pour transformer une discussion négative en discussion positive ?

Nous pouvons répondre aux émotions négatives de manière constructive en reformulant des commentaires pas très sympathiques et en prêtant davantage attention au ton employé dans nos échanges en ligne.

#### **Activité**



#### Ressources nécessaires :

- Un tableau blanc ou un écran de projection
- Fiche d'exercices "Dites le gentiment!"
- Notes autocollantes ou appareils pour les élèves

#### 1. Lire les commentaires

Nous regardons tous les commentaires négatifs.

#### 2. Écrire les réponses reformulées

Formez des groupes de trois pour étudier deux types de réponses à ces commentaires :

- Comment auriez-vous pu exprimer la même chose de manière plus positive et constructive ?
- Si l'un de vos camarades de classe adressait des commentaires de ce type, comment pourriez-vous répondre pour que la conversation devienne plus positive ?

#### Remarque destinée à l'enseignant

Les élèves les plus jeunes peuvent avoir besoin de modèles pour reformuler les commentaires. Pour que chacun puisse mener sa propre réflexion, étudiez d'abord un exemple en classe, tous ensemble.

#### 3. Présenter les réponses

Chaque groupe présente ses réponses pour les deux situations.

#### **Conclusion**

En réagissant de manière positive à un commentaire négatif, vous pouvez rendre la conversation plus agréable et intéressante, ce qui est beaucoup mieux que de s'efforcer à réparer les dégâts provoqués par un commentaire désobligeant.

#### Fiche d'exercices - Activité 3

# Dites le gentiment!

Lisez les commentaires ci-dessous. Après chaque commentaire, discutez des points suivants :

- 1. Comment auriez-vous pu exprimer la même chose de manière plus positive et constructive ?
- 2. Si l'un de vos camarades de classe faisait des commentaires de ce type, comment pourriez-vous répondre pour que la conversation devienne plus positive ?

Notez vos réponses sous chaque commentaire.

Mdr. Nathan est le seul de la classe à ne pas participer au week-end camping.	Toute le monde sera en violet demain, mais ne le dis pas à Lisa.
Désolé, mais je ne pense pas que tu puisses venir à ma fête. Ça va coûter trop cher.	Ne le prends pas mal, mais tu n'écris pas très bien. Tu devrais peut-être changer de groupe pour ce projet.
La honte Qui lui a dit qu'elle savait chanter ?	Tu peux rejoindre notre groupe si tu me donnes les informations de connexion à ton compte.
Je suis le seul à trouver que Clara ressemble à un Schtroumpf ?	

#### Être gentil, c'est cool (activité 4)

# Maîtriser le ton employé

Les élèves doivent analyser les émotions derrière des SMS pour exercer leur esprit critique afin d'éviter de mal les interpréter et d'en venir à une situation conflictuelle en ligne.

#### Objectifs des élèves



- Prendre les bonnes décisions concernant les informations à communiquer, à qui et comment
- Identifier les situations où il est préférable d'attendre pour discuter en personne avec un camarade plutôt que de lui envoyer aussitôt un SMS

#### **Discussion**



#### Un malentendu est si vite arrivé

Les jeunes utilisent plusieurs modes de communication pour différents types d'interactions. Cependant, les discussions par chat et par SMS peuvent être interprétées différemment des propos échangés en personne ou par téléphone.

Vous est-il déjà arrivé d'être mal compris par chat ou par SMS ? Par exemple, avez-vous déjà envoyé une blague à un ami qui l'a prise au sérieux ou qui a même pensé que votre message était méchant ?

Qu'avez-vous fait pour clarifier la communication ? Que pourriez-vous faire différemment ?

#### **Activité**



#### Ressources nécessaires :

Exemples de SMS écrits au tableau ou projetés

#### 1. Examiner les messages

Étudions ces différents exemples de SMS au tableau. Si vous en avez de votre côté, écrivons-les au tableau pour en discuter.

- "C'est trop cool"
- "Peu importe"
- "Tu me rends complètement dingue"
- "APPELLE-MOI MAINTENANT"
- "Très bien"

#### 2. Lire les messages à voix haute

Maintenant, pour chaque message, nous allons demander à une personne de les lire à voix haute sur un ton spécifique (par exemple, (2) ).

Que remarquez-vous ? Comment les autres pourraient-ils les prendre ? Comment l'expéditeur de chaque message pourrait-il procéder pour mieux transmettre ce qu'il voulait vraiment dire ?

#### Conclusion

Il n'est pas toujours facile d'anticiper ce ce que ressent vraiment une personne quand vous lisez son SMS. La prochaine fois, veillez à utiliser le bon mode de communication et à ne pas surinterpréter ce que les gens vous disent en ligne. En cas de doute, clarifiez la situation en discutant en personne ou par téléphone avec l'intéressé(e).

#### **Être gentil, c'est cool (activité 5)**

# Joindre le geste à la parole

Les élèves doivent étudier comment les adultes peuvent inciter les enfants à bien se comporter.

#### Objectifs des élèves



- Réfléchir au comportement en ligne des adultes
- Examiner les répercussions de l'attitude des adultes sur le comportement des plus jeunes générations

#### **Discussion**



Les adultes peuvent apprendre aux enfant... et inversement
Apprendre aux enfants à être gentils est essentiel, mais il est tout
aussi important d'appliquer les enseignements que nous dispensons.
Nombreux sont les exemples d'intimidation et de harcèlement montrant
que ces problèmes ne se limitent pas aux enfants. Il suffit de voir
comment parfois les adultes se comportent les uns envers les autres, en
ligne, dans les médias ou dans les embouteillages.

Nous avons déjà évoqué l'importance d'être gentil avec vos camarades de classe et vos amis, en ligne comme ailleurs. Avez-vous déjà vu des adultes (de leur entourage, ou peut-être aussi des célébrités) agir méchamment entre eux ou s'intimider mutuellement ? (souvenez-vous que nous ne devons parler que des comportements, sans nécessairement citer de noms)

Pensez-vous que votre génération est capable de rendre Internet plus bienveillant et plus positif que les environnements qu'ont créés certains adultes pour eux-mêmes ? (Beaucoup d'adultes estiment que vous serez probablement meilleurs en la matière.)

Pensez-vous que certains enfants intimident les autres ou adressent des commentaires désagréables parce qu'ils reproduisent le comportement des adultes qui les entourent ou des personnes qu'ils voient aux actualités ? Vous avez répondu "Oui" à toutes ces questions ? Donnez des exemples. Et vous, que feriez-vous ? En quoi seriez-vous un meilleur modèle pour les adultes ?

#### Remarque destinée à l'enseignant

Dans le prolongement de cette discussion, envisagez de créer une "campagne de la gentillesse" au sein de votre école. Au début d'un cours, chaque élève rédige un mot gentil qu'il remet à un camarade, ce qui crée une atmosphère positive tout en rappelant que nous pouvons être les éléments moteurs d'un bon comportement à la fois en ligne et ailleurs. Vous pouvez même commencer un cours de cette façon chaque semaine!

#### **Conclusion**

La façon dont vous et vos amis vous comportez les uns envers les autres aura un impact considérable sur le monde numérique que votre génération construit, y compris hors connexion.

#### Être gentil, c'est cool (activité 6)

# Petit clic, grandes conséquences

Cette activité a pour objectif de responsabiliser les élèves vis-à-vis des comportements de cyberharcèlement.

#### Objectifs des élèves



- Sensibiliser les jeunes publics aux comportements à adopter en ligne, plus précisément en ce qui concerne le cyberharcèlement.
- ✓ Comprendre que les comportements et les émotions ne sont pas les mêmes lorsque leurs interactions sont numériques.
- Réfléchir sur la manière dont il est possible d'agir face à la cyberintimidation, qu'ils en soient victimes ou témoins.

#### Contexte

Cette fiche a pour objectif de responsabiliser les élèves vis-à-vis des comportements de cyberharcèlement. Il ne s'agit ni de culpabiliser, ni de victimiser les participants. Cette activité nécessite peu de temps de préparation : vous pouvez uniquement prendre connaissance de la fiche.

Concernant le cyberharcèlement, le professeur canadien Bill Belsey en propose pour la première fois en 2003 la définition suivante :

« La cyberintimidation est l'utilisation des technologies de l'information et de la communication pour adopter délibérément, répétitivement et de manière agressive un comportement à l'égard des individus ou d'un groupe avec l'intention de provoquer des dommages à autrui. »

Il s'agit finalement de harcèlement 2.0. L'information se diffuse très vite sur le web : à la différence du harcèlement classique, le cyberharcèlement peut vite prendre une très grande ampleur. C'est notamment ce qui en fait un phénomène très dangereux : l'individu qui en est victime peut avoir en un rien de temps l'impression que tout le monde est contre lui ; par exemple, une information le concernant peut être très rapidement connue de centaines voire de milliers de personnes, qui peuvent à leur tour se moquer ou se montrer virulent envers la victime.

Il peut être important de rappeler que la majorité des interactions sur le net sont positives et sont du lien social. Le cyberharcèlement n'est absolument pas un phénomène majoritaire ; néanmoins, il faut y faire attention.

#### **Activité**



#### 1. Atelier déconnecté – face à un mur / l'empathie sur le web

Cet atelier déconnecté est tiré d'une fiche d'Habilomedias, le centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique Habilomédias intitulée « Introduction à la cyber intimidation : avatars et identité ». Il vise à faire comprendre aux participants que ce que l'on dit et/ou la manière dont cela est perçu est différente lorsque les interactions sont indirectes, lorsqu'un filtre –comme celui que représente l'écran d'un ordinateur- existe entre les communicants.

A tour de rôle, les participants (2 ou 3) vont venir se placer debout, devant le reste du groupe.

Chaque élève se fait attribuer un mot à consonance rigolote, qui lui servira de réponse à toutes les questions qui lui seront posées par les autres participants. L'objectif du reste du groupe sera d'essayer de le faire rire, alors que son objectif à lui sera de ne pas rire et ne pas sourire.

Exemples de questions : quel est le deuxième prénom de ta mère ? Quelle est la taille de tes chaussures ? Que sent ton gel douche ? Qu'astu mangé ce matin ? Qu'est-ce que tu aimes manger sur des crêpes ? Qu'est-ce que tu cries quand tu appelles ton chien ? etc.

Exemples de mots-réponses : Cacahuète, orang-outang, cha-cha-cha, entourloupette, fanfreluche, hurluberlu, cucurbitacée, scrogneugneu etc.

**Un retour sur l'activité.** Les participants ont-ils ri ? Pourquoi la situation est-elle drôle ? Pourquoi sont-ils mal à l'aise ? Est-ce que leur position corporelle indiquait de la gêne ?

Réitérez la même opération avec 2 ou 3 participants, qui auront cette fois le visage caché par un masque, ou par un livre, une planche ou autre qu'ils placeront devant leur visage, de manière à ne plus voir le reste des participants. Enfin, les 2 ou 3 derniers devront répondre aux questions en écrivant le mot-réponse sur le tableau.

#### 2. Discussion entre l'animateur et les participants

Il s'agit d'effectuer un retour sur l'atelier déconnecté. Les participants voient-ils le lien entre ce qu'ils viennent de faire et ce que change le web dans les interactions entre les gens ?

Sur le web, on ne voit pas les gens à qui l'on parle ; on ne sait pas ce qu'ils ressentent. Inversement, on se sent plus libre de dire des choses sur le web. On se sent moins impliqué personnellement, et on fait parfois preuve de moins de retenue.

Demandez aux élèves de donner des exemples d'actes de cyberintimidation. Vous pouvez éventuellement lister leurs réponses au tableau.

Effectuez un retour. Pourquoi les participants étaient-ils moins tentés de rire ? Qu'est-ce qui a changé ?

Les participants n'étaient plus en interaction directe : un filtre existait entre eux.

Les émotions ressenties n'étaient donc plus les mêmes : c'est la même chose en ligne. Vous ne verrez pas le regard de votre interlocuteur, vous ne vous rendez pas compte de son stress, de son angoisse ou de sa tristesse. Cette capacité de se mettre à la place des autres et de sentir ce qu'ils ressentent s'appelle l'empathie.

#### 3. Débat mouvant

Un débat mouvant est une activité déconnectée visant à faire réfléchir les participants à des questions que vous souhaitez aborder avec eux. Ils vont alors se mettre en ligne, et vous allez leur soumettre les affirmations suivantes. Ils pourront avancer d'un pas s'ils sont d'accord ou reculer d'un pas s'ils ne sont pas d'accord. Puis ils pourront, après chaque question, débattre de leur positionnement respectif et expliquer leur point de vue.

Dans cette activité, vous avez un rôle de médiateur. Après chaque retour, vous pourrez soumettre aux participants les éléments de réflexion ou les conseils indiqués en italique sous les affirmations.

1. Mon ami est victime de cyber harcèlement. Il ne veut pas que j'en parle, je préfère ne pas en parler par peur d'aggraver la situation.

Pour éviter d'aggraver les choses, vous pouvez déjà en parler en privé à la victime ; vous pouvez en parler à ses parents ou amis, ou parler en privé à l'intimidateur si la situation s'y prête. Vous pouvez à ce moment indiquer aux participants les ressources présentées dans la catégorie « ressources pour aller plus loin » en bas de fiche, et notamment les outils d'écoute et de conseils pour victime, témoin ou même harceleur.

 J'ai mis en ligne une vidéo de moi dansant dont mes amis se moquent. Un commentaire me blesse, je réagis en insultant son auteur.

Que le fichier ait été publié par vous ou non, sachez que vous avez des droits aussi sur le web!

Le droit à l'image est le droit selon lequel une publication où vous apparaissez ne peut être diffusée...

Enfin, répondre à l'harceleur par les mêmes méthodes virulentes peut aggraver la situation : que vous réagissiez, que vous vous montriez blessé, est peut être exactement ce qu'il veut !

Dans un certain nombre de cas, si vous ne répondez pas ou si vous essayez de relativiser, vous souvenant que ce type de comportements résulte souvent d'un mal-être, votre harceleur se sentira bête et se fatiguera! Plusieurs autres réactions sont possibles:

- Enregistrer les preuves de ces comportements
- Bloquer au cyberharceleur l'accès à vos différents profils sur les réseaux
- Signaler ces agissements au personnel pédagogique d'un établissement scolaire, à vos proches ou même à la police en cas de situation grave
- 3. Sur Facebook, un ami insulte un camarade de classe. J'aime son commentaire, je suis donc complice.

Vous pouvez avoir l'impression qu'un commentaire n'engage à rien ; néanmoins, les cyberharceleurs se nourrissent aussi du soutien qu'ils peuvent avoir et de la popularité que ce genre de comportement peut leur conférer. S'il n'est pas suivi, le cyberharceleur ne sera pas incité à continuer : attirer l'attention est souvent un leitmotiv pour s'attaquer à quelqu'un.

4. La première de la classe publie sans arrêt ses notes sur Facebook. Aujourd'hui, excédé, j'ai commenté un de ses statuts, lui écrivant qu'elle était peut-être intelligente mais qu'elle n'était pas belle, et que toute la classe la détestait.

Comme on l'évoquait plus haut, c'est ici de la frustration, de la jalousie. Ça ne t'apporte rien, c'est peut-être « juste une blague », mais ce genre de paroles peut vraiment faire mal. Si vraiment ce comportement t'agace, pourquoi ne pas lui en toucher un mot en privé ou tout simplement faire en sorte de ne plus voir ses publications ?

Vous pouvez enfin, si vous souhaitez aller plus loin, mettre en place une campagne de sensibilisation avec les enfants (une ou plusieurs séances), à partir de ce qui aura été dit, des expériences de chacun et de ce que cet atelier évoquera chez eux.

A vous de jouer!

Pour aller plus loin:

#### www.pointdecontact.net/

Point de Contact est une plateforme qui permet de signaler anonymement tout contenu illicite rencontré sur le net (une photo publiée sans accord par exemple)

#DeleteCyberbullying et #StopCyberHate FR, sont des applications qui font de la

sensibilisation, proposent de l'aide aux victimes de cyberharcèlement en fonction des cas, proposent également des ressources pour les enseignants etc.

Enfin, il existe de nombreux ouvrages de littérature jeunesse jusqu'à 12 ans :

- Dominique de Saint-Mars et Serge Bloch, Lili est harcelée à l'école et Max se fait insulter à la récré, coll. Ainsi va la vie, Calligram, 2012.
- Roald Dahl, Matilda, coll. Folio junior, Gallimard, 1994 (sorti chez Puffin en 1988)
- Angélique Mathieu-Tanguy, Etoile filante est embêtée à l'école (e-book disponible en ligne)
- Ana et Bloz, Seule à la récré, Bamboo Editions, 2017 (bande dessinée)Hubert Ben Kemoun, La fille seule dans le vestiaire des garçons, Flammarion jeunesse, 2013 (dès 12 ans)Dominique de Saint-Mars et Serge Bloch, Lili est harcelée à l'école et Max se fait insulter à la récré, coll. Ainsi va la vie, Calligram, 2012.

Roald Dahl, Matilda, coll. Folio junior, Gallimard, 1994 (sorti chez Puffin en 1988)

Angélique Mathieu-Tanguy, Etoile filante est embêtée à l'école (e-book disponible en ligne)

Ana et Bloz, Seule à la récré, Bamboo Editions, 2017 (bande dessinée)

Hubert Ben Kemoun, La fille seule dans le vestiaire des garçons, Flammarion jeunesse, 2013 (dès 12 ans)

#### Conclusion

Ce peut être des choses comme :

- Envoyer ou relayer des messages cruels ou menaçants à quelqu'un
- Afficher des photos ou des commentaires qui vont embarrasser quelqu'un
- Créer un site Internet pour se moquer de quelqu'un
- Publier des insultes sur la page de quelqu'un
- Créer de faux comptes sur des sites de réseaux sociaux pour ridiculiser les autres
- Répandre des secrets ou des rumeurs en ligne à propos de quelqu'un
- Filmer quelqu'un sans lui dire et partager la vidéo qui en résulte sur les réseaux sociaux

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

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

### Commenter sans froisser

Les élèves apprennent à travers un jeu et un débat que les commentaires en ligne, qui sont souvent lus hors contexte, peuvent mener à des interprétations très différentes des propos initiaux.

#### Objectifs des élèves



- ✓ Comprendre que les courriels, les commentaires publiés sur les réseaux sociaux et les messages envoyés par texto peuvent être interprétés de différentes façons
- ✓ Comprendre que le contexte et l'intention des commentaires envoyés par courriel, publiés sur les réseaux sociaux et envoyés par texto ne sont pas souvent évidents et peuvent porter à confusion
- ✓ Trouver des stratégies qui permettront de clarifier les intentions et d'éviter les conflits

#### Contexte

Internet est un espace de discussion et comme tout espace de discussion, le contexte est important. Le problème c'est que contrairement à la "vraie" vie, où l'on a la personne avec qui on discute en face de soi, les commentaires en ligne sont lus souvent hors contexte, après qu'ils ont été écrits, et parfois par des gens que nous ne connaissons pas. Ceci amène souvent à des interprétations qui peuvent être éloignées du sens que l'auteur voulait leur donner.

#### **Activité**



#### 1. Préparation

Découpez toutes les cartes (voire fiche d'exercices)

#### 2. Le jeu des commentaires

Distribuez le premier jeu de cartes aux élèves puis demandez-leur de les classer en trois catégories :

- 1. Les commentaires qui ont un ton positif
- 2. Les commentaires qui ont un ton négatif
- 3. Les commentaires qui peuvent avoir un ton positif ou un ton négatif selon le contexte

Une fois les commentaires triés, posez-leur deux questions :

- 1. Indiquer les trois commentaires qui peuvent avoir le plus grand nombre d'interprétations différentes ;
- 2. Indiquer les trois commentaires qui sont les plus susceptibles de causer des conflits s'ils sont interprétés incorrectement

Enfin, demandez-leur de trouver différentes interprétations possibles pour chaque commentaire. Pour ce faire, aidez-vous du 2e jeu de cartes, que vous garderez pour vous seul.

#### 3. Question réponses... ambiguës

Pour chaque situation ci-dessous, demandez à :

- L'un des élèves de répondre avec une carte commentaire
- Un deuxième élève de dire comment cette réponse peut être interprétée
- Demandez alors au premier élève interrogé de reformuler sa réponse pour éviter toute ambiguïté

#### Situations

- 1. Tu apprends que ton ami a été choisi pour faire partie de l'équipe de football de l'école
- 2. L'école ferme pour cause d'inondation
- 3. Une nouvelle institutrice arrive à l'école
- 4. Tu viens de trébucher dans la cour devant tous les élèves
- 5. etc.

#### 4. Ouverture

Lancez une discussion au sein du groupe avec les questions suivantes :

- Un commentaire que vous avez écrit a-t-il déjà été mal interprété (même longtemps après l'avoir écrit) ? Ce commentaire vous a-t-il causé des conflits ou des ennuis ?
- Avez-vous déjà été blessé par un commentaire qui vous a été envoyé ou qui a été affiché sur le mur d'un de vos réseaux sociaux ? L'interprétation du commentaire vous a-t-elle causé des ennuis ?
- Le contexte d'un commentaire ou d'un texto est-il important ?
- Un commentaire qu'on ne dirait pas à voix haute devrait-il être envoyé par écrit ?
- Quelles stratégies pouvons-nous utiliser pour éviter les ambiguïtés dans nos communications en ligne?

Ex. Préciser au mieux sa pensée, contextualiser, faire relire le commentaire à quelqu'un d'autre, etc.

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

# 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....

# 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, frustrations, mécontentement, déprime

#### Hmmmmm....

Réflexion, confusion, critique, désapprobation, mécontentement, insatisfaction

Être gentil, c'est cool (activité 8)

# Comment les mots peuvent changer la perception d'une image ?

Cette leçon pose des jalons pour les élèves de l'école primaire en les confrontant à des légendes simples sur des individus.

#### 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.
- ✓ Découvrir comment devenir un journaliste responsable.
- 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.

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 ?"

Enfin, discutez brièvement : Qu'est-ce que cela montre sur le pouvoir qu'ont les mots de façonner nos idées ?

#### 2. Vous n'êtes toujours pas convaincu?

Regardez d'autres exemples (fiche d'exercices)...

Pensez à ce que vous pourriez ressentir si vous receviez ou voyiez un message comprenant l'une des images avec la légende négative. Voir ou entendre des messages négatifs ne blesse pas seulement la personne sur la photo. Cela peut également mettre mal à l'aise les personnes qui voient la photo.

Que faites-vous lorsque vous recevez le message ou la photo ? Vous avez toujours le choix. Vous pouvez...

- · choisir de ne pas partager la photo avec quelqu'un d'autre ou...
- dire à l'expéditeur que vous préférez ne pas recevoir de messages destinés à blesser quelqu'un ou...
- soutenir la personne sur la photo en lui faisant savoir que vous savez que ce n'est pas vrai ou...
- tout ce qui vient d'être dit.

Vous pouvez également envoyer un message positif. Pas une réponse – juste votre propre message positif.

Le fait de voir ou d'entendre des messages positifs soutient la personne sur la photo et peut aider d'autres personnes à se sentir bien et à envoyer leurs propres messages positifs.

#### 3. Quelqu'un de notre école

L'enseignant choisit au hasard une photo parmi les photos du personnel de l'école.

Entraînez-vous à créer différents types de légendes. Inventez d'abord des légendes qui rendraient la personne sur la photo heureuse ou fière. Combien de légendes différentes êtes-vous capable d'imaginer ?

Passons maintenant aux légendes amusantes. Y a-t-il une différence entre écrire ce qui est drôle pour vous et ce qui pourrait être drôle pour la personne sur la photo ? Y a-t-il une différence entre une blague qui est gentille et drôle pour tout le monde, et une blague qui se moque de quelqu'un et qui n'est "drôle" que pour quelques personnes ?

Écrivez des légendes basées sur les exemples dont nous avons discuté, puis choisissons tous une légende pour chaque photo qui soit à la fois drôle et gentille – qui ne blesse pas la personne sur la photo.

Continuez à vous entraîner avec des photos d'autres personnes de l'école. Les légendes écrites par vos camarades de classe vous ont-elles inspiré de nouveaux commentaires agréables ?

4. Créez un collage de photos reprenant chaque personne de votre classe et écrivez une légende positive sur chacune.

#### 5. Aller plus loin: la bande dessinée

Distribuez la courte bande dessinée dans laquelle tous les mots ont été effacés (fiches d'exercice). Demandez ensuite à chaque élève de remplir individuellement les bulles de pensée/conversation pour raconter l'histoire qu'il voit. Comparez les résultats. Tout le monde a-t-il vu la même histoire ou écrit les mêmes mots ? Pourquoi pas ? Que montre l'expérience sur la façon dont nous utilisons les mots pour fournir un contexte ou comprendre ce que "dit" une image ?

#### Conclusion

Les légendes peuvent modifier ce que nous pensons – et ressentons – à propos d'une image et des messages que nous imaginons qu'elles communiquent. Prenez un moment avant de poster des photos avec des légendes, afin de réfléchir à ce que votre publication pourrait faire ressentir aux autres. Et avant d'accepter les photos et les légendes publiées par d'autres, demandez-vous : «Qui a publié ceci et pourquoi ?»

#### Fiche d'exercices - Activité 8

# 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 Catastrophe artistique. le premier prix.

Wow! Cette espèce est vraiment incroyable!

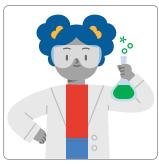
Miam, mon quatre-heure!







Tellement gênant. Loin d'être au niveau!



La chimiste la plus jeune de Belgique



Passion sciences... #loser



ENFIN mon propre smartphone!



J'ai récupéré le téléphone pourri de ma mère. :/

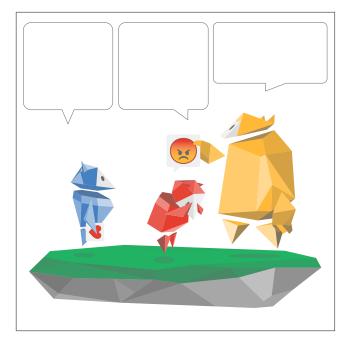


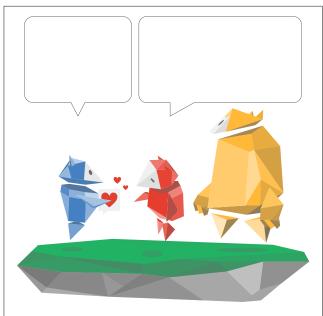
Cheveux coupés : un don de plus au profit des malades du cancer.

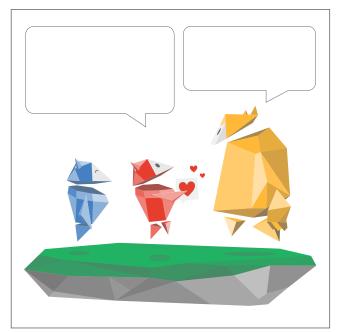


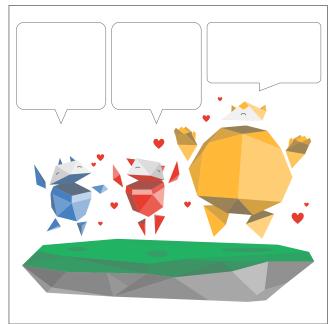
Cheveux coupés : PIRE LOOK DE L'ÉCOLE.

#### 3. L'exercice de la Bande dessinée









#### Être gentil, c'est cool (activité 9)

# 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 de la ville, 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 g.co/kindkingdom

#### **Discussion**



Demandez aux élèves de jouer au "Royaume de la gentillesse" 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.

- 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 ?

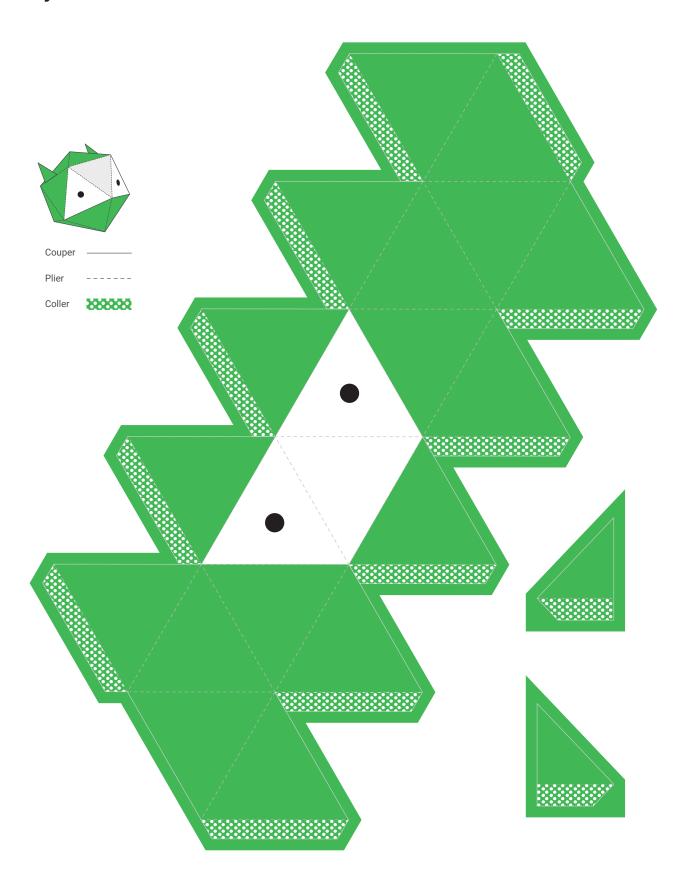
# Sois cyber sympa

Exp	Explique le cyber harcèlement avec tes propres mots			

Dessine une situation de cyber harcèlement de ton choix et identifie la cible, l'agresseur, l'acteur et le spectateur.

Cite	au moins 2 actions que la victime d'intimidation ou de mauvais comportements en ligne peut fair
-	
2:1	
ite	au moins 2 façons dont l'acteur peut intervenir ?
-	
-	
Que	peut faire le spectateur lorsqu'il est témoin d'un cyber harcèlement ?
-	
-	

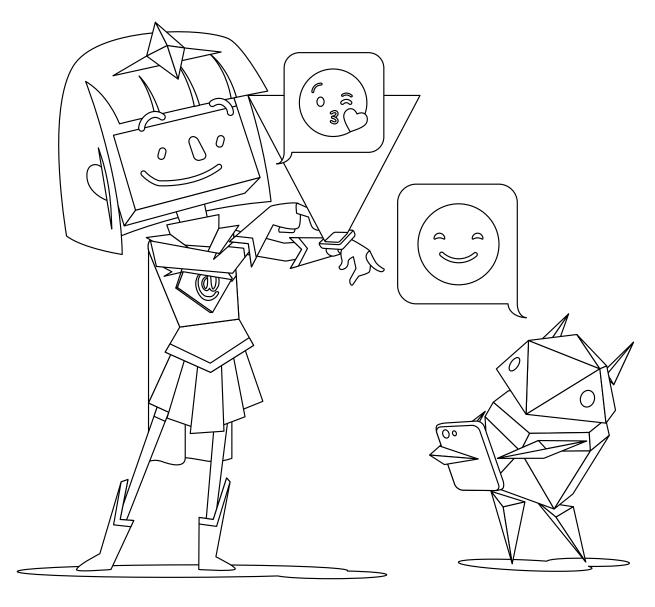
## Les Cyber Héros

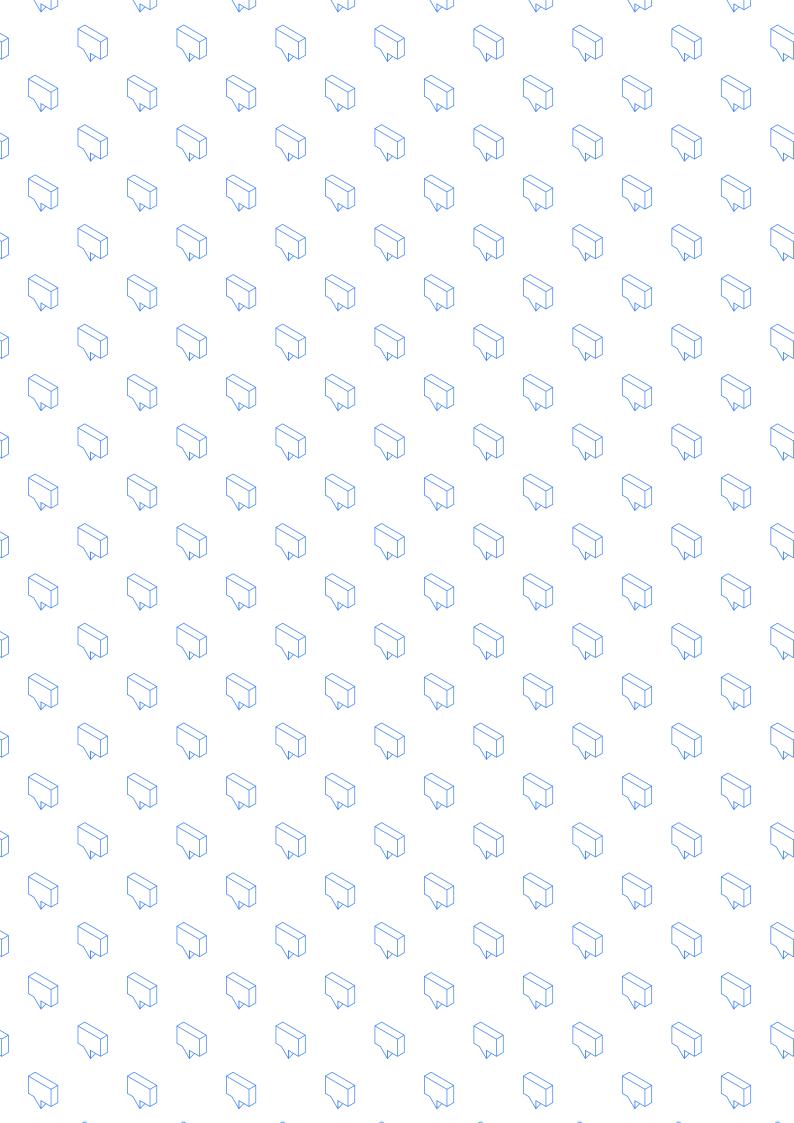


# Sympla

- Utilisez la puissance d'Internet pour répandre la positivité
- ❷ 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 : Quand demander de l'aide Activité 2 : Signaler le problème en ligne

Activité 3 : Que signifie être courageux ?

#### **Thèmes**

Lorsque les élèves sont mal à l'aise en raison d'un contenu en ligne, il est important qu'ils sachent qu'ils ne sont pas seuls, surtout s'ils ont l'impression que quelqu'un d'autre ou eux-mêmes sont susceptibles d'être blessés. Ils ne doivent jamais hésiter à demander l'aide d'une personne de confiance. Il est également utile qu'ils sachent qu'il existe plusieurs façons d'être courageux et de réagir, que ce soit en utilisant les outils de signalement en ligne ou en parlant du problème ailleurs que sur le Web.

#### Objectifs des élèves

- ✓ Comprendre quels types de situations nécessitent de demander de l'aide ou d'en parler avec un adulte
- ✓ **Examiner** les options disponibles pour y répondre.

Les Cyber Héros. 141

# En cas de doute, parles-en Vocabulaire



**Courageux** : qui manifeste du courage, sans être nécessairement intrépide, car les gens peuvent être particulièrement courageux et intervenir de manière positive même en cas de peur ou de nervosité.

**Compte piraté**: compte en ligne dont une autre personne a pris le contrôle et sur lequel vous ne pouvez plus intervenir comme vous le souhaitez.

**Pouvoir d'action :** principe allant au-delà de la simple parole de l'enfant, lui offrant a la capacité d'agir ou de faire changer les choses, y compris en assurant sa propre protection ou sa propre défense ainsi que celles des autres ; ce principe est souvent considéré comme étant essentiel à la citoyenneté numérique.

**Confiance** : forte conviction que quelque chose ou quelqu'un est fiable, sincère ou capable.

En cas de doute, parles-en

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

## Quand demander de l'aide

Tout au long de ces ateliers, un conseil revient régulièrement lorsque les élèves sont confrontés à une situation où ils se sentent mal à l'aise : il faut les encourager à signaler le problème et à faire preuve de courage en s'adressant à quelqu'un de confiance susceptible de les aider, que ce soit vous, le chef d'établissement ou un parent. Il est essentiel que les enfants s'en souviennent. Aussi, pour que vous puissiez approfondir le sujet, voici une activité portant essentiellement sur la thématique "en cas de doute, parles-en". Vous trouverez ci-après différentes situations où parler du problème peut vraiment être utile.

#### Remarques importantes destinées à l'enseignant

- 1. Depuis des générations, les enfants sont éduqués et conditionnés de façon à ne pas "rapporter", au point que cela soit devenu une norme sociale. Aujourd'hui, les experts en prévention de l'intimidation et du harcèlement scolaire s'efforcent d'expliquer aux enfants la différence entre "rapporter" et demander de l'aide. Vous devez faire comprendre aux élèves que demander de l'aide lorsqu'une situation en ligne les met mal à l'aise ne revient pas à "rapporter", mais qu'il s'agit d'obtenir de l'aide pour eux-mêmes comme pour leurs camarades lorsque des personnes sont blessées.
- 2. Encouragez les élèves à parler ouvertement en classe et rappelez-leur que vous restez à leur disposition pour leur offrir votre soutien s'ils décident d'intervenir ou pour leur expliquer comment signaler un problème de manière adéquate.
- 3. Lors de la discussion ci-dessous, chaque fois qu'un élève raconte une situation où il a sollicité l'aide d'un adulte, faites en sorte que le ton de la conversation le rende fier et mette en avant son courage d'être intervenu, notamment s'il parle devant toute la classe.

#### Objectifs des élèves



- Prendre conscience que demander de l'aide pour soi-même ou pour d'autres est un signe de force
- Réfléchir ensemble et à voix haute aux situations où il peut vraiment être utile d'en parler

#### **Discussion**



Voici différentes situations dans lesquelles vous êtes susceptibles de vous retrouver en ligne. Nous ne pourrons peut-être pas les étudier toutes, car j'espère vous voir lever la main si vous avez déjà connu l'une d'entre elles afin que vous racontiez ce que vous avez fait pour ensuite en discuter tous ensemble.

En cas de doute, parles-en 143

- 1. Lisez en silence les scénarios ci-dessous. Demandez-vous en même temps si vous vous êtes déjà retrouvés dans l'une de ces situations, si vous vouliez solliciter l'aide d'un adulte, et si vous l'avez fait ou non et pourquoi.
  - Vous avez eu l'impression que votre compte avait peut-être été piraté. (discussion possible : que pouvez-vous faire pour renforcer la sécurité de votre compte ?)
  - Vous avez eu besoin d'aide pour vous souvenir d'un mot de passe.
  - Vous n'avez pas vraiment su si vous aviez affaire à une escroquerie, et vous vous êtes demandé si vous n'étiez pas tombé dans le panneau. (discussion possible : quels sont les signes avantcoureurs ?)
  - Quelqu'un a voulu vous parler en ligne d'une chose qui vous a mis mal à l'aise.
  - Vous avez reçu un message ou un commentaire suspect d'un inconnu. (discussion possible : à quoi reconnaît-on quelque chose de suspect ?)
  - Vous avez voulu parler d'une chose vraiment gentille OU très méchante que quelqu'un a dite en ligne.
  - Vous avez partagé quelque chose en ligne que vous n'auriez peutêtre pas dû transmettre, et cette situation vous a tracassé. (dites de quoi il s'agissait si vous êtes à l'aise pour en parler. Dans tous les cas, précisez ce que vous avez fait).
  - Vous avez été témoin d'une situation où un camarade a été blessant vis-à-vis d'un autre élève en ligne.
  - Vous avez vu une personne menacer quelqu'un de se battre ou de lui faire du mal.
  - · Quelqu'un a publié un faux profil concernant un ami.
  - Un post ou un SMS d'un autre élève vous a tracassé. (discussion possible : même si votre ami peut être contrarié par ce que vous direz, sa sécurité et son bien-être ne sont-ils pas plus importants ?)
- 2. Levez la main si vous voulez nous raconter ce que vous avez fait (ou non) et pourquoi. Si quelqu'un a déjà choisi une situation, regardez s'il y en une autre dont nous pourrions discuter.
- 3. Discutons de ces situations.

#### Remarque aux enseignants

Pour que le pouvoir des élèves se développe sur ce sujet, il peut être très efficace d'avoir un panel d'élèves ou un groupe de travail au sein de votre école (ou dans un collège/lycée de votre région). Si votre établissement possède déjà un panel ou un groupe de tuteurs, demandez à ces derniers de parcourir les scénarios ci-dessus avec les élèves plus jeunes et de partager ensuite leurs expériences.

#### Conclusion

Ce n'est peut-être pas toujours évident, mais être capable de demander de l'aide lorsque vous ne savez pas vraiment quoi faire est une vraie preuve de courage. Que ce soit pour faire cesser un mauvais comportement ou pour mettre un terme aux souffrances que vous ou quelqu'un d'autre subissez, cette démarche est aussi valeureuse qu'intelligente.

En cas de doute, parles-en 144

# 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" 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 conscient 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, tout 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

En cas de doute, parles-en 147

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 superhéros 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...

• 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)

#### 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. 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 tirezvous 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 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?

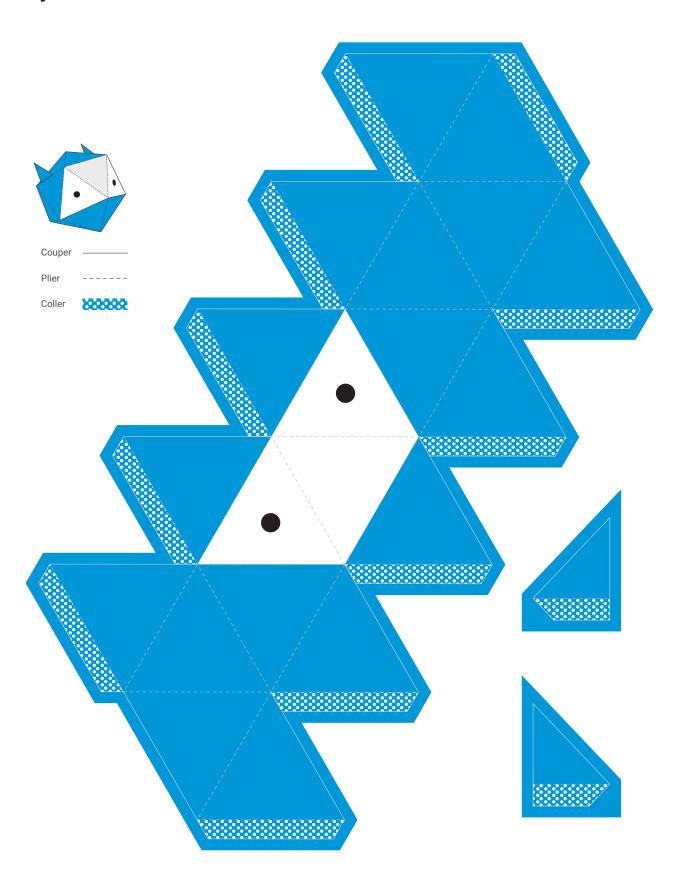
Examinez attentivement la liste que vous avez dressée des éléments qui font qu'une personne est courageuse. Discutez-en :

- 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.

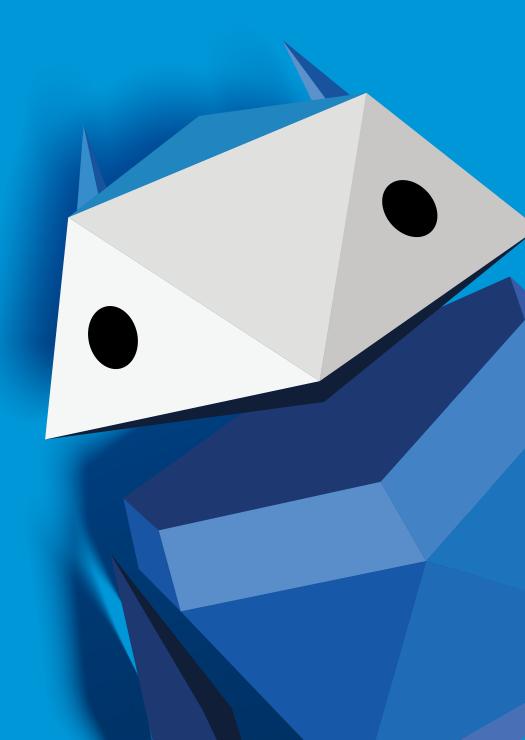
# Les Cyber Héros



# 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





# Débat mouvant - jeux vidéo

Les élèves sont poussés à la réflexion sur les jeux vidéo, média qu'ils connaissent bien ou moins bien mais sur lequel ils ont certainement un avis déjà tranché. Ils seront amenés à expliciter leur point de vue et peut être parviendront-ils à faire changer d'avis leurs camarades!

# Objectifs des élèves



#### **Contexe**

- ✓ Identifier leurs perceptions du jeu vidéo
- ✓ Faire évoluer la vision du jeu vidéo comme œuvre au-delà du divertissement
- Apporter des éléments de langage pour défendre le jeu vidéo
- ✓ Commencer à se positionner par rapport au média

# L'Histoire du jeu vidéo

Tennis for two: Considéré comme le premier jeu vidéo de l'histoire.

Né en 1958 dans un laboratoire, c'était un jeu de tennis assez basique inventé par William Higinbotham, qui n'a jamais déposé de brevet pour son invention, car pour lui c'était plus quelque chose pour se détendre à la pause-café.

## Les premières consoles de salon

En 1966, Ralph Bauer qui rêve de donner une autre dimension à la télévision déposera son premier brevet pour une console de salon et c'est en 1972 qu'il sortira *l'Odyssey*, l'ancêtre de toutes les consoles (on devait mettre des calques transparents sur l'écran).

La même année (1972), c'est la fondation d'un géant du jeu : *Atari* qui commercialisera son grand succès : la borne d'arcade Pong mais c'est surtout avec la célèbre console de salon *l'Atari* 2600 (1977) que le géant se fera reconnaitre.

#### Essor et krach

Très vite, énormément d'acteurs se lancent dans ce secteur. Le nombre de jeux publiés explosent et de qualité plus qu'inégales : beaucoup de jeux ne sont que des copies de jeux déjà existants (*Pong, Space Invaders, Pacman* etc.). Il y a de plus en plus d'invendus et en 1983, survient le grand krach du jeu vidéo.

Beaucoup de studios ferment, des grands groupes de jouets (comme *Mattel*) décide de fermer leurs départements jeux vidéo.

#### Arrivée de Nintendo et guerre des consoles

On considère que le krach s'est achevé avec le lancement de Super Mario en 1985.

En effet le constructeur Japonais a une nouvelle approche afin de rassurer les consommateurs : le « Seal of Quality ». Pour publier un jeu sur la célèbre NES, les jeux doivent être validés par Nintendo.

À la suite de cela, ce sont les créateurs de consoles japonais : Nintendo et Sega qui vont devenir leader du marché.

Un autre effet du krach est le départ de nombreux développeurs vers le PC qui commence doucement à se démocratiser et devenir un des marchés les plus importants.

D'autres acteurs rejoindront la célèbre guerre des consoles : Sony, Microsoft.

#### De nos jours

Le jeu vidéo s'est démocratisé, il n'y a pas seulement que les enfants et les ados qui jouent bien au contraire.

Un tout nouveau marché a émergé : le jeu vidéo mobile qui représente une grosse partie des joueurs actuellement.

Comme n'importe quel autre média, les jeux vidéo d'aujourd'hui peuvent véhiculer des messages d'ordre politique ou bien plonger le joueur dans le passé, se permettant de revisiter l'histoire ou au contraire en tâchant d'y rester le plus fidèle possible.

### Pour récapituler:

Vous pouvez consulter (et montrer à vos élèves), cette ligne du temps interactive : <a href="https://bit.ly/2E6N8EP">https://bit.ly/2E6N8EP</a>

#### Pour aller plus loin:

- Un DropDansLaMarre, "Le jeu vidéo est-il un média immature?": https://bit.ly/2QqqYmJ
- History's Creed: <a href="https://bit.ly/2E4T4hD">https://bit.ly/2E4T4hD</a>

## **Activité**



Il s'agit d'un débat dans lequel vos participants prendront part physiquement. Autrement dit, ils se déplaceront dans l'espace en fonction de leur réponse (d'accord/neutre/pas d'accord).

Par exemple, je les fais se placer en ligne. Pour répondre « d'accord » ils feront un pas en avant, pour « neutre » ils resteront sur place et pour « pas d'accord », un pas en arrière. Simple non ?

Dans une première phase, les participants ne parlent pas pour ne pas s'influencer les uns les autres.

Dans un second temps vous inviterez chacun d'eux à s'exprimer sur la question posée en expliquant pourquoi ils se sont déplacés comme ça.

Rien ne vous empêche de participer au débat! C'est même mieux si vous êtes plusieurs animateurs ou même si vous êtes seul, vous avez aussi votre avis à partager (mais pensez à parler en dernier, car vous aurez déjà lu cette fiche et vous en serez peut-être un peu influencé!).

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

## Fiche d'exercices

# Débat mouvant - jeux vidéo

Selon le nombre de participants environ 10/15 minutes par question. Vous pouvez également poser vos propres questions

# Question 1 : " Il y a une corrélation entre jeu vidéo violent et violence réelle "

Aucune corrélation n'a pu être trouvée à ce jour, si selon certaines études, le jeu vidéo pourrait être un facteur parmi beaucoup d'autres (violence familiale, addiction etc.), rien n'a pu être démontré concrètement. Au contraire certaines études tendent à prouver que le jeu vidéo pourrait avoir un impact positif sur la représentation spatiale, la résolution de problème ou la coordination. Tout est bien sûr une question de dosage.

# Question 2 : "Le jeu vidéo est l'art suprême car il englobe tous les autres "

Difficile de savoir l'origine de cette phrase, pourtant c'est un débat qui revient régulièrement : le jeu vidéo est-il le 10ème art ?

#### Traditionnellement:

- 1er : architecture
- 2e : sculpture ;
- 3e: arts visuels;
- · 4e: musique;
- 5e : littérature ;
- 6e : arts de la scène (théâtre, danse, mime, cirque) ;
- · 7e: cinéma;

#### Moins traditionnellement admis:

- 8e : télévision
- 9e : bande dessinée

Le jeu vidéo comme (tous les autres arts) disposent d'un langage, de codes et conventions. Etant un art relativement jeune, il a beaucoup emprunté aux autres arts pour créer sa propre grammaire : on retrouve les règles de l'architecture dans le level design (la création des niveaux), on sculpte des modèles 3D pour créer des personnages, on parle de cinématique. La musique est pratiquement toujours présente.

# Question 3 : "Le jeu vidéo est ludique avant d'être narratif "

Si au début de son histoire, les jeux vidéo étaient clairement essentiellement ludique (la dimension narrative réduite à son stricte minimum), les bornes d'arcades étaient juste des flippers électroniques. Ce n'est plus le cas, car il n'existe pas un jeu vidéo : mais des jeux vidéo et actuellement il y a une vraie tendance à créer des histoires.

# Question 4 : "Je peux faire jouer n'importe quel jeu à n'importe quel public s'il y a une médiation adaptée "

Il y a plusieurs choses à distinguer : le PEGI est un conseil de public selon certains critères décidé par l'éditeur du jeu. Il ne représente pas le public à qui le jeu est destiné : imaginons un jeu d'énigme : sans violence, pas de langage grossier, etc... Il peut très bien être catalogué PEGI 7 (https://pegi.info/fr), c'est à dire pour un public âgé de plus de 7 ans alors que les énigmes s'adressent plus à un public adulte.

S'il est vrai qu'avec une médiation adaptée il est possible de faire bien des choses, il ne faut pas oublier qu'on est responsable de la sécurité morale et affective du public et que le public n'est pas homogène et que tout le monde perçoit les choses de manières différentes.