



LES MONSTRES DU NET

5^e – 6^e

INTRODUCTION

Internet fait, aujourd'hui, partie intégrante du quotidien des élèves et de leur socialisation. Au travers de l'histoire Les Monstres du Net, il s'agit d'encourager les élèves à réfléchir sur leurs pratiques numériques. Il est important de les informer et de les sensibiliser à la mise en place de bons usages. Bien que les pratiques dans les familles divergent d'un foyer à l'autre, les activités de prévention menées dans le cadre scolaire permettent d'étayer les connaissances de l'élève et lui apprennent à identifier des risques et à réagir de manière adéquate face à ces derniers.

Le module Les Monstres du Net répond au Plan d'études romand Éducation numérique (PER EN).

THÉMATIQUES ABORDÉES

- Informations vraies ou fausses
- Rencontres en ligne
- Images choquantes, voire illégales
- Harcèlement et cyberharcèlement
- Identité numérique
- Jeux vidéo

Il est possible d'aborder les différentes thématiques dans un autre ordre que celui proposé par le document et d'en privilégier certaines.

MATÉRIEL À DISPOSITION SUR WWW.ACTIONINNOCENCE.ORG

CYBER KIT

- SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE « LES MONSTRES DU NET » (PDF)
- DIAPOSITIVES « LES MONSTRES DU NET » (PDF)
- POSTER « CYBERKIT » (PDF)

L'affiche et la trousse du « cyberkit » sont en vente auprès d'Action Innocence au prix de CHF 20. Pour les recevoir, il vous suffit d'envoyer un e-mail à contact@actioninnocence.org



LES MONSTRES DU NET, LIENS AVEC LE PER ÉDUCATION NUMÉRIQUE

APPUI SUR LES COMPÉTENCES ET OBJECTIFS TRAVAILLÉS AU CYCLE 1

PER EN 11 - S'INITIER À UN REGARD SÉLECTIF ET CRITIQUE FACE AUX MÉDIAS

Echange sur les expériences liées à l'utilisation des médias	Sensibilisation aux possibilités offertes (accès au savoir, à l'information, divertissement...) par l'utilisation des médias	Sensibilisation aux intentions d'un message en tenant compte du contexte de communication	Confrontation des différentes réactions face au message issu des médias et mise en évidence de ses propres critères de préférence
--	--	---	---

PER EN 13 - DÉCOUVRIR ET UTILISER DES OUTILS NUMÉRIQUES

Sensibilisation au droit à l'image	Identification de comportements à adopter face à des contenus choquants	Initiation aux règles de sécurité sur les identifiants et mots de passe	Sensibilisation quant au temps passé devant les écrans
------------------------------------	---	---	--

COMPÉTENCES ET OBJECTIFS SPÉCIFIQUES AU CYCLE 2

CT - La capacité à développer une démarche réflexive permet de prendre du recul sur les faits et les informations, tout autant que sur ses propres actions ; elle contribue au développement du sens critique

PER EN 21 - Développer son esprit critique face aux médias

Sensibiliser à la notion de fiabilité de l'information	Découverte de quelques critères d'évaluation de la fiabilité de l'information (source, auteur, date, intention...)	Repérage des différents éléments qui composent un message médiatique (texte, typographie, hypertexte, image fixe, image en mouvement, animation interactive, son...)	Identification des intentions et du contexte d'un message médiatique
		A22 Développer et enrichir ses perceptions sensorielles...	
		Echange autour de ses propres perceptions et de celles des autres (artistes ou camarades)	

PER EN 22 - S'APPROPRIER LES CONCEPTS DE BASE DE LA SCIENCE INFORMATIQUE

Sensibilisation aux enjeux de la collecte et l'exploitation des données personnelles et des traces numériques
FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...
Découverte de la diversité des comportements possibles (les siens et ceux de ses camarades) et de leurs conséquences dans une même situation

PER EN 23 - UTILISER DES OUTILS NUMÉRIQUES POUR RÉALISER DES PROJETS

Comparaison des lieux et horaires de consommation des écrans	Analyse de sa consommation et de ses usages des médias	Sensibilisation aux phénomènes d'amplification du harcèlement par le numérique et mise en évidence des comportements adéquats pour y réagir en tant que témoin ("spect'acteur"), cible ou auteur	Présentation des notions liées au droit d'auteur et à l'image
FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...	FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...	FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...	FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...
Distinction entre comportements "adéquats" et comportements "à risque" (rappel des consignes de sécurité, de risques potentiels et de protection)	Identification de quelques conduites addictives (dépendance à la télévision, aux jeux vidéo, abus de substances,...)	Différenciation et identification de diverses émotions (joie, tristesse, colère, peur) et de divers sentiments (injustice, impuissance, jalousie...) dans des situations scolaires variées et connaissance de quelques stratégies de gestion	Identification des conséquences liées à des prises de risque
		FG 25 Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire	FG 25 Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire
		Discussion et débat (notamment par une mise en évidence des enjeux de la situation traitée) dans les limites imposées par le cadre scolaire	Prise de conscience des droits et devoirs de chacun

LIENS UTILES

PLATEFORME JEUNES ET MÉDIAS

<https://www.jeunesetmedias.ch>

ETUDE MIKE (ÉTUDE SUR L'UTILISATION DES MÉDIAS ET LES LOISIRS DES ENFANTS DE 6 À 13 ANS)

https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/mike/MM_MIKE_2021_FR.pdf

PREVENTIC (BLOG PRÉVENTIC DU RÉSEAU PÉDAGOGIQUE NEUCHÂTELOIS (RPN))

<https://blogs.rpn.ch/preventic>

TRANCHES DE VIE CONNECTÉE

<https://www.websters.swiss/fr>

HABILO MÉDIAS (CENTRE CANADIEN D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET LITTÉRATIE NUMÉRIQUE)

<http://habilomedias.ca/litteratie-numerique-et-education-aux-medias>

VINZ ET LOU (DESSINS ANIMÉS DE VINZ ET LOU SUR INTERNET)

<https://www.vinzelou.net/fr/ressources/filter/theme/Internet/5>

CIAO (SITE D'INFORMATION, D'AIDE ET D'ÉCHANGES POUR LES JEUNES)

<https://www.ciao.ch/themes/Internet>

PRÉVENTION SUISSE DE LA CRIMINALITÉ (PSC)

<https://www.skppsc.ch/fr/sujets/Internet>

PLAN D'ÉTUDES ROMAND- EDUCATION NUMÉRIQUE

<https://portail.ciip.ch/per/disciplines/32>

UTILISATION DU MODULE EN CLASSE

PRÉSENTATION DES OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ AUX ÉLÈVES

- RÉFLÉCHIR SUR LEURS PRATIQUES NUMÉRIQUES
- UTILISER LES TIC DE MANIÈRE CITOYENNE ET RESPONSABLE
- APPRENDRE À SE PROTÉGER

DIAGNOSTIC

Le but du diagnostic est de poser le contexte (Internet) et de savoir où les élèves en sont dans leurs pratiques numériques afin de partir de leur réalité et leurs expériences.

Questions possibles :

- Internet, c'est quoi ?
- Qui a créé Internet ?
- Avec quels appareils peut-on aller sur Internet ?

Reprendre les appareils cités et demander :

- Qui a un smartphone ?
- Qui a une console de jeux ?
- Qui a un ordinateur ?
- Qui a une tablette ?
- Qui va sur Internet ? Avec qui ?
- Que faites-vous sur Internet ?
- Connaissez-vous le nom d'un réseau social ? Qu'est-ce qu'on peut faire avec ?
- Qui a déjà un profil/compte sur un réseau social ?
- Qui joue à des jeux vidéo ? Qui joue en ligne ? Qui joue en réseau ?
- A quels jeux jouez-vous ?

LIENS UTILES

CHAÎNE YOUTUBE C'EST PAS SORCIER - INTERNET

<https://www.youtube.com/user/cestpassorcierftv/search?query=Internet>

ACTIVITÉ

IDENTIFIER LES ASPECTS POSITIFS/AVANTAGES ET LES ASPECTS NÉGATIFS/RISQUES D'INTERNET

L'enseignant-e interroge les élèves et note leurs réponses (tableau ou autre support).

A ce stade, il n'est pas nécessaire d'engager le débat.

RESSOURCES

INTERNET

Gigantesque réseau informatique qui relie entre eux des millions d'ordinateurs dans le monde. Il leur permet de communiquer et d'échanger des informations, à distance. Il a été conçu dans ce but.

Internet a été créé durant la première période de la guerre froide. En 1962, l'US Air Force demande à un petit groupe de chercheurs de développer un réseau de communication militaire capable de résister à une attaque. Le concept de ce réseau repose sur un système décentralisé en mesure de fonctionner malgré la destruction d'une ou plusieurs machines.

Paul Baran est considéré comme l'un des acteurs principaux de la création d'Internet. Il a l'idée, en 1964, de créer un réseau distribué, où l'information ne passe plus par un nœud central unique mais emprunte plusieurs routes pour atteindre la même destination. Ainsi, la panne ou la destruction du nœud ne cause pas la perte de communication. En 1965, le modèle est accompagné d'un autre principe selon lequel l'information est découpée en « paquets » de données qui vont chacun prendre un chemin différent, puis se rassembler dans l'ordre voulu au niveau du récepteur.

En août 1969, indépendamment de tout objectif militaire, le réseau expérimental ARPANET est créé par l'ARPA (Agence des projets de recherche avancée) afin de relier quatre instituts universitaires américains. Le réseau ARPANET est aujourd'hui considéré comme le précurseur d'Internet.

Ressource :

<https://fr.wikimini.org/wiki/Internet>

World Wide Web

En 1989, Tim Berners-Lee, chercheur à l'Organisation européenne de recherche nucléaire (CERN) développe le concept de lien hypertexte dans le but d'améliorer l'échange d'informations entre scientifiques à travers un support informatique. Rejoint par l'ingénieur en systèmes Robert Caillaud en 1990, ils élaborent ensemble les concepts fondamentaux du World Wide Web, littéralement la « toile (d'araignée) à l'échelle mondiale ».

Le Web est un protocole de communication qui utilise le réseau Internet pour relier des documents à travers un système de liens (hypertextes). Il permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites Internet. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages web entre elles.

Dans le langage courant, les termes « Internet » et « Web » sont souvent confondus. Ils désignent pourtant deux technologies différentes. Internet est le nom du réseau qui relie entre eux tous les ordinateurs dans le monde. Le Web est quant à lui un service qui fonctionne grâce au réseau Internet. C'est l'ensemble des pages web auxquelles une personne peut accéder si son ordinateur est connecté à ce réseau.

Aujourd'hui, plus de cinq milliards de personnes consultent régulièrement le Web, notamment pour s'informer, échanger, faire des achats, organiser des vacances, ou encore regarder des films. Ce réseau global a fondamentalement changé notre façon de vivre et de travailler. « Surfer sur le Web » n'aurait jamais été possible sans la décision du CERN de rendre cet outil accessible au public.

Ressources :

<https://home.cern/fr/science/computing/birth-web/short-history-web>

<https://fr.statista.com>

NAVIGATEUR

Le navigateur Internet est un logiciel qui permet d'afficher des sites Internet, télécharger des fichiers et faire des recherches.

Exemples : Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Brave, Edge

HYPERTEXTE

Un document ou un ensemble de documents contenant des unités d'information liées entre elles par des hyperliens. Ce système permet à l'utilisateur·ice d'aller directement à l'unité qui l'intéresse, à son gré, d'une façon non linéaire.

HYPERLIEN

Sur le Web, un hyperlien est un élément placé sur une page pour permettre le passage d'une page (ou d'une section) à une autre à l'aide d'un clic. Il peut notamment prendre la forme d'un texte (souligné), d'une image ou d'un bouton.

DIAPOSITIVES

DIAPOSITIVE 1



Nous allons partir à la découverte du cyberchâteau en suivant deux personnages (leur donner un prénom ou demander aux élèves de leur donner un prénom) qui vont devoir affronter les Monstres du Net. Il et elle auront donc besoin de vous !

Si besoin, définir la notion de « cyber » qu'on retrouve dans « cyberchâteau ».

RESSOURCES

CYBER

Préfixe servant à former de très nombreux mots relatifs à l'utilisation du réseau Internet.

[Source : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/cyber-/21255>]

Préfixe à la mode à partir de la deuxième moitié du XX^e siècle. Son usage est consécutif au développement exponentiel de l'informatique et de la robotique, plus généralement à l'avènement de la « révolution numérique », qui en est la synthèse. Il est tiré du mot grec Kubernêtikê signifiant « gouvernail ». [Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Cyber>]

DIAPOSITIVE 2



Les deux personnages entrent dans le cyberchâteau et découvrent une araignée (lien avec la toile). Elle est très gentille. Elle va leur donner des bons conseils et les aider à se protéger des monstres tout le long de l'aventure.

Pourquoi une araignée ? Il s'agit d'un lien avec le World Wide Web (WWW).

RESSOURCES

TROUVER ET DÉFINIR LES DIFFÉRENTS TERMES ET SYMBOLES EN LIEN AVEC INTERNET QUI FIGURENT SUR L'IMAGE.

WWW World Wide Web

Littéralement la « toile (d'araignée) à l'échelle mondiale », communément appelé le Web, et parfois la Toile, est un système hypertexte [source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertexte>] public fonctionnant sur Internet. Le Web permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens [source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Hyperlien>] qui lient les pages web entre elles. [Source : <https://home.cern/fr/science/computing/birth-web/short-history-web>]

@ AROBASE

Caractère utilisé dans les adresses e-mail et qui porte la forme d'un A entouré, il signifie « chez ».
[Source : <https://cours-informatique-gratuit.fr/dictionnaire/arobase/>]

HASHTAG

Mot-clé précédé du symbole # que les internautes utilisent dans leurs publications sur les réseaux sociaux. Il permet aux autres utilisateur·ice·s d'accéder au contenu qui contient ledit mot-clé et ce, sans nécessairement être « ami·e » ou « follower » de la personne qui en fait usage. [Source : <https://fr.wix.com/blog/2014/08/25/que-sont-les-hashtags-et-comment-les-utiliser-correctement/>]

0101001 LANGAGE BINAIRE

C'est avec ce langage que travaille l'ordinateur. Chaque variable binaire peut être représentée par deux états : 0 et 1. Le terme bit signifie « binary digit », c'est-à-dire 0 ou 1 en numérotation binaire.
[Source : https://fr.vikidia.org/wiki/Syst%C3%A8me_binaire]

ENVELOPPE

Courrier électronique ou e-mail aussi appelé e-mail, est un message écrit envoyé électroniquement via un réseau informatique.
[Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Courrier_electronique]

NET (INTERNET)

Gigantesque réseau informatique qui relie entre eux des millions d'ordinateurs dans le monde.
[Source : <https://fr.wikimini.org/wiki/Internet>]



Il n'apparaît pas sur cette image mais les élèves citent également le sigle du wifi.

WI-FI ou Wifi

Désigne un réseau local permettant de relier entre eux, sans fil, plusieurs appareils informatiques dans le but de faciliter la transmission de données. Le terme est une abréviation de « Wireless Fidelity » qui peut être traduite en français par « fidélité sans fil ».
[Source : <https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203421-wifi-definition/>]

DIAPOSITIVE 3



Voici la cour du château. Leur demander ce qu'il et elle voient : un coffre/une malle, des portes, des symboles, des monstres, ... Nous irons voir de plus près.

DIAPOSITIVE 4



Les deux personnages découvrent une clé qui va sûrement leur permettre d'ouvrir une des salles désignées par un symbole. Il et elle s'approchent du grand écran sur lequel apparaissent les différents symboles.

DIAPOSITIVE 5



ACTIVITÉ

IDENTIFIER LES DIFFÉRENTS SYMBOLES AVEC L'AIDE DES ÉLÈVES :

-  Information > **Informations vraies ou fausses**
-  Rencontre > **Rencontres en ligne**
-  Communication > **Harcèlement et cyberharcèlement**
-  Images > **Images choquantes, voire illégales**
-  Internet, réseaux sociaux > **Identité numérique**
-  Jeux vidéo

Le choix de la première thématique peut être fait par des élèves ou par l'enseignant-e ou encore se baser sur ce qui a été identifié à travers l'activité « identification des aspects positifs/avantages et des aspects négatifs/risques d'Internet » lors du diagnostic.



SÉQUENCE 1

INFORMATIONS VRAIES OU FAUSSES



OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Permettre aux élèves de savoir s'informer et se documenter sur Internet
- Leur apprendre que les informations trouvées sur Internet ne sont pas forcément vraies et qu'elles peuvent être vérifiées
- Leur transmettre des moyens pour vérifier les informations trouvées sur Internet :

Pour vérifier une image, par exemple, il est possible d'utiliser Google Images. À l'adresse <https://images.google.com>, il suffit d'identifier l'icône de l'appareil photo et de cliquer sur « Rechercher par image ». Il est ensuite possible de copier l'adresse de l'image que l'on souhaite vérifier et de l'insérer dans le champ de recherche. Le moteur de recherche indiquera toutes les sources qui ont utilisé cette image.

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Les deux personnages découvrent un article, quelle info trouvent-ils/elles ?

INTERROGER LES ÉLÈVES

- Est-ce que tout est vrai sur Internet ?
- Qui peut mettre une information sur Internet ?
- Comment fait-on une recherche sur Internet ?
- Comment peut-on vérifier une information sur Internet ?
 - Aller plus loin que les premiers résultats
 - Comparer avec un autre site
 - Vérifier les références
 - Quel est l'objectif du site ?
 - Lire l'article en entier
 - Demander à un-e adulte
 - Consulter un livre

FAIRE RÉFLÉCHIR SUR LES RAISONS DE LA PRÉSENCE DE FAUSSES INFORMATIONS SUR INTERNET

- Tout le monde peut contribuer, nous sommes toutes et tous « diffuseur-se-s »
- Publicités ou articles d'opinion qui ressemblent à des actualités
- Actualités entièrement fausses (satires, blagues, histoires fausses qui prétendent être vraies, etc.)
- Actualités réelles compromises par le parti pris de la source

RESSOURCES

MOTEUR DE RECHERCHE

Un outil qui permet de rechercher sur le Web (mais aussi sur un ordinateur personnel) des ressources, des contenus, des documents, etc., à partir de mots-clés. Il existe des moteurs de recherche développés pour les enfants comme Kiddle ou Qwant Junior.

(Source : <https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203539-moteur-de-recherche-definition-traduction-et-acteurs/>)

FAKE NEWS

« Fake news », « intox » ou « désinformation », nombreux sont les termes utilisés pour qualifier les fausses informations que l'on peut trouver sur Internet. Le but d'une fausse information est d'alimenter des croyances et d'influencer nos convictions.

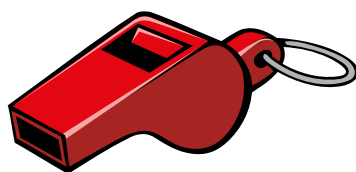
(Source : <https://www.ciao.ch/articles/reperer-les-fake-news>)

SYMBOLIQUE DES MONSTRES

Le monstre représente les fausses informations et les personnes qui publient de fausses informations.

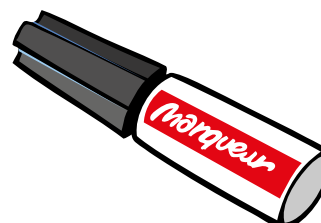


CYBERKIT



SIFFLET

consulter un-e adulte pour vérifier l'information



MARQUEUR

les informations peuvent rester indéfiniment sur Internet et peuvent ressurgir ou être consultées à n'importe quel moment

LIENS UTILES

PREVENTIC

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2018/05/31/reflechir-a-deux-fois-avant-de-partager/>

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/06/15/lois-et-droits-sur-Internet/>

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2018/03/20/suivre-lactualite-sur-son-smartphone/>

HABILO MÉDIAS

<http://habilomedias.ca/fiche-conseil/comment-chercher-dans-Internet>

<http://habilomedias.ca/fiche-conseil/aider-vos-enfants-adopter-habitudes-navigation-sécuritaire>

VINZ ET LOU

<https://www.vinzelou.net/fr/ressource/tout-nest-pas-toujours-vrai-sur-Internet>

<https://www.vinzelou.net/fr/ressource/attention-canular>

CIAO

<https://www.ciao.ch/articles/reperer-les-fake-news>

ICLASSE

(plateforme du Réseau pédagogique neuchâtelois qui met à disposition des ressources numériques à l'intention des élèves)

<https://iclasse.rpn.ch/parcours/libre/11494>

ENCYCLOPÉDIES EN LIGNE POUR LES ENFANTS

<https://fr.wikimini.org>

<https://fr.vikidia.org>

MOTEURS DE RECHERCHE POUR LES ENFANTS

<https://www.qwantjunior.com>

<https://www.kiddle.co>



LES MONSTRES DU NET



SÉQUENCE 2 RENCONTRES EN LIGNE



OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Sensibiliser les élèves au fait qu'il est difficile, voire impossible, de vérifier l'identité de quelqu'un-e sur Internet
- Les amener à développer de bons réflexes s'ils et elles rencontrent un-e inconnu-e sur Internet
- Leur donner des pistes pour protéger leurs données personnelles sur Internet

Les réseaux sociaux et les jeux vidéo auxquels les élèves jouent à cet âge peuvent demander les informations suivantes : le nom, le prénom, le pseudo, l'âge, le sexe, l'adresse et le mot de passe.

Par ailleurs, tant les jeux que les réseaux sociaux peuvent les inciter à interagir avec des inconnu-e-s.

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Les deux personnages rentrent dans la salle et font la connaissance de Céline.

QUE SE PASSE-T-IL ?

Les enfants répondent souvent : « il y a un monstre qui est caché » mais ils et elles ne font pas nécessairement le lien avec Céline. Rebondir en leur demandant qui est Céline pour les amener à comprendre que le monstre se fait passer pour Céline. Le monstre représente les personnes malveillantes qui pourraient se cacher derrière un pseudo ou un profil qui semble avoir été créé par un-e enfant ou un-e adolescent-e. On ne peut jamais être sûr-e de l'identité d'une personne rencontrée sur Internet, sauf si on la connaît.

COMMENT LE MONSTRE PEUT-IL SE FAIRE PASSER POUR CÉLINE ? EST-CE FACILE À FAIRE SUR INTERNET ?

Sur Internet, il est facile de se faire passer pour quelqu'un-e d'autre en

- Utilisant un pseudo qui fait penser à celui d'un-e enfant (lola13, par exemple)
- Créant un profil qui ressemble à celui d'un-e enfant ou d'un-e adolescent-e (par le choix des photos, par exemple)

Dès que quelqu'un-e souhaite entrer en contact, soit via un jeu, soit sur les réseaux sociaux, et qu'on ne le/la connaît pas, il faut se méfier. Il peut s'agir de n'importe qui, notamment d'une personne malintentionnée. Il faut en parler à un-e adulte de confiance.

COMMENT LE MONSTRE SAIT-IL QUE L'HÉROÏNE AIME L'ATHLÉTISME ET QU'ELLE PREND DES COURS ?

COMMENT CONNAIT-IL SON ÂGE ?

- Les personnes malveillantes peuvent facilement obtenir des informations sur Internet : sur les réseaux sociaux, sur le site d'un club de gymnastique, etc.
- Elles peuvent les utiliser pour nous faire croire qu'elles nous connaissent. C'est pour cette raison qu'il ne faudrait pas accepter de demande de contact d'une personne qu'on ne connaît pas.

QUE FERAIENT LES ÉLÈVES À LA PLACE DE L'HÉROÏNE ?

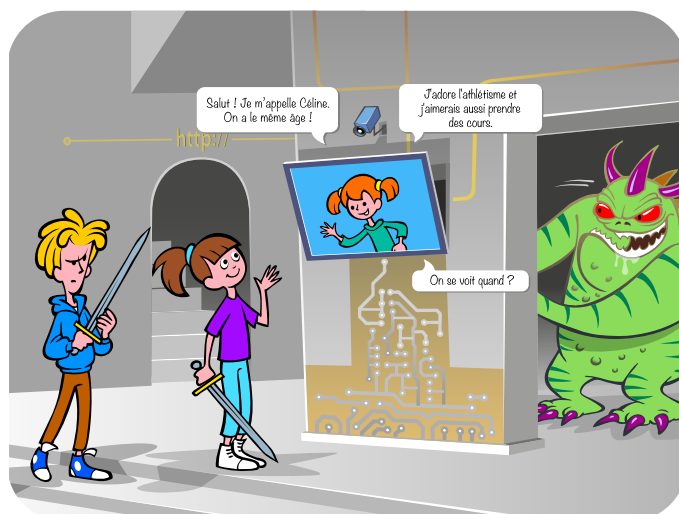
Ne pas répondre ou bloquer la personne est une bonne solution quand on a un doute, quand on a peur ou que quelque chose semble bizarre. Il faut aussi en parler à un-e adulte.

COMMENT BIEN PROTÉGER SES INFORMATIONS ?

- Garder son compte en mode privé, non public
- Ne pas partager son mot de passe et le changer régulièrement
- Utiliser un pseudo, non son prénom ou nom de famille
- Ne pas indiquer la ville dans laquelle on habite mais seulement le pays
- Ne pas donner des informations sur soi si on ne connaît pas la personne qui nous contacte

SYMBOLIQUE DES MONSTRES

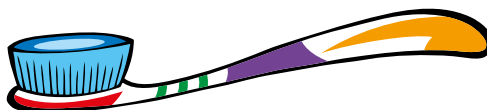
Le monstre représente les inconnu-e-s et les personnes malveillantes que l'on peut rencontrer sur Internet.



CYBERKIT



CADENAS
protéger ses
informations personnelles



BROSSE À DENTS
le mot de passe ne se partage pas et
se change régulièrement



SIFFLET
avertir/appeler
un-e adulte

LIENS UTILES

ACTION INNOCENCE

<https://www.actioninnocence.org/publication/depliant-professionnels-grooming>

<https://www.actioninnocence.org/publication/dossier-thematique-grooming>

PREVENTIC

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/11/07/un-faux-profil-pour-constater-les-dangers-de-facebook>

VINZ ET LOU

<https://www.vinzelou.net/fr/ressource/pas-de-rendez-vous>

<https://www.vinzelou.net/fr/ressource/le-chat-et-la-souris>

<https://www.vinzelou.net/fr/ressource/pseudo-007>

MOTS DE PASSE LES PLUS UTILISÉS

<https://tech.co/news/top-100-worst-passwords-revealed-2018-12>

ICLASSE

<https://iclasse.rpn.ch/parcours/libre/11391>



SÉQUENCE 3

IMAGES CHOQUANTES, VOIRE ILLÉGALES



OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Aborder la notion de contenus choquants et de contenus inadaptés à l'âge
- Sensibiliser les élèves au fait que la loi interdit certains contenus et qu'en fonction de leur nature, des sanctions sont possibles
- Leur donner des pistes d'action en cas d'exposition à des contenus inadéquats, voire illégaux

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Pour cette thématique, les images choquantes, voire illégales, ont été représentées par des monstres. Il s'agit d'images pouvant être choquantes, gênantes, dégoûtantes, que l'on n'aimerait pas voir.

- Parler du ressenti, quand l'élève voit ou reçoit une telle image, tout en mettant en avant le fait que chacun-e est différent-e, qu'il n'y a pas d'âge pour être choqué-e, que l'on a toutes et tous une sensibilité différente et qu'on a le droit d'avoir peur.
- Ne pas traiter forcément tous les monstres en détail et ne pas s'accrocher à ses propres représentations, laisser les enfants les interpréter à leur manière et partir de leurs expériences pour mener la discussion.
- Poser un cadre : la consigne est d'éviter que les élèves soient perturbé-e-s par le récit des autres. Cela implique de ne pas raconter ses expériences devant les autres. L'élève peut venir en parler en privé après le cours.

Le monstre rose provoque très souvent de la gêne chez les élèves car ce monstre symbolise les images à caractère sexuel. Il est important de ne pas aborder directement la pornographie avec les élèves car cette notion n'est pas connue de toutes et tous. Elle est connue par certain-e-s mais ils/elles savent très rarement ce que c'est. La nudité peut déjà être choquante pour beaucoup d'entre eux/elles. Par contre, il se peut que certain-e-s élèves mentionnent la pornographie en voyant le monstre rose, ils/elles disent : « c'est du porno ». Dans ce cas, il faut leur demander s'ils/elles savent ce que c'est. Souvent, ils/elles ne vont pas répondre, ils/elles vont être gêné-e-s ou encore donner comme définition : faire l'amour, faire des bébés, etc. ...

Il s'agit alors de différencier la sexualité de la pornographie :

- La pornographie, ce sont des images avec du sexe pour les adultes. Cela n'est pas pour les enfants.
- Les images avec du sexe montrent de la nudité, donc de l'intimité.
- La loi interdit de leur montrer ce type d'image pour les protéger.
- Si un-e camarade ou un-e adulte leur montre une image à caractère pornographique, ils/elles doivent en parler à un-e adulte qui pourra les rassurer, voire répondre à leurs questions.

Parfois ces images apparaissent sans qu'on les cherche. Cela peut arriver à tout le monde et il ne faut pas se sentir coupable. Cela peut, par exemple, arriver lorsque :

- On fait une recherche sur Google et on se trompe d'orthographe.
- On tape un mot qui peut avoir un double sens comme le mot « saucisse ».
- On regarde des films en streaming. Les sites qui les hébergent gagnent de l'argent avec de la publicité, notamment, pour des sites à caractère pornographique.
- On utilise les appareils de ses parents. Les publicités ciblées qui apparaissent via leurs applications proposent des contenus pour adultes.

Proposer aux élèves des pistes d'action s'ils/elles tombent sur ce type d'images :

- Quitter le site
- Retourner le portable, la tablette
- Éteindre le portable
- En parler à un-e adulte
- Sortir de la pièce, quitter les lieux

Leur rappeler qu'il existe des ressources dans les écoles (infirmier-ère-s scolaires, médiateur-ice-s, enseignant-e-s, psychologues, etc.) et dans la vie privée (parents et membres de la famille) pour en parler.

Certain-e-s élèves peuvent réagir en disant qu'ils/elles ne le diront jamais à leurs parents de peur de se faire gronder ou pire, de se faire confisquer le portable ou la tablette et ne plus pouvoir aller sur Internet.

La sexualité est un facteur d'épanouissement et d'équilibre. Elle n'est pas déterminée par les gènes. Elle se construit dès l'enfance et en fonction de ce que l'enfant vit. Cette construction est particulièrement fragile.

Il faut donc la protéger des intrusions : la sexualité des enfants est radicalement différente de celle des adultes.

Faire face à la sexualité adulte est pour un-e enfant violent et destructeur. Cela arrive en cas d'abus, mais aussi, plus fréquemment, quand l'enfant est amené-e à être spectateur-ice de la sexualité de ses parents (ou d'autres adultes), soit parce qu'il/elle les voit, soit parce qu'il/elle les entend. La nudité des adultes est perturbante pour lui/elle. Les films pornographiques le sont d'autant plus parce que l'enfant est envahi-e par des scènes de sexualité adulte. Ces images amènent de la confusion entre relations amoureuses et sexuelles. Elles participent également à la reproduction de rôles genrés et de rapports de domination.

Comme les images que l'enfant voit provoquent en lui/elle des sensations, tout se passe comme s'il/elle participait à ces films. Tout ce qu'il/elle éprouve, dans son corps et dans sa tête, va s'inscrire en lui/elle. Cela est d'autant plus dangereux que la sexualité qui est présentée est sans échange et sans respect de l'autre et qu'elle est fondée sur des pratiques que l'enfant va considérer comme seules possibles.

[Source : https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/c-est-dans-ma-tete/c-est-dans-ma-tete-enfants-et-pornographie_2049707.html]

En Suisse, l'article 197 du Code pénal rend notamment illégal le fait de montrer ou mettre à disposition d'une personne de moins de 16 ans tout matériel pornographique. Il interdit également d'exposer ce matériel en public ou d'en offrir à une personne de manière non sollicitée. Si les jeunes qui regardent ce type de contenu ne sont pas punissables (la responsabilité en incombe aux personnes qui le leur montrent), ils/elles le deviennent dès l'âge de 10 ans s'ils/elles les transmettent à leur tour à une personne de moins de 16 ans.

[Source : <https://www.ciao.ch/articles/le-prono-un-mode-demploi/>]

Si un-e enfant dit avoir vu de la pornographie ou si on s'aperçoit qu'il/elle en a vu, on peut lui dire :

- Il s'agit de films joués par des acteur-ice-s et souvent réalisés avec des trucages.
- Les parents et les adultes se font des câlins quand ils/elles s'aiment.
Les films pornographiques n'ont rien à voir avec la réalité.
- Ces images ne lui sont pas destinées, elles sont réservées à un public adulte.
- Parler sexualité à un-e jeune enfant, c'est lui parler d'amour, de respect, de tendresse, d'intimité, de câlins, de baisers...

[Source : « Parlez du porno à vos enfants avant qu'Internet ne le fasse » Anne Labouret et Christophe Butstaen –Thierry Souccar Editions, 2019].

SYMBOLIQUE DES MONSTRES

PORNOGRAPHIE (ROSE) :

Définir le mot si les enfants le mentionnent, sinon parler d'images de nudité, de sexualité. Porno vs réalité ? Pas de sentiments, des acteur-ice-s et truccages. Interdiction de consulter ces images avant l'âge de 16 ans !

IMAGES GORES/DE GUERRE (VERT) :

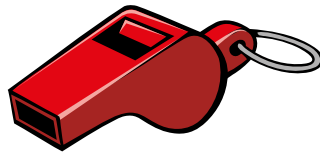
Images réelles d'actes de cruauté envers les humains ou les animaux, blessures (accident de la route, blessés de guerre...)

MYTHES, LÉGENDES, DÉFIS (BLEU) :

Images qui font peur (dame blanche, bloody Mary, Momo) et jeux vidéo.



CYBERKIT



SIFFLET
avertir/appeler
un-e adulte



MARQUEUR
pour la permanence
des images/vidéos

LIENS UTILES

ACTION INNOCENCE

<https://www.actioninnocence.org/publication/sur-internet-tout-n-est-pas-pour-moi-professionnels>

PREVENTIC

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/07/08/medias-et-violence/>

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/06/15/pornographie-sur-Internet/>

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/06/15/tv-et-films/>

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2017/12/22/durant-les-vacances-le-temps-decran-augmente-mais-attention-aux-contenus/>

VINZ ET LOU

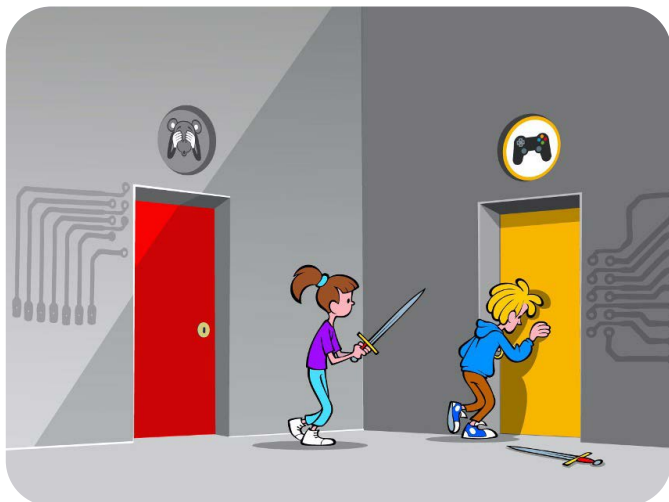
<https://www.vinzelou.net/fr/ressource/tout-nest-pas-pour-toi>

LOIS

<https://www.ciao.ch/articles/quelles-lois-sur-internet/>



SÉQUENCE 4 JEUX VIDÉO



OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Sensibiliser les élèves à la question du temps passé à jouer aux jeux vidéo
- Sensibiliser les élèves à la question du temps passé sur Internet
- Les informer des effets que les jeux peuvent avoir sur la santé, le comportement, la vie sociale et la vie scolaire
- Leur parler des compétences développées au travers de ces jeux

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Les deux personnages jouent aux jeux vidéo.

- Que se passe-t-il ?
- Quel effet cela nous fait de rester longtemps derrière un écran ? Physiquement et socialement ?

Parler des normes PEGI avec les élèves.

- Que sont les normes PEGI ?
- Pourquoi ces normes existent-elles ?
- Quelle est la différence entre un jeu PEGI 3 et PEGI 18 ?

Avoir une discussion avec les élèves au sujet des jeux vidéo, sans diaboliser cette activité.

Nommer avec les élèves, les autres activités qu'ils/elles exercent.

ASPECTS POSITIFS	ASPECTS NÉGATIFS
Développe l'intelligence visuelle (multitâche)	Le multitâche peut amener à des troubles de la concentration lors d'une tâche unique.
Améliore les capacités de résolution de problèmes	Chronophage
Développe l'estime de soi (coopération, reconnaissance des autres joueurs)	Violence dans les jeux vidéo. Banalisation des images violentes.
Développe la coordination motrice et la rapidité de réaction	L'écran peut devenir un moyen de fuir la réalité et peut amener à l'isolement.
Donne la possibilité d'exprimer symboliquement l'agressivité	Pousse à la sédentarité.

SYMBOLIQUE DES MONSTRES

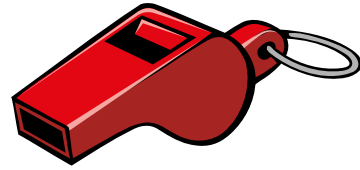
Le monstre représente les mécanismes de rétention et l'aspect commercial des jeux.



CYBERKIT



MONTRE
le temps passé sur les écrans



SIFFLET
pour avertir/appeler un-e adulte
(pour les jeux aux contenus inadéquats,
insultes d'autres joueur-se-s, rencontre avec des inconnu-e-s)

LIENS UTILES

PREVENTIC

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2018/10/22/fortnite-le-jeu-du-moment/>
<https://blogs.rpn.ch/preventic/2018/09/11/comment-les-jeux-videos-rendent-les-enfants-dependants/>
<https://blogs.rpn.ch/preventic/2018/02/12/addiction-aux-jeux-videos/>
<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/10/31/le-jeu-video-explique-aux-parents/>
<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/10/25/il-y-a-un-age-pour-tout-il-y-a-un-jeu-video-pour-tous-les-ages/>
<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/07/08/jeux/>
<https://blogs.rpn.ch/preventic/category/telechargement-en-ligne>

JEUX VIDÉOS

<http://www.jeuxvideo.com>

NORMES PEGI

<https://pegi.info/fr>

CARREFOUR ADDICTIONS

<http://www.carrefouraddictions.ch/?pages=les-etapes-et-les-pieges-du-jeu-excessif-sur-ecran>
<https://carrefouraddictions.ch/rnvp/jeux-video/les-jeux-video-du-moment/les-plus-connus>

VINZ ET LOU

<https://www.vinzelou.net/fr/ressource/gare-tes-sous>
<https://www.vinzelou.net/fr/ressource/accro-Internet>

PÉDAGOJEUX.FR

<https://www.pedagojeux.fr/>



SÉQUENCE 5 HARCÈLEMENT-CYBERHARCÈLEMENT



OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Sensibiliser les élèves à la thématique du harcèlement et **cyberharcèlement**
- Réfléchir avec eux/elles aux solutions qui existent dans ces situations
- Les amener à développer de bons réflexes s'ils/elles sont cibles ou témoins de harcèlement

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Le héros se fait embêter par plusieurs monstres du Cyberchâteau. L'héroïne regarde de loin ce qui se passe :

- **A votre avis comment se sent le héros ? Que ressent-il ?**
- **Que lui arrive-t-il ?**
- **Cela peut-il arriver à l'école ?**
- **Si cela arrivait à l'école, que pourrait-on faire ? Quelles sont les solutions ?**
- **Que fait l'héroïne ?**

Les élèves répondent souvent qu'elle filme la scène et qu'elle va diffuser la vidéo sur Internet/les réseaux sociaux. Rebondir en leur demandant si elle a le droit de le faire. Si non, pourquoi ? Faire le lien avec la loi.

Comme les deux héros·ine·s sont ami·e·s dans l'histoire, l'héroïne est en train de lire les messages envoyés par les monstres.

- **Que peut faire l'héroïne pour l'aider ?**

APRÈS L'ANIMATION

- **L'araignée arrive-t-elle à effacer toutes les insultes ? Pourquoi ?**

Aborder la notion de permanence de l'image : tout ce qui est publié sur Internet, reste sur Internet.

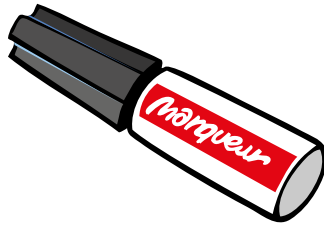


SYMBOLIQUE DES MONSTRES

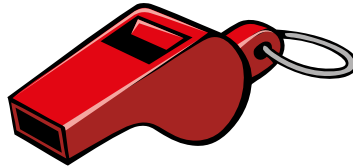
Les monstres représentent ceux/celles qui embêtent, ceux/celles qui harcèlent, ceux/celles qui participent au harcèlement.



CYBERKIT



MARQUEUR
pour la permanence
des images/vidéos



SIFFLET
pour avertir/appeler
un-e adulte



MONTRE
pour la durée, la répétition
et l'absence de répit

LIENS UTILES

PREVENTIC

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/10/27/le-rire-est-le-carburant-du-harcelement/>

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/07/08/harcelement/>

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2018/12/05/le-harcelement-comment-le-prevenir/>

CANTON DE GENÈVE

<https://www.ge.ch/document/plan-actions-prevention-situations-harcelement-ecole>

CANTON DE VAUD

<https://www.vd.ch/themes/formation/sante-a-lecole/prestations/harcelement-intimidation-et-violences-entre-eleves/>

<https://www.lausanneregion.ch/wp-content/uploads/2018/07/20180711-Harcelement-a-lecole.pdf>

FAPEO

<https://www.fapeo.ch/projets/harcelement-a-lecole/>



SÉQUENCE 6

E-RÉPUTATION

(RÉPUTATION NUMÉRIQUE)



OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Aborder la notion de réputation numérique et le droit à l'image (loi)
- Sensibiliser les élèves à la permanence de l'image, au fait que les images peuvent nous échapper et être utilisées contre nous
- Leur rappeler qu'il faut demander la permission pour prendre une photo et pour la diffuser (loi)
- Leur expliquer qu'on a le droit de demander de faire retirer une photo
- Leur expliquer que sur Internet il y a ce qu'on met ou dit sur nous et ce que les autres mettent ou disent sur nous

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

L'héroïne est prise en photo à son insu et l'image est partagée sur Internet. Cette scène aborde les notions de droit à l'image et d'identité numérique.

- Rendre les élèves attentif-ve-s au fait que nous n'avons pas le droit de publier des photos d'autres personnes sans l'accord de celles-ci (loi)
- Parler de la permanence de l'image sur Internet et des conséquences que cela peut avoir

Le droit à l'image et l'identité numérique sont deux notions distinctes :

1. DROIT À L'IMAGE

Avant de prendre des photos de quelqu'un-e, il faut lui demander son autorisation.

Il n'est pas nécessaire de le faire lorsque l'on prend des photos d'un monument (par exemple, la tour Eiffel) car le sujet de la photo n'est pas une ou plusieurs personnes, mais le monument lui-même. Dans cette situation, on ne doit pas demander aux personnes présentes si elles sont d'accord d'être prises en photo, ni attendre qu'il n'y ait plus personne pour prendre la photo.

Par contre, quand on est avec des copain-e-s, il faut demander la permission plusieurs fois :

- Au moment de prendre la photo de la personne
- Avant de la publier sur Internet et les réseaux sociaux

Informez les élèves qu'ils/elles sont **responsables devant la loi dès 10 ans** et qu'ils/elles peuvent être puni-e-s s'ils/elles ne respectent pas le droit à l'image.

2. IDENTITÉ NUMÉRIQUE

- **Identité numérique** : présentation personnelle, ce que l'on dit de soi sur Internet
- **Empreinte numérique** : l'ensemble de nos traces sur Internet

L'empreinte numérique est composée de traces volontaires et involontaires

TRACES VOLONTAIRES	Ce sont les informations que l'on donne en s'inscrivant sur un site, par exemple, ou en devenant membre d'un réseau social. Il peut s'agir du nom, du prénom, de l'adresse, de l'âge, des loisirs, etc. C'est également les photos et les vidéos que l'on publie.
TRACES INVOLONTAIRES	Ce sont les informations ou les données personnelles qu'un service en ligne (par exemple, un réseau social) collecte sans que l'on s'en rende compte. Il peut s'agir des sites consultés, des recherches menées via un moteur de recherche, etc. C'est également ce que les autres publient sur nous.

Les traces volontaires et involontaires peuvent être utilisées par des services en ligne pour définir notre profil d'utilisateur-ice et nous adresser des publicités et contenus ciblés.

- **E-réputation (réputation numérique) :**
L'e-réputation est l'image que les internautes se font d'une personne en recherchant des informations la concernant sur Internet. Elle dépend de l'identité et de l'empreinte numériques.
(Source : formation « Grandir avec les écrans : l'éducation numérique des 6-12 ans », Action Innocence)
 - Que fait le héros avec la photo de l'héroïne ? A-t-il le droit de faire ça ?
 - Comment l'héroïne se sent-elle ?
 - Que se passe-t-il avec sa photo ? Que fait le monstre ?
 - Qui peut voir sa photo ? Pourquoi ?
 - Que peuvent faire les autres utilisateur-ice-s avec sa photo ?
 - En faire une capture d'écran
 - Partager la photo sur les réseaux sociaux
 - La modifier
 - Peut-on effacer définitivement une photo postée sur Internet ? Pourquoi ?

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

3. ÂGE D'INSCRIPTION AUX RÉSEAUX SOCIAUX, QUE DIT LA LOI ?

En Suisse, il n'existe pas de législation spécifique à l'âge requis pour s'inscrire sur les réseaux sociaux, sauf pour les sites de rencontres destinés aux adultes et ceux pour les jeux d'argent. L'âge d'inscription sur les réseaux sociaux dépend principalement de lois commerciales qui régissent ces plateformes et qui visent à les protéger.

Selon la loi américaine, les réseaux sociaux sont autorisés à collecter, stocker, analyser et vendre les données de leurs utilisateur·ice·s dès l'âge de 13 ans. C'est pourquoi YouTube, WhatsApp, Instagram, Snapchat et TikTok ont déterminé l'âge d'inscription à 13 ans.

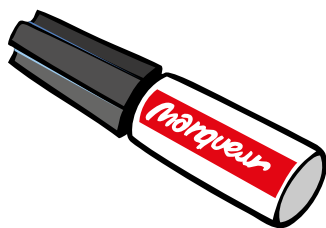
Aux yeux de la loi suisse, seul le comportement des utilisateur·ice·s sur les réseaux sociaux peut faire l'objet de délits, les enfants étant pénalement responsables de leurs actes dès l'âge de 10 ans.

SYMBOLIQUE DES MONSTRES

Les monstres symbolisent ceux/celles qui diffusent des images (qui peuvent être inadéquates) avec ou sans le consentement de la personne



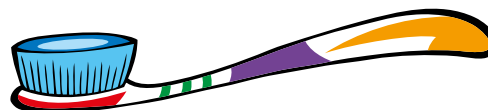
CYBERKIT



MARQUEUR
pour la permanence
des images/vidéos



CADENAS
protéger ses
informations personnelles



BROSSE À DENTS
le mot de passe ne se partage pas et
se change régulièrement

LIENS UTILES

PREVENTIC

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2018/12/11/identite-numerique>

VINZ ET LOU

<https://www.vinzetlou.net/fr/ressource/Internet-quelle-memoire>

RTS DÉCOUVERTE

« Une trace qui peut faire tâche : zoom sur la réputation numérique »

<https://www.rts.ch/play/tv/redirect/detail/8477963>

PRÉVENTION SUISSE DE LA CRIMINALITÉ

<https://www.skppsc.ch/fr/download/mon-image-agir-de-bon-droit>



CONCLUSION D'UNE OU PLUSIEURS SÉQUENCES

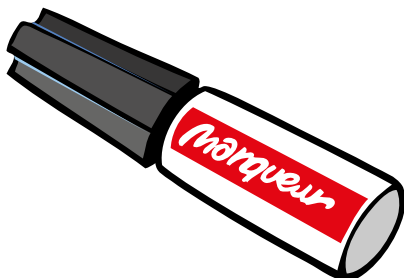
REPRENDRE AVEC LES ÉLÈVES LES OBJETS DU CYBERKIT

Demander aux élèves :

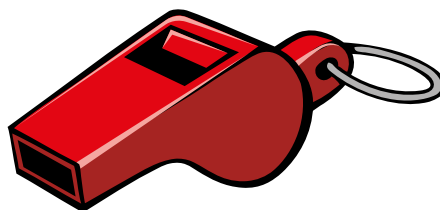
- ce qu'ils/elles ont appris
- ce qu'ils/elles ont retenu de la séquence
- ce qu'ils/elles vont mettre en pratique

CYBER KIT

AFFICHER LE POSTER DU CYBERKIT ET LEUR DEMANDER DE LIER CHAQUE OBJET AVEC UN CONSEIL



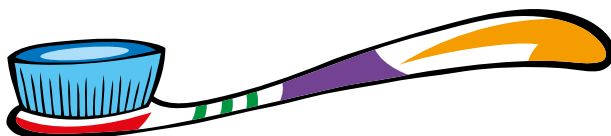
MARQUEUR
la permanence
des images / vidéos,
Internet n'oublie rien



SIFFLET
consulter / avertir / appeler
un-e adulte si besoin



CADENAS
protéger / ne pas communiquer
ses informations personnelles



BROSSE À DENTS
le mot de passe
ne se partage pas et
se change régulièrement



MONTRE
le temps passé sur les écrans ou
la durée du harcèlement, la répétition,
l'absence de répit (24h / 24h)