



DANE Nancy-Metz
GT#aucalmesurleweb



Qui sommes-nous ?



est un dispositif d'accompagnement

- des enseignants, des formateurs, des équipes de direction et de circonscription,
- dans les usages raisonnés et raisonnables du numérique à destination des élèves de l'école au lycée,
- en partenariat avec l'équipe mobile de sécurité, la gendarmerie et la police,
- en équipe inter-degrés, pilotée par la DANE de Nancy-Metz.





Quelles actions ?



Quels thèmes ?





Quels outils ?



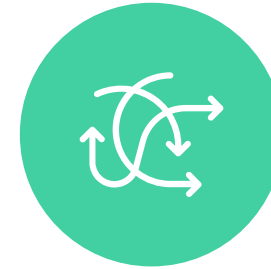
SITE DE LA DANE NANCY-METZ
EDUCATION AU NUMÉRIQUE
#AUCALMESURLEWEB.



JEUX DE CARTES
FLYERS
DIAPORAMA



SUPPORT INTERVENTION
GENIAL.LY



KIT D'ANIMATION
MOLO-MOLO SUR LE WEB

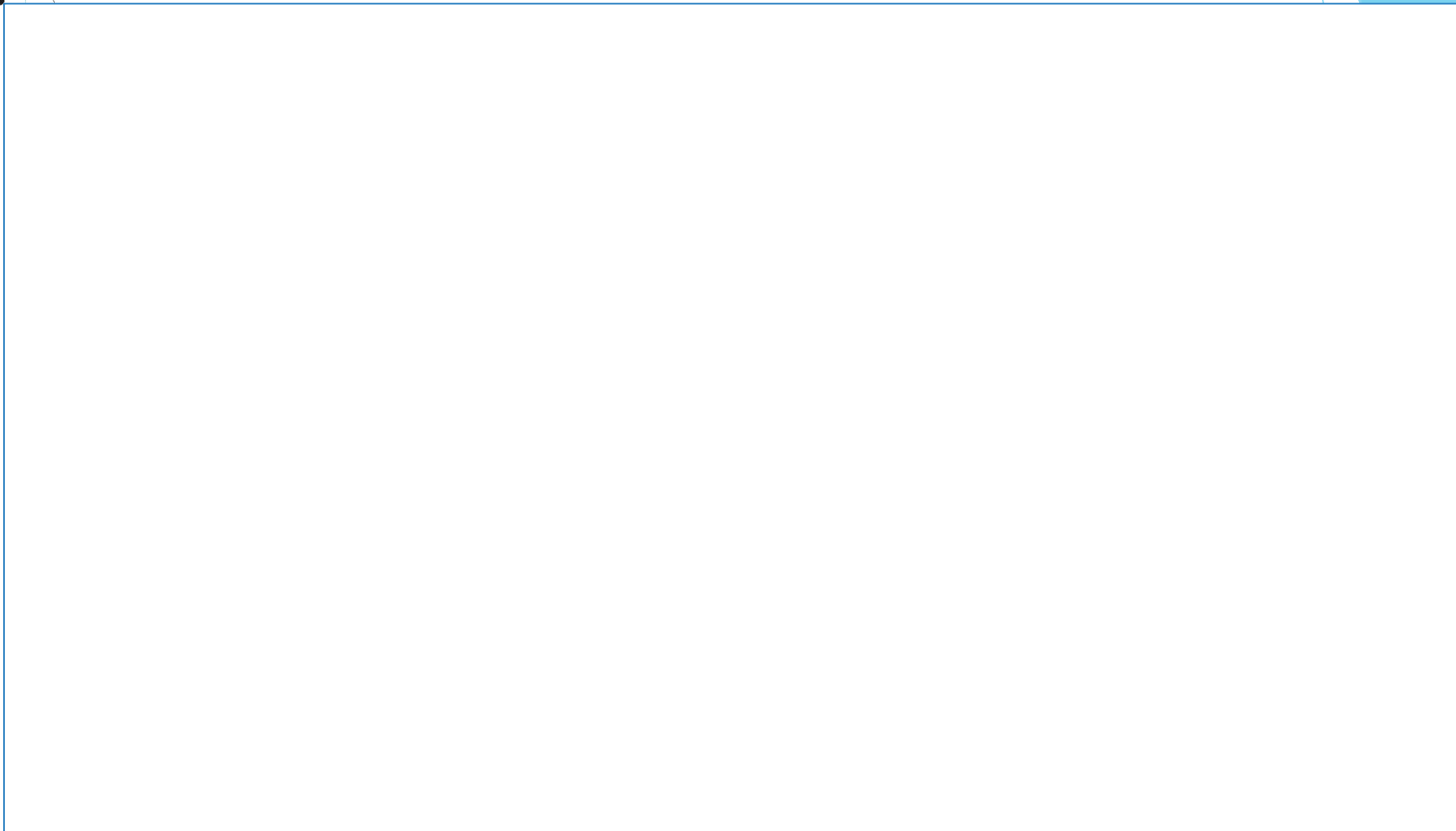
#AU CALME
SUR LE WEB

Exemple de création UN KIT D'ANIMATION en cycle 3

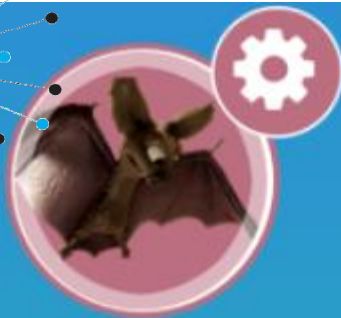


Un kit d'animation pédagogique

Molo-molo sur le web est un kit d'animation qui a été réalisé afin d'encourager les comportements responsables en ligne en invitant ici les élèves de cycle 3 à échanger, partager, s'interroger sur leur manière d'utiliser les outils numériques, le temps passé sur les écrans ou encore de décrypter la masse d'informations reçue au quotidien.



#AU CALME
SUR LE WEB



Les nouvelles menaces d'internet (la chauve-souris)

Hack Academy

Is your life a game ?

Les écrans, un
danger pour la
santé ?



L'immersion dans internet (la baleine ronde)

Motomoto Info-
Infox, menons
l'enquête...

Géo-Profil LE JEU !

Prouve-le ?

Jeu de l'oie

Comment est créé
l'univers de
BABAYAGOGO ?



Les dégâts des réseaux sociaux (Bozoubozou l'éléphant)

La face cachée de
Tik-Tok

Lendemain de
match

Dave le médium



Les belles perspectives d'internet (Prendre la hauteur)

Dix conseils de la
CNIL

PIX, qu'est-ce que
c'est ?

Bricolages-Jeux-
Contes

Les aventures de
la petite tortue
BABAYAGOGO



genially



DANE.
Académie de Nancy-Metz
Délégation Académique au Numérique Éducatif



FAKE NEWS

START



Prouve-le





genially

INFO OU INFOX ?

Méthode en 3.pas :

- Questionner l'image et/ou le texte
- Vérifier les faits
- Trouver, vérifier et comparer la source.

À vous de mener l'enquête ...

START





genially



LES RÉSEAUX SOCIAUX



START





PARTENARIAT

<http://lesfablesdechycpolhit.maxopieces.com/>



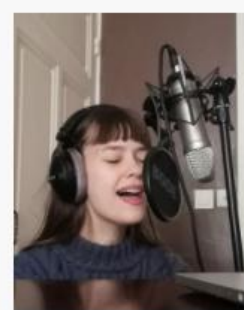
<https://urlz.fr/eSWY>



MYRIAM SCHOTT
Illustratrice



QUENTIN NÊTO
Directeur artistique



CORINE SIMON
Chant



FLORIANE HERITIER
Community manager



ANSELME HAHLING
Musicien



CHYC POLHIT
Conteur



<https://babayagagogo.molomolo.fr/>



► Molomolo.fr



PARTENARIAT



Bernard Ganne

Référent sûreté académique - Conseiller sécurité-sûreté du
recteur - Responsable de l'équipe mobile de sécurité
Maxéville, Lorraine, France • 232 relations



3018

DÉPART

1) Co-que tu fais sur Internet ? (1 pt)
a) S'efface immédiatement
b) S'efface au bout d'un an
c) Ne s'efface jamais réellement

2) Qu'est-ce que le PEGI ? (1 pt)
a) Pankake European Game Intel
b) Power Extrem-Gamer Internet
c) Pan European Game Info

3) Que dois-tu faire en cas de cyberharcèlement ? (2 pts)
a) J'en parle à mes parents
b) Je bloque les messages et je n'en parle à personne
c) Je fais pareil

4) Quel est le nombre maximal de sessions de jeu vidéo à ne pas dépasser par jour ? (1 pt)
a) 2 sessions
b) 4 sessions
c) 6 sessions

5) Quel âge dois-tu avoir pour créer un compte sur un réseau social ? (1 pt)
a) 10 ans
b) 13 ans
c) 18 ans

6) Si un inconnu te contacte sur Internet... ? (1 pt)
a) Tu éteins ton ordinateur
b) Tu discutais avec lui
c) Tu ne lui réponds pas et tu en parles à tes parents

7) Je peux confier mes mots de passe à... ? (1 pt)
a) Mon(Ma) meilleur(e) ami(e)
b) Mon amoureux(se)
c) Personne

8) Quel est le meilleur mot de passe ? (1 pt)
a) Laura54
b) Zonglul#13
c) 0123456

9) Quelle est la durée conseillée d'une session de jeu vidéo pour une personne de mon âge ? (1 pt)
a) 15 minutes
b) 30 minutes
c) 2 heures

10) Je suis responsable de mes actes, de mes paroles, de mes écrits et de mes publications, à partir de... ? (2 pts)
a) 10 ans
b) 13 ans
c) 18 ans

11) Si tu vois une publication qui te choque sur Internet ? (2 pts)
a) Tu partages
b) Tu en parles à tes parents
c) Tu n'en parles à personne pour ne pas avoir de problèmes

12) Qu'est-ce que je risque si j'insulte quelqu'un sur Internet ? (2 pts)
a) D'être expulsé du réseau social
b) Des suites judiciaires
c) Rien du tout

13) Quel est le numéro d'urgence en cas de harcèlement ? (2 pts)
a) 3020
b) 3637
c) 1995

14) Puis-je publier la photo d'un ami sur Internet ? (2 pts)
a) Non, jamais
b) Oui s'il est d'accord
c) Oui si lui et ses parents sont d'accord

ARRIVÉE

Molomoto sur le web

11 à 15 pts
16 à 20 pts
6 à 10 pts

15

#AU CALME SUR LE WEB

AUTRES SUPPORTS



#aucalmesurleweb

THÈME 2 : Les jeux vidéo

Accroche: Je ne joue pas, je n'ai plus qu'une vie !

Organisation de la séance :

En Amont :	Matériel et organisation :
Préparation de l'activité par l'enseignant	- Disposer la salle en îlots - Avoir le jeu de cartes - Vérifier l'accès aux vidéos (internet/qr-code) - Avoir des tablettes ou une salle informatique
TEMPS 1 : Lancement de l'activité	Matériel et organisation :
Consignes à donner : - Distribution d'un bâton de parole - Distribution d'une carte contenant des questions auxquelles les élèves doivent répondre. - Le groupe désigne un secrétaire qui notera la réponse finale après discussion entre les membres du groupe à l'aide du bâton de parole. <i>Info :</i> 10 minutes par question, temps maximum : on peut s'arrêter avant, on ne peut continuer après.	- Rappeler les règles d'or de la discussion en classe - Disposer d'un bâton de parole par groupe - Désigner un secrétaire par groupe - Circuler dans les groupes : vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire - Minuter le temps d'échange
TEMPS 2 : Visionnage de la vidéo	Matériel et organisation :
Faire regarder la vidéo « support » sur la thématique qui est accessible sur Internet (via le QR-code ou son adresse).	Disposer d'un ordinateur ou d'une tablette connectée à internet
TEMPS 3 : Discussion et synthèse par groupe	Matériel et organisation :
Le secrétaire lit les propositions de réponses apportées pendant la discussion, le groupe enrichit, modifie et propose une synthèse par question.	- Afficher les règles d'or - Disposer d'un bâton de parole - Désigner un secrétaire par groupe - Minuter les débats
TEMPS 4 : 15 minutes de synthèse	Matériel et organisation :
Chaque groupe présente à la classe la synthèse des réponses qu'il propose pour chaque fiche. Il dispose d'une minute par question.	- Minuter la présentation - Conclusion par l'enseignant
Prolongements : ➢ Proposer d'être ambassadeur « les écrans et moi » ➢ Temps d'échanges avec spécialistes/conférencier etc. ➢ Rencontre avec les parents	

Carte : Parlons d'argent

« Combien coûtent réellement les jeux vidéo ? »

Thème	- Les différents modèles économiques de jeux ; - Les modèles « free to play » ; - Les dangers des différents modèles ; - Le contrôle des dépenses.
Présentation de la vidéo aux élèves	Un joueur présente les nouveautés de la boutique Fortnite et « achète » presque tout ce qu'il y trouve. Ça semble gratuit et très facile. Qu'en pensez-vous ?
Objectifs	Objectifs généraux : - Aborder la notion de coût d'un jeu ; - Connaître les différents modèles économiques ; - Savoir que les modèles « free to play » ne sont pas réellement gratuits et qu'ils sont même très rentables pour leurs propriétaires ; - Apprendre à gérer ses dépenses.
Mise en œuvre	- L'enseignant expose la situation (cf. présentation). - Les élèves répartis en petits groupes échanger leurs connaissances et partagent leur vécu sur le sujet : - o Jeux payant à l'achat, par abonnement, Free to play, etc. - o Expérience personnelle de dépenses inconsidérées ou en cachette. - Les groupes rapportent leurs échanges / L'enseignant organise le débat ; - Les élèves regardent la vidéo ; - Une conclusion
Lien vidéo	https://www.youtube.com/watch?v=pLpMEMcnbRM
QR Code	

Je communique, je partage

Je réfléchis-comportements à risques

La théorie du complot

Qu'est-ce que la théorie du complot ?

Comment et pourquoi fonctionne-t-elle ?

Comment peut-on repérer une théorie complotiste ?



Je communique, je partage

Je réfléchis-comportements à risques

Info ou Intox

Sur internet tout est-il toujours vrai ? Donner quelques exemples.

Que pourrait être l'intérêt de créer de fausses informations ?

Comment peut-on vérifier une information ?



- ALERTE -

Nous sommes suivis !

La collecte et l'utilisation de nos données personnelles

Comprendre pourquoi ?

Module 1

1 2 3

Personnaliser et protéger

Module 2

1 2 3

À quel et à quoi ça sert ?

Module 3

1 2 3

Les risques

Module 4

1 2 3

Protéger ses données

Module 5

1 2 3

Réalisé par L. Lemoine, professeure documentaliste, académie de Nancy-Metz

CC BY NC ND

Prouve-le



Exemple d'action cyberharcèlement/jeu de cartes



#aucalmesurleweb

THÈME 3 : Le (cyber) harcèlement

Accroche: Harcelé / harceleur, qu'en est-il ?

Organisation de la séance : durée approximative 50 minutes

En Amont :	Matériel et organisation :
Préparation de l'activité par l'enseignant	- Disposer la salle en îlots - Avoir le jeu de cartes - Vérifier l'accès aux vidéos (internet/qr-code) - Avoir des tablettes ou une salle informatique
Temps 1 : Accroche (15 min)	Matériel et organisation :
1. Vidéo : 'Les injures', Agir contre le harcèlement https://www.dailymotion.com/video/xnutu3 2. Recherche des différents acteurs 3. Distribution des cartes	- Prévoir un vidéoprojecteur / sonorisation - Prévoir la vidéo - Prévoir un support pour écrire (tableau/TBI)
Temps 2 : Discussion entre les membres du groupe (10 min)	Matériel et organisation :
Consignes à donner : - Distribution d'un bâton de parole - Distribution d'une carte contenant des questions auxquelles les élèves doivent répondre. - Le groupe désigne un secrétaire qui notera la réponse finale après discussion entre les membres du groupe à l'aide du bâton de parole. Info : 10 minutes par question, temps maximum : on peut s'arrêter avant, on ne peut continuer après.	- Rappeler les règles d'or de la prise de parole au sein du groupe - Disposer d'un bâton de parole par groupe - Désigner un secrétaire par groupe - Circuler dans les groupes : vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire - Feuille A3 pour la rédaction des réponses - Minuter les débats

Je communique, je partage

Je me protège, prévention des risques

Témoign actif qui « like »

Liker est-ce harceler ?

Qu'est-ce que le (cyber)harcèlement ?

Quelles sont les conséquences pour le témoin qui « like » ?

3



<http://bit.ly/TLIKER>



Liker peut blesser !

Prolongements



Prix « Non au harcèlement »
2020 – Prix spécial
cyberharcèlement

DEVENIR AMBASSADEUR



Devenir ambassadeur au
collège



Devenir ambassadeur au lycée



Dispositif des ambassadeurs
lycéens

[En savoir plus](#)



Dans le cadre du contexte actuel d'utilisation massive des outils numériques, le groupe de travail #aucalmesurleweb propose aux élèves, à leurs parents ou aux équipes éducatives des initiatives en lien avec les usages raisonnés du numérique.

L'objectif est de les inviter à échanger, partager, s'interroger sur leur manière d'utiliser les outils numériques, le temps passé sur les écrans ou encore de décrypter la masse d'informations reçue au quotidien.

Ces initiatives sont utilisables dans les séances d'éducation aux médias et à l'information (EMI) ou d'enseignement moral et civique (EMC), dans les activités transdisciplinaires, en équipe pédagogique, ou encore en famille.

20 initiatives





La face cachée de Tik-Tok

Public visé :

- Élèves, parents.

L'application Tik Tok est la plus utilisée dans le monde par les enfants de 8 à 13 ans : 1,27 milliards de téléchargements depuis 2018 et 800 millions d'utilisateurs actifs par mois (9,1 millions en France) dans le monde en 2019.

Le youtubeur « Le roi des rats » expose les dérives et les risques de Tiktok [dans une vidéo](#).

Celle-ci montre les habitudes néfastes encouragées par l'application. Alors que le réseau est en principe interdit aux moins de 13 ans, la majorité des utilisateurs y sont plus jeunes. Aussi, le manque de régulation des likes laisse une porte grande ouverte aux dérives des utilisateurs et aux prédateurs sexuels.

La vidéo décrypte les habitudes délétères plébiscitées par l'application, notamment les dérives liées au narcissisme et à l'hypersexualisation mise en avant. Alors que le réseau est en principe interdit aux moins de 13 ans, la majorité des utilisateurs y sont plus jeunes.

Aussi, le mécanisme des likes, le fonctionnement des algorithmes ainsi que le manque de régulation apparaît comme une porte grande ouverte aux dérives des utilisateurs et aux prédateurs sexuels.

Pistes d'exploitation pédagogique :

- Discutez en famille sur l'application Tik Tok pendant cinq minutes.
- Tu connais ? Tu utilises ? Pourquoi tu aimes bien ? Comment tu as connu l'appli ?
- Regardez ensemble [la vidéo du Roi des rats](#) (15 min).
- Échangez ensuite sur ce que vous avez retenu de la vidéo pendant cinq à dix minutes.
- As-tu appris des choses ?
Est-ce que cela change ta manière de voir Tik Tok ?
Est-ce que tu vas l'utiliser de la même manière ?
- Décidez ensemble de cinq règles à respecter pour l'usage de Tik Tok.



<https://dane.ac-nancy-metz.fr/la-face-cachee-de-tik-tok/>



6 Comprendre l'info avec « 1 jour 1 question »

Public visé :

- Parents et élèves de primaire

Description de la ressource :

L'information est partout autour de toi/vous pour apporter des renseignements utiles, annoncer des événements importants, et même prévenir de certains dangers ! Mais attention aux fausses informations ! Bien s'informer, ça s'apprend !

Lumni propose un dossier spécial « 1 jour 1 question » présenté sous la forme de petites animations vidéo pour découvrir les différents médias et comment les journalistes mènent l'enquête pour diffuser une information juste.

A vous de jouer en famille !

Regardez en famille la vidéo « C'est quoi les médias ? » (1min42)

Puis, prenez chacun un papier et un stylo pour répondre au défi chronométré suivant :

« Vous avez dix secondes pour citer un maximum de médias vus dans la vidéo ? »

Comptez les réponses de chacun afin d'établir le classement !

Celui qui a le moins de réponses à un gage : donner la différence entre une information diffusée par un journaliste et une information publiée sur un réseau social comme Facebook !

Lien vers la ressource

Vous voulez en savoir plus : découvrez les autres vidéos [1 JOUR 1 QUESTION](#)

Si vous voulez continuer à jouer, n'oubliez pas de préparer une question et un gage.

- C'est quoi un journal ?
- Qui a inventé la radio ?
- A quoi ça sert de s'informer ?
- Pourquoi a-t-on le choix entre plusieurs journaux ?
- ...

<https://dane.ac-nancy-metz.fr/comprendre-l-info/>



Site DANE Nancy-Metz

#aucalmesurleweb



académie de Nancy-Metz

[Accueil](#) [Projets](#) [Pédagogie](#) [Le service](#)



ACTUS / AUCALMESURLEWEB

Education au numérique : #aucalmesurleweb

Éducation au numérique





Nous rejoindre ?

Conception



Intervention