



# Ressources pour le Safer Internet Day

publié le 06/02/2018

## Descriptif :

Des ressources numériques (animations, quizz, jeux, parcours) et des méthodes (fiches d'accompagnement) pour éduquer à un usage prudent d'internet.

## Sommaire :

- Jouons
- Dialoguons
- Que conseiller, exactement ?
- Vivre, aimer, séduire avec les médias numériques
- L'esprit critique



Est-il possible d'accompagner les adolescents, que Michel Serres appelle la "génération mutante", vers une vie numérique à la fois libre et prudente ? Que peut faire l'école pour la [petite Poucette](#), qui tient en main le monde avec l'audace liée à sa jeunesse ?

## ● Jouons

Cette année le CLEMI, Tralalère, Spicée et leurs partenaires proposent une ressource numérique et un scénario d'usage : [Info hunter](#)

Ce parcours pédagogique permet d'aider les jeunes à mieux comprendre la fabrique de l'information et à développer leur esprit critique.

## ● Dialoguons

Les adultes et de "grands frères" restent pour les jeune adolescents des compagnons de route utiles dans la découverte du "wild wide web".

Les sites qui offrent des ressources pour aider les familles recommandent : échangez autour de vos expériences respectives des médias numériques.

Parler aide à prendre du recul et à voir plus clair. Ces dialogues peuvent avoir lieu dans la famille mais aussi à l'école. Elles peuvent être animées par des éducateurs formés (par exemple de [l'association e-enfance](#)).

Soyons bienveillants : l'expérience solitaire de la prise de risque débouchant sur un échec, une arnaque, une agression, peut déprimer profondément. Le jeune doit pouvoir trouver un adulte pour l'aider à dépasser sa honte.

Des [jeux sont venus compléter la série des animations du site "Internet sans craintes"](#).

Ils montrent notamment Vinz faisant appel à différents membres de sa famille pour discerner ce qui est grave de ce qui est simplement risqué :

- Générations connectées
- Le jeu édité produit en 2013 "on a tous des droits en ligne, respect !" Un jeu pour mieux comprendre les droits et devoirs sur Internet
- Sur internet tu publies ? réfléchis : un jeu pour appréhender la publication de contenus sur Internet.
- Et toi sur Internet, tu en es où ? Un quiz pour mieux comprendre ses pratiques sur Internet.
- Vie privée sur le web ? Un jeu pour réfléchir au respect de la vie privée.
- Internet, vrai ou faux ? Un jeu pour apprendre les bonnes pratiques de vérification de l'information.

## ● Que conseiller, exactement ?

Il n'y a pas d'exactitude en matière de risque et de liberté, il s'agit d'apprendre à juger.

On peut se baser sur les titres et sous-titres de la [série d'animations "Vinz et Lou"](#), faite pour les 7-12 ans mais encore utilisable en 5ème :



- Tout n'est pas pour toi (si t'es choqué faut en parler)
- Le chat et la souris (Qui est derrière la souris ? On est parfois surpris !)
- Pas de rendez-vous (Qui s'y rend peut tomber dans un guet-apens)
- Pseudo 007 (choisir un pseudonyme)
- Remplir ou ne pas remplir un formulaire (Avant de donner des informations, pose-toi quelques questions)
- Un blog pour tout dire (Les secrets c'est privé, interdit de les publier)
- Tout n'est pas toujours vrai sur Internet
- Qui pirate un œuf vole un bœuf (pirater c'est voler)
- Virus (N'ouvre pas n'importe quoi si tu n'es pas sûr de toi)
- Spam attacks (Ta boîte aux lettres est protégée mais des intrus peuvent s'y glisser)
- Gare à tes sous (si c'est gratuit, pour quoi, pour qui ?)
- Attention canular (info ou canular, avant d'alerter tes amis, vérifie)
- Maître du jeu (Le numérique, toi aussi tu le fabriques)
- Internet, quelle mémoire ! (Sur internet, ma réputation, j'y fais attention)
- Accro à internet (Y a pas que l'ordi dans la vie !)

Pour les grands collégiens et les jeunes lycéens l'accompagnement peut s'appuyer sur le kit "[Comprendre et utiliser internet](#)" de Canopé Amiens, qui permet d'apprendre :

- Comment sécuriser ses données sur Internet et sur son téléphone portable ?
- Comment télécharger légalement sur Internet ?
- Comment fonctionne la géolocalisation et comment bien s'en servir ?
- Que dois-tu savoir sur les réseaux sociaux ?
- Que faut-il savoir sur les jeux en ligne ?
- Comment utiliser ton blog ?
- A quoi peut me servir un ENT ?
- Quelles sont les influences des jeux en ligne sur la vie sociale ?
- Quelle est la validité de l'information des blogs ?

Les [fiches pratiques du site Hadopi](#) traitent aussi d'autres points de vigilance, tels que le choix de la messagerie, du mot de passe, des méthodes de protection des données.

On peut dynamiser par des quizz la lecture de certaines de ces fiches.


## ● Vivre, aimer, séduire avec les médias numériques

Aujourd'hui des liens se font, se renforcent et se défont via les médias numériques, rapidement et parfois brutalement. Des ressources peuvent susciter la réflexion sur la responsabilité et le respect, de soi et d'autrui :



- Le sexting (envoyer des messages sexys à une personne que l'on souhaite séduire) est devenu une pratique courante, et fait partie des thèmes abordés dans les [interventions de l'association e-enfance](#) : il ne s'agit pas de juger cette pratique mais de se protéger des risques qui en découlent.
- Un document imprimable du site "Action Innocence" : [Être adolescent, vivre, aimer, séduire à l'ère numérique](#) (pdf de 1,8 Mo)
- Le [jeu sérieux "2025 exmachina"](#). L'épisode "*Fred et le chat démoniaque*" évoque la chasse aux amis, l'épisode "*Anaïs prise sur le vif*" la géolocalisation et le harcèlement, l'épisode "*Hugo et Tom*" les messages dérangeants et la civilité, l'épisode "*Morgane écran total*" les groupes d'influence.

## ● L'esprit critique

Exemples d'activités pour stimuler le jugement dans le cadre de l'éducation civique, de l'accompagnement éducatif, de l'ECJS, de la Prévention Santé et Environnement, des enseignements d'exploration, de l'heure de vie de classe, en cours de philosophie... :

- Faire présenter par l'élève au reste de la classe un sujet choisi dans une liste (les données personnelles, le teen-marketing, le droit à l'oubli...).
- Faire mener et analyser par les élèves une enquête anonyme sur les pratiques sociales d'Internet ([voir exemple d'enquête](#) )
- Aménager un temps pour que chacun puisse consulter les vidéos de son choix parmi une liste suggérée, et ensuite échanger avec les autres.
- Faire commenter par les élèves la feuille de position du **B2I (Brevet informatique et internet)**, qui évoque les points de vigilance (tels que "*Paramétrer les applications de façon à contrôler ses traces*", "*Réfléchir aux conséquences du marquage social et de la géolocalisation*").

### Liens complémentaires

- 🔗 [Le domaine "protection et sécurité" du Cadre de Référence des Compétences Numériques](#) 
- 🔗 [Une page réalisée avec e-sidoc par la professeur documentaliste d'un collège](#) 
- 🔗 [Si c'est gratuit, c'est vous le produit, une animation de 5mn \(Youtube\)](#) 