



« Découvrir Internet ensemble, C'est Plus sûr »

FICHE ATELIER

Objectif

Internet, ça s'apprend. Et pas tout seul ! Le jeu « découvrir Internet ensemble » a pour objectif d'aider les enfants à identifier les principaux enjeux liés à leurs pratiques et de les inciter à se tourner vers des adultes référents ou vers des jeunes de leurs âges pour apprendre à utiliser le média de façon responsable et critique.

A ce titre, le jeu qui aborde de nombreux éléments du domaine 2 du B2i peut être utilisé comme séance introductive aux bonnes pratiques de l'Internet.

En bref

- | | |
|----------------------------|---|
| Cible | <ul style="list-style-type: none">▪ Enfants de 7 à 12 ans▪ Structures scolaires ou d'éducation non-formelle |
| Type d'atelier | <ul style="list-style-type: none">▪ Multimédia▪ Activité collective ou individuelle |
| Ressources | <ul style="list-style-type: none">▪ Jeu disponible gratuitement en ligne sur vinzetlou.net et internetsanscrainte.fr▪ Fiche atelier▪ Auto-formation en ligne gratuite sur les enjeux et risques de l'Internet : www.internetsanscrainte.fr▪ Aide pédagogique : contact@tralalere.net |
| Durée de l'atelier | <ul style="list-style-type: none">▪ 25 à 40 minutes |
| Matériel nécessaire | <ul style="list-style-type: none">▪ Un ordinateur connecté et vidéo- projecteur ou TNI |

Scénario

Vinz a trouvé le moyen d'avoir des places gratuites pour le prochain concert de Destroy Boy sur Internet. Les places sont limitées, il y a urgence... mais Internet ne fonctionne pas. Persuadé que son père lui a coupé la connexion, Vinz enquête avec Lou auprès de ses amis, de sa famille et d'un enseignant pour découvrir ce qu'il a bien pu faire de travers pour mériter ça. Au fil du jeu, il réfléchit avec tout ce beau monde sur ses pratiques Internet et glane de bons conseils. Tout est bien qui finit bien : papa n'y était pour rien, et tous les personnages sont invités à aller ensemble au concert.

Mode de jeu

S'il est possible de faire jouer les enfants en mode individuel ou par groupe de deux, ce jeu destiné à favoriser un apprentissage collectif d'Internet est tout particulièrement indiqué pour des séances en mode groupe.

Préparer l'atelier

Le jeu se suffit à lui-même et ne requiert pas d'expertise particulière sur le sujet de l'éducation au média Internet.

Des conseils sont proposés aux joueurs au fil du jeu, qui permettent de diriger et de cadrer les débats. Ils sont remis aux élèves en fin de partie.

Approfondir vos connaissances

Si vous n'êtes pas à l'aise avec le sujet ou que vous souhaitez vous perfectionner, vous pouvez suivre l'auto-formation des usages responsables de l'Internet mise à disposition gratuitement sur **internetsanscrainte.fr/formation**

Vous y trouverez des petits modules de cours sur les sujets suivants :

- Spécificités des publics jeunes et parents
- Usages et risques pour les jeunes
 - ✓ *Communiquer, échanger avec ses amis/ S'informer, se documenter/ Regarder et mettre en ligne des vidéos/ Jouer en ligne/ Surfer sur son portable*
 - ✓ *Exposition à des contenus choquants/ Diffusion de données personnelles / Traces, E-réputation/ Happy Slapping/ Harcèlement en ligne/ Publicité ciblée/ Mauvaises rencontres/ Non-respect du droit à l'image/ Désinformation/ ...*
- Droits et devoirs sur Internet
 - Droits d'auteur/ Droit à l'image/ Vie privée/ Droit d'expression/ Législation US*
- Sécurisation des postes informatiques

Introduire 5-10mn

Faire un état des lieux des usages du groupe en matière d'apprentissage et de communication autour d'Internet.

- *Qui a Internet à la maison ? Que faites-vous le plus souvent en ligne ?*
- *Comment avez-vous appris à utiliser Internet ?
Tout seul ? Avec vos parents ? Des amis ? Vos frères et sœurs ? A l'école ?... Et avec vos grands-parents ?*
- *Utilisez-vous l'ordinateur tout seul ? Avec vos parents ? Dans votre chambre, une pièce commune ?*
- *Si vous ne savez pas faire quelque chose ou que vous rencontrez un problème, que faites-vous ? Vers qui vous tournez-vous ?*

A noter : le jeu est sonorisé pour une expérience de jeu plus riche. Il est cependant conçu pour pouvoir être utilisé en mode muet.

Présenter le jeu

Rappeler en quelques mots le **but du jeu** : apprendre à mieux utiliser Internet pour mieux en profiter, grâce à l'aide des autres.

Lancer le jeu



Vous n'êtes pas obligé de vous inscrire.

Toutefois, si vous choisissez de « jouer sans sauvegarder », vous ne pourrez pas arrêter votre partie pour y revenir plus tard...

En ce qui concerne la collecte d'informations personnelles à travers ce jeu, bien évidemment celle-ci respecte les règles de la CNIL (pas d'utilisation commerciale de vos données, etc.).

Après une petite introduction animée, vous accédez au menu.



Celui-ci donne accès à 4 séquences de jeu : Lou, Bob, La grand-mère, L'enseignant.



Commencer par la séquence introductive Lou

Libre à vous ensuite d'enchaîner les différentes séquences de jeu dans l'ordre qui vous convient le mieux en vous appuyant sur le tableau ci-dessous.

Les séquences de jeu disponibles sont celles qui ne sont pas grisées.

Séquence	Thèmes	Enjeux	Usages liés
<i>Séquence introductive - A lancer au départ</i>			
 LOU	Les grandes questions...	<ul style="list-style-type: none"> - Temps passé sur les écrans, sommeil - Acquisition de l'autonomie en ligne - Sens critique - Usages responsables 	Internet, en général
<i>Séquences jeu – Pas d'ordre imposé</i>			
 BOB	Internet entre copains	<ul style="list-style-type: none"> - Données personnelles - Pseudos, rencontres - Gestion du temps - Diffamation, insultes 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux vidéo - Réseaux sociaux - Forums - Portables
 La grand mère	Internet en famille	<ul style="list-style-type: none"> - Droit à l'image - E-Réputation - Droit d'auteur - Données personnelles - Spams 	<ul style="list-style-type: none"> - Mails - Webcams - Blogs - Téléchargement - Formulaires
 L'enseignant	Internet et l'école	<ul style="list-style-type: none"> - Usurpation d'identité - Images choquantes - <i>Happy slapping</i> - Liberté d'expression 	<ul style="list-style-type: none"> - Blog / Facebook - Surf - Recherche d'information

Animer une session

Le jeu se joue en mode collectif

- Vous pouvez choisir un « maître du jeu » qui prend la commande de l'ordinateur
- Les choix des réponses se feront à main levée. Que la majorité l'emporte.

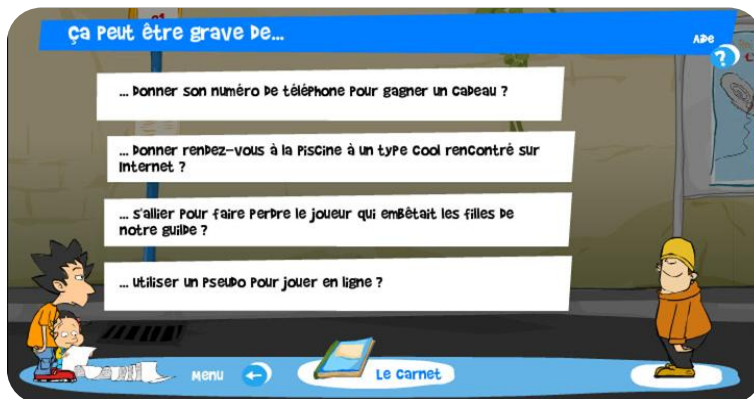
A chaque séquence de jeu, le même déroulement :

- Lire les dialogues qui introduisent l'épisode du jeu



- En début de chaque séquence de jeu 4 grandes questions sont posées

La classe doit trouver quels sont, parmi les propositions faites, les usages qui posent souci



Réfléchir collectivement aux « bons » et « moins bons » usages d'Internet.

Après avoir laissé place au débat et l'expression des différents points de vue, voter et sélectionner les choix retenus.

On pourra insister pour que les enfants argumentent leurs positions.



- Après chaque choix, juste ou faux, les personnages discutent entre eux. S'appuyer sur ces commentaires pour aborder avec le groupe les problématiques de certains usages et les conseils-clés.
- Une fois la séquence terminée, des conseils-clés sont ajoutés dans un « **carnet** » qui s'enrichira au fil des épisodes de jeu. Ce carnet est consultable à la fin de chaque séquence. Vous pouvez y revenir à chaque nouvelle séquence de jeu pour vous remémorer les conseils déjà glanés et voir le parcours restant à accomplir pour le remplir.



Proposer ensuite aux enfants de faire une nouvelle séquence.

Pour vous assurer que les principaux messages sont bien passés lors de chaque séquence, consulter le tableau récapitulatif à la fin de ce document. Ce tableau met en regard les conseils apportés dans le carnet en fin de séquence et des conseils complémentaires que vous pouvez apporter en cours d'animation

Conclure

Vous avez joué aux 4 séquences. Le jeu est terminé...

- **Visionner la vidéo de conclusion**
Elle amène la chute (heureuse) du jeu.
La réflexion est récompensée. Quoi qu'il arrive, le joueur gagne.
- **Imprimer et distribuer** le carnet de conseils aux participants.



Pour continuer en classe ou à la maison :



- Afin de continuer la réflexion et découvrir un peu plus l'univers de Vinz et Lou, consultez les épisodes thématiques de Vinz et Lou dans le « Coin des Juniors » du site **Internet sans crainte**.

Ces épisodes permettront, après cette séance introductive, d'aborder plus en profondeur des usages particuliers : blog, recherche d'information, réseaux sociaux, téléchargement, rencontres avec des inconnus, etc...

- Proposer aux enfants de jouer à « Familles connectées, le test » avec leur famille.
Ils pourront ainsi tester leurs nouvelles connaissances avec leurs proches et discuter d'internet avec eux.
Ce jeu est également disponible dans la section « Coin des juniors » du site Internet Sans Crainte



Séquences et enjeux	Les conseils du carnet	Conseils complémentaires
 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Temps passé sur les écrans, sommeil ▪ Acquisition de l'autonomie en ligne ▪ Sens critique ▪ Usages responsables 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Limite tes temps de jeu et n'empiète pas sur tes nuits. Et puis, évite les écrans (ordinateur et TV...) juste avant de dormir (c'est possible!) ▪ Une carte postale, un texto, un mail... A chacun son style. Mais pense surtout à celui qui les reçoit : votre grand-mère sait-elle lire les textos ? ▪ Internet n'a pas été fait pour les enfants. Tant que tu ne maîtrises pas tout, fais-toi accompagner. Choisis bien tes sites et n'hésite pas à demander conseil aux plus grands. ▪ Virus, spam, canular...réfléchis avant de cliquer ! 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour être moins tenté et isolé, installe l'ordinateur avec tes parents dans une pièce commune. ▪ S'ils sont trop jeunes, évite de faire jouer tes petits frères et sœurs à tes jeux favoris, de les inscrire sur les réseaux sociaux,... ▪ N'ouvre pas de mails si tu ne connais pas le destinataire. Il peut s'agir de courriers indésirables (spams), publicitaires... et on ne sait pas ce qu'ils peuvent contenir.
 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Données personnelles ▪ Pseudos, rencontres ▪ Comportement en ligne, liberté d'expression ▪ Diffamation, insultes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si tu as un téléphone portable, ne donne pas ton numéro à n'importe qui. Et méfie-toi des numéros et SMS surtaxés qui risquent de dévorer ton crédit. ▪ Qui se cache derrière un pseudo sur Internet ? On ne peut jamais savoir. Sois vigilant et même si tu rencontres des personnes très sympa et que tu penses bien les connaître, n'accepte pas de rendez-vous. ▪ S'allier pourquoi pas si l'on reste fairplay et que l'on reste poli (les injures, propos racistes, etc. sont punis par la loi). Si un joueur ne respecte pas les règles, n'hésite pas à le signaler au webmaster qui le rappellera à l'ordre. ▪ Sur Internet, c'est bien d'utiliser un (bon) pseudo. Cela permet de protéger sa vie privée. Mais attention à bien le choisir : ton pseudo c'est ton image. Si tu en prends un super sexy par exemple, il ne faudra pas être étonné de recevoir des remarques un peu particulières :) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes informations personnelles ont une vraie valeur, ne les transmet pas sans réfléchir. Sois conscient qu'elles peuvent être revendues et que ce qui semble gratuit ne l'est pas toujours... ▪ Choisis bien tes « amis », rien ne sert de les collectionner. N'accepte pas n'importe qui et pense à grouper tes contacts selon ton degré d'intimité avec eux. On ne montre pas à tous la même chose. ▪ Evite de rencontrer une personne connue sur le web. Si tu tiens à la rencontrer, préviens absolument des amis et/ou un adulte de confiance et demande un rendez-vous, auquel il convient toujours d'aller accompagné, dans un lieu public et de jour. ▪ Ne te cache pas derrière un pseudo : tout internaute peut être retrouvé grâce à son adresse IP. ▪ Réfléchis avant de publier n'importe quoi. Tout propos raciste, injurieux, homophobe, ... est puni par la loi. Très risqué de faire de mauvaises blagues !

 <p>La grand mère</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Droit à l'image ▪ E-Réputation ▪ Droit d'auteur ▪ Données personnelles ▪ Spam 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ C'est drôle de pouvoir voir ses amis avec la webcam, mais attention, avant de la mettre en marche, est-ce que tu connais bien la personne qui est de l'autre côté de l'écran ? Ces images peuvent être enregistrées et diffusées dans d'autres contextes... ▪ Avant de publier une image ou une vidéo, il est important de demander l'accord de la personne concernée. Et surtout, n'oublie pas que toi aussi tu as ton mot à dire. Si des images dérangeantes de toi sont mises en ligne, demande à ce qu'elles soient retirées ! ▪ Sais-tu que la plupart des téléchargements gratuits en ligne sont illégaux ? Et oui, du coup, faire son marché comme ça, c'est un peu voler ses artistes préférés ! ▪ Quand on remplit un questionnaire, c'est bien de se poser quelques questions sur ce que l'on te demande comme info (c'est normal de donner son adresse pour commander un disque, pas pour créer une boîte mail par exemple). En général, tu n'es pas obligé de répondre à toutes les questions ! Fais attention aussi à cocher ou décocher les bonnes cases. Si tu trouves que l'on t'oblige à donner des informations inutiles ou étranges, passe ton chemin. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si quelqu'un a publié une photo sans te concerter, demande à la personne de la retirer. Si elle refuse, signale la photo (lien prévu pour sous les photos) et en dernier recours adresse toi au responsable du site web pour demander sa suppression. Si cela ne suffit pas, fais appel à la CNIL (www.cnil.fr). ▪ Pour éviter la publicité ciblée, vérifie régulièrement les cookies (fichiers qui contiennent des informations sur toi) dans les options de ton navigateur. Tu n'es pas obligé de tous les supprimer. ▪ Recherche régulièrement quelles informations te concernant apparaissent sur Internet en tapant ton nom sur les moteurs de recherche («googlelise-toi »).
 <p>L'enseignant</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Usurpation d'identité ▪ Contenus choquants ▪ Happy slapping ▪ Désinformation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ne te fais jamais passer pour un autre, c'est interdit par la loi. Et pour éviter que l'on, "t'emprunte " ton identité, garde tes mots de passe secrets et pense à te déconnecter après chaque session. ▪ Si tu tombes sur un contenu choquant, éteins l'écran et parles-en immédiatement avec un adulte. Et puis, choisis des sites et jeux vidéo adaptés à ton âge ▪ La réponse est clairement non. Quand tu fais circuler des images ou des vidéos de ce type sur le Web, ou même que tu les enregistres pour toi, tu es considéré comme complice. Et la loi punit cela très très sévèrement. ▪ S'informer en ligne, pourquoi pas si l'on garde en tête que tout n'est pas vrai sur Internet. Pense à vérifier tes sources et à choisir des sites fiables, et compare systématiquement les informations trouvées sur différents sites. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Choisis des mots de passe sécurisés (lettre + chiffres + symboles) et ne les donne à personne. ▪ Google propose trois niveaux de filtres : strict, modéré (par défaut) ou désactivé. Sélectionne le mode « strict » dans les options du navigateur. ▪ Wikipédia peut être utile pour commencer tes recherches mais sois critique sur ce que tu y trouves et n'exclue surtout pas les autres sites. ▪ En cas de harcèlement <ul style="list-style-type: none"> - Ne réponds pas aux messages de tes harceleurs. Parle-en avec un adulte. - Sauvegarde tous les messages reçus - Si les messages arrivent par SMS, tu peux changer de numéro et te mettre sur liste rouge. - Si les messages arrivent sur ta boîte mail, bloque-les comme « indésirables » et crée une nouvelle adresse mail.

