

## THÈME 1 : Les arnaques

### Accroche: Attention aux arnaques !

➤ Lien vers la ressource : <https://www.hack-academy.fr>

#### Organisation de la séance :

<u>En Amont :</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Préparation de l'activité par l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposer la salle en îlots</li> <li>- Avoir le jeu de cartes</li> <li>- Avoir les fiches « arnaques » [en annexe]</li> <li>- Avoir les tableaux à compléter</li> <li>- Vérifier l'accès aux vidéos (lien internet/ qr-code)</li> <li>- Avoir des tablettes ou une salle informatique</li> </ul>
<u>TEMPS 1 : Lancement de l'activité</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
<p><u>Consignes à donner :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribution d'un bâton de parole</li> <li>- Distribution d'une carte contenant des questions auxquelles les élèves doivent répondre.</li> <li>- Le groupe désigne un secrétaire qui notera la réponse finale après discussion entre les membres du groupe à l'aide du bâton de parole.</li> </ul> <p><u>Info</u> : 10 minutes par question, temps maximum : on peut s'arrêter avant, on ne peut continuer après.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappeler les règles d'or de la discussion en classe</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole par groupe</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Circuler dans les groupes : vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire</li> <li>- Minuter le temps d'échange</li> </ul>
<u>TEMPS 2 : Visionnage de la vidéo</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Faire regarder la vidéo « support » sur l'arnaque qui est accessible sur Internet (via le QR-code ou son adresse).	Disposer d'un ordinateur ou d'une tablette connectée à internet
<u>TEMPS 3 : Compléter une carte mentale collaborative</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Les élèves accèdent via un QRCode ou un lien à la carte mentale à compléter.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Carte mentale à mettre en place (lien ou QRCode à prévoir)</li> <li>- Minuter le temps d'échange</li> </ul>
<u>TEMPS 4 : Synthèse</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'enseignant présente à la classe la carte mentale des réponses.</li> <li>- Construire une fiche de conseils</li> </ul>	Vidéoprojection avec accès internet (pour récupérer la carte mentale)
<u>Prolongement(s) :</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Temps d'échanges avec spécialistes / BPDJ</li> <li>➤ Rencontre avec les parents</li> <li>➤ Infographie : <a href="https://www.ssi.gouv.fr/">https://www.ssi.gouv.fr/</a></li> </ul>	

## Support d'informations sur le thème abordé

### ➤ Qu'est-ce qu'une arnaque à la nigériane ?

#### **Comment fonctionne cette arnaque ?**

Description : Extorsion de fonds, duperies sentimentales, menaces à la webcam.

Cette arnaque consiste à faire pression sur un internaute afin de lui soutirer de l'argent.

Variante possible : Une connaissance vous contacte par mail ou par SMS en vous demandant de l'aider (problème de santé, victime d'un vol à l'étranger, bloqué dans un pays en guerre, ...). Elle vous fait miroiter un grand gain d'argent, mais pour l'obtenir il faut d'abord verser une petite somme d'argent.

#### **Qui est visé par cette arnaque ?**

- Des personnes qui ont une attitude à risque sur internet (sites de rencontres, partage d'informations personnelles, ...)
- Des personnes victimes de piratage de boîte mail

#### **Quel(s) conseil(s) donner pour éviter cette arnaque et se protéger ?**

- Bien choisir ses mots de passe
- Choisir à qui diffuser son adresse mail, avoir plusieurs adresses en fonction des activités
- Réfléchir aux informations qu'on laisse sur le web (données personnelles, photos, vidéos, ...)
- Vérifier l'identité des personnes avec qui on communique
- Ne pas rester isolé, oser en parler
- Ne pas céder au chantage, la plupart du temps c'est du bluff.

### ➤ Les virus

#### **Comment fonctionne cette arnaque ?**

Description : Une connaissance / un service de l'état vous contacte par mail ou par SMS en vous demandant de répondre en cliquant sur un lien ou en appelant le numéro affiché. En cliquant ou en répondant, vous vous exposez au téléchargement d'un virus.

#### **Qui est visé par cette arnaque ?**

- Les propriétaires de téléphone portable
- Les détenteurs d'une adresse mail

#### **Quel(s) conseil(s) donner pour éviter cette arnaque et se protéger ?**

- Ne pas répondre aux messages / numéros inconnus
- Ne pas cliquer sur les liens
- En cas de doute, ne pas utiliser le numéro fourni, mais utiliser le numéro officiel du service pour les contacter.
- Signaler le SPAM au 33 700

### ➤ La vente forcée

#### **Comment fonctionne cette arnaque ?**

Description : Le cramming (vente forcée) est une arnaque à la fois simple et efficace qui consiste à vous facturer des SMS surtaxés, souvent sans que vous vous en rendiez compte.

Cette technique est surtout utilisée par de petites entreprises indépendantes spécialisées notamment dans l'horoscope, les conseils amoureux, les programmes d'amaigrissement ou les produits cosmétiques.

#### **Qui est visé par cette arnaque ?**

- Les propriétaires de téléphone portable

### **Quel(s) conseil(s) donner pour éviter cette arnaque et se protéger ?**

- Ne pas répondre aux messages / numéros inconnus
- Ne pas cliquer sur les liens
- En cas de doute, ne pas utiliser le numéro fourni, mais utiliser le numéro officiel du service pour les contacter.
- Signaler le SPAM au 33 700

### **➤ Les vols d'identifiants**

#### **Comment fonctionne cette arnaque ?**

A partir d'informations laissées sur internet, on établit une fiche de renseignements pour organiser une arnaque :

- vols de données,
- de hameçonnage (phishing en anglais) : élaboration de faux site,
- autres piratages : toujours le même mot de passe utilisé, mot de passe enregistrés sur le PC, oubli de déconnexion, partage d'informations personnelles/de fichiers personnels.

#### **Qui est visé par cette arnaque ?**

- Tout utilisateur du web

### **Quel(s) conseil(s) donner pour éviter cette arnaque et se protéger ?**

- Avoir des mots de passe différents
- Vérifier toujours l'url vers laquelle vous êtes renvoyé
- Copier-coller l'adresse du site qui est souvent très longue pour vérifier qu'elle correspond bien
- Ne pas faire confiance à un mail suspect, même s'il semble venir d'une connaissance

### **Complément d'information : Glossaire**

<a href="#"><u>A</u></a>	<a href="#"><u>B</u></a>	<a href="#"><u>C</u></a>	<a href="#"><u>D</u></a>	<a href="#"><u>E</u></a>	<a href="#"><u>F</u></a>	<a href="#"><u>G</u></a>	<a href="#"><u>H</u></a>	<a href="#"><u>I</u></a>	<a href="#"><u>J</u></a>
<a href="#"><u>K</u></a>	<a href="#"><u>L</u></a>	<a href="#"><u>M</u></a>	<a href="#"><u>N</u></a>	<a href="#"><u>O</u></a>	<a href="#"><u>P</u></a>	<a href="#"><u>Q</u></a>	<a href="#"><u>R</u></a>	<a href="#"><u>S</u></a>	<a href="#"><u>T</u></a>
<a href="#"><u>U</u></a>	<a href="#"><u>V</u></a>	<a href="#"><u>W</u></a>	<a href="#"><u>X</u></a>	<a href="#"><u>Y</u></a>	<a href="#"><u>Z</u></a>				



**Glossaire numérique**

## Arnaques "à la Nigériane" sur le web

Activité : A l'aide des documents proposés, complétez le tableau distribué puis faites une synthèse à présenter à la classe.



*Extorsion de fonds, duperies sentimentales, menaces à la webcam... internet est devenu un terrain de chasse idéal.*

*Depuis les cybercafés de Côte d'Ivoire, les "brouteurs" traquent leurs proies.*

Jean était le "mugu" parfait. "Mugu", ça veut dire "pigeon" en argot ivoirien. Il habitait à Clermont-Ferrand, il a été arnaqué par un "brouteur" de Côte d'Ivoire par écrans interposés. Dans les cybercafés, ça chatte nuit et jour.

L'an dernier encore, à Brest, c'est le jeune Gauthier, 18 ans, qui a été victime d'un chantage à la webcam, une autre spécialité des brouteurs. Devant son écran, il avait écouté les conseils tentateurs d'une blonde se dénudant devant lui, l'encourageant à faire de même. Il l'a fait. Les maîtres chanteurs l'ont ensuite menacé de diffuser sa vidéo s'il ne payait pas." Les adresses IP remontaient vers la Côte d'Ivoire", précise le commandant Bernard Salaün, de la brigade criminelle de Brest.

***"Ils m'ont menacé de diffuser la vidéo si je ne leur versais pas 500 euros"***

"Des escroqueries via le Net, on en a de plus en plus. Plusieurs par semaine." C'est la partie immergée de l'iceberg, car beaucoup de victimes ne portent pas plainte, surtout dans les affaires de chantage à la webcam. "Moi aussi, j'ai fait cette connerie. Ils m'ont menacé de diffuser la vidéo si je ne leur versais pas 500 euros. Je n'en dors plus, confesse Fabien, 19 ans. Mais je n'ose même pas en parler à mes parents. Alors, à la police..."

Article paru dans L'Obs le 18 janvier 2014 (extrait)

<https://www.nouvelobs.com/societe/20140117.OBS2813/drage-chantages-arnaques-a-la-nigeriane-sur-le-web.html>

## Arnaques "à la Nigériane" sur le web

Activité : A l'aide des documents proposés, complétez le tableau distribué puis faites une synthèse à présenter à la classe.

De: Fred Kone  
Tel: \*\*\*-\*\*\*\*\*  
Courriel: \*\*\*\*@yahoo.com

Bonjour,

Je m'appelle Fred Kone je suis âgé de 26 ans et je vis en Côte d'Ivoire.



Malheureusement comme vous le savez mon pays traverse une période très difficile ce qui m'a contraint à fuir ma région d'habitation qui est Bouaké (dans le centre du pays). Mon père était un marchand de cacao très riche à Abidjan, la capitale économique de la Côte d'Ivoire.

Avant qu'il n'ait été grièvement blessé par les rebelles, urgentement conduit à l'hôpital il m'a fait savoir qu'il avait déposé 5 000 000 \$ dans une mallette dans une société de sécurité basée à Abidjan.

À l'annonce de la mort de mon père je me suis précipité dans sa chambre dans le but de prendre tout ce qu'il avait comme document administratif, j'ai découvert le certificat de dépôt délivré par la compagnie de sécurité à mon père. Une fois arrivé à Abidjan j'ai essayé de vérifier la validité de ce document.

Le directeur de la société m'a confirmé l'existence de cette mallette dans leur établissement. De peur de perdre cet argent, je sollicite l'aide de quelqu'un afin de transférer ce seul bien que mon père m'a légué dans un pays étranger pour investir car la situation en Côte d'Ivoire est toujours incertaine.

Une fois le transfert effectué je me rendrai là-bas pour récupérer cet argent et y faire ma vie. Si vous êtes prêt à m'aider, envoyez-moi vite une réponse afin que l'on puisse trouver un conciliabule. Dans l'attente d'une suite favorable recevez mes salutations et que dieu vous bénisse.

PS: N'oubliez pas de me contacter directement à mon adresse privée:\*\*\*\*@yahoo.com

Fred Kone

## **Virus sur portable : il faut payer l'amende !**

**Activité** : A l'aide des documents proposés, complétez le tableau distribué puis faites une synthèse à présenter à la classe.

### **Arnaque : de faux policiers bloquent des téléphones mobiles**

**INFO MÉTROPOLITAIN.** Le week-end dernier, de nombreux Héraultais, dont plusieurs Montpelliérains ont vu l'accès à leurs téléphones mobiles et à leur iPad bloqué à distance, après la réception d'un message inattendu de provenance curieuse : « *police-mobile-block.com* ».

Le message prévenait ainsi les titulaires de ces portables : « *Votre appareil est bloqué pour cause de téléchargement et de distribution du contenu illégale.[...]*

Le message précisait que, « *pour débloquer votre appareil, vous devez payer une amende de 200 € avec une carte -cadeau iTunes* ». Bonjour, le cadeau...Et d'ajouter la modalité de paiement : « *Vous devez envoyer le SMS avec le code de la Carte Cadeau iTunes sur le dos de la carte au numéro suivant : « +33-644634314 ».*

### **Recherche Web paralysée**

Un commerçant de Montpellier marié et père de famille, victime de cette tentative d'escroquerie raconte : « *Je n'ai jamais téléchargé de ma vie. Dès que j'ai reçu ce message bizarre, samedi, j'ai tout de suite compris que c'était une arnaque. Le plus grave, c'est que ce message a généré un virus dans mon iPhone qui a paralysé la partie de la recherche Web* ».

Il raconte comment il a déjoué cette arnaque : « *Bien entendu, je n'ai pas payé les 200 € demandés. J'ai éteint et j'ai rallumé mon iPhone à plusieurs reprises en le mettant en mode Avion et au bout de 15 minutes, le message a disparu. Il a été supprimé via ces manœuvres successives* ».

Un témoignage important pour ceux qui ont toujours l'accès à leur téléphone portable bloqué et/ou qui ont réglé ces 200 €. Une escroquerie orchestrée par de faux policiers, car bien entendu, le site « *police-mobile-bmock.com* » n'existe pas.

Si vous êtes touché par un tel problème, sachez qu'il ne faut jamais répondre à un message qui vous semble suspicieux. Et encore moins en versant une somme d'argent. Contactez les autorités et signalez le message sur le site [internet-signalement.gouv.fr](http://internet-signalement.gouv.fr).

Des policiers, des vrais cette fois sont en train de les traquer...

# L'arnaque du cramming : Comment s'abonner à un faux service sans le savoir ?

**Activité** : A l'aide des documents proposés, complétez le tableau distribué puis faites une synthèse à présenter à la classe.



Le cramming est une arnaque à la fois simple et efficace qui consiste à vous facturer des SMS surtaxés, souvent sans que vous vous en rendiez compte. Cette technique est surtout utilisée par de petites entreprises indépendantes spécialisées notamment dans l'horoscope, les conseils amoureux, les programmes d'amaigrissement ou les produits cosmétiques.

Souvent, l'arnaque commence par un simple message qui ressemble à celui de votre opérateur, vous signalant qu'un ami a essayé de vous joindre. Il vous demande d'envoyer un message au numéro indiqué. En le faisant, vous souscrivez sans le savoir à un service payant qui vous sera facturé mensuellement sous forme de SMS surtaxés par votre opérateur mobile. Vous ne vous en rendrez compte qu'à la fin du mois, au moment de la **facturation**, si tant est que vous étudiez votre facture à la loupe.

## De faux messages pour vous facturer des appels ou SMS surtaxés :

### Quelques exemples d'arnaques par SMS

#### Arnaque « loterie »

« Vous avez gagné XX euros Rappelez le 0899... »

#### Fausse offre d'emploi

« Votre demande d'un poste de secrétaire administrative a retenu toute mon attention. Contactez nous au 0899... »

#### Rencontre fictive

« J'ai vu ton annonce. Tu me plais. Rappelle-moi au 0899... Élodie. »

#### Fausse demande de confirmation bancaire

« Vous souhaitez effectuer un paiement de 400EUR. Rappelez le 0899... si vous n'êtes pas à l'origine de cette transaction »

#### Colis fantôme

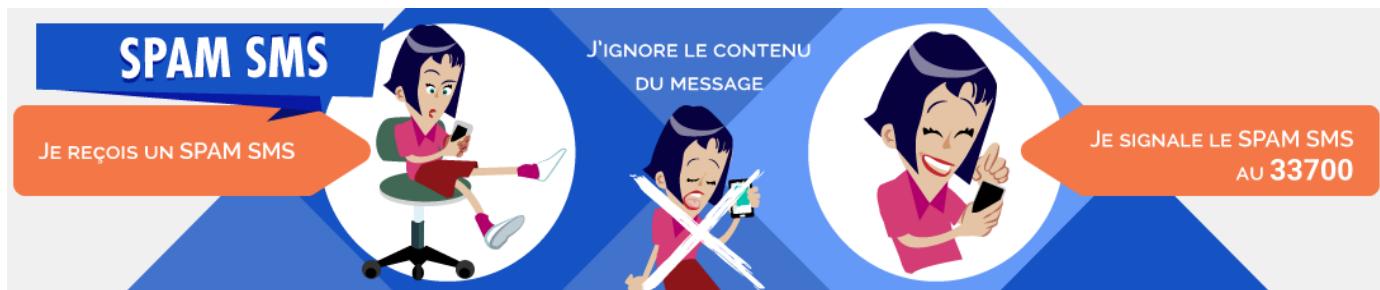
« Vous avez reçu un colis. Contactez le 0899... »

#### Arnaque « site d'annonces »

« J'ai vu votre annonce sur XYZ et je suis très intéressé par votre canapé. Merci de me rappeler au 0899... »

## SMS douteux : premiers réflexes à avoir pour éviter une facturation élevée.

Le premier réflexe à avoir en cas de SMS douteux ? Ignorer le contenu du message : nappelez pas le numéro indiqué, n'envoyez pas de SMS et ne cliquez pas sur le lien.



## Vol d'identifiants :

**Activité :** A l'aide des documents proposés, complétez le tableau distribué puis faites une synthèse à présenter à la classe.

### **PIRATAGE**

Alors que l'on entend sans cesse parler de vols de données, de hameçonnage (phishing en anglais) et autres piratages, nous sommes allés demander à Mark Risher, le monsieur cybersécurité et confidentialité de Google, de décrypter les risques qui nous guettent sur internet. Et les hackers ont désormais de nouvelles armes encore plus malicieuses.

#### **Désormais, les pirates cherchent à savoir tout de vous**

Pour le monsieur sécurité de Google, les internautes et mobinautes sont actuellement confrontés à de nouveaux types d'attaque :

- Le vol d'identifiants**

C'est une pratique malheureusement courante, qui naît du piratage de site sur lequel vous êtes inscrits. Les hackers récupèrent ainsi parfois des millions de combinaisons de mails et mots de passe. Ils les revendent sur le dark web ou s'en servent pour accéder à d'autres sites. "On constate que 17% de ces combinaisons sont réutilisées par les internautes", explique Mark Risher à LCI. "Il est important d'avoir des mots de passe différents d'un site à un autre, et surtout de ne les noter nulle part !".

- Piratage massif de comptes de réseaux sociaux :**

De nouvelles techniques de phishing ont fait leur apparition ces derniers mois. Elles ciblent un peu plus spécifiquement leur victime en s'appuyant sur les informations qui traînent sur le web et les réseaux sociaux. "Les pirates font des recherches pour cibler la personne. On n'est plus dans le phishing de base. Cette fois, ils s'adressent à vous, avec des éléments personnels qui vous identifient directement comme le nom de vos amis, etc.", résume le spécialiste sécurité.



#### **L'être humain, le maillon faible**

"L'humain est souvent le maillon faible sécuritaire. Certains hackers parviennent à réaliser des copies de site si quasiment parfaites qu'il faut un œil averti et concentré pour distinguer les petites erreurs", avance le monsieur sécurité de Google. Ainsi, vous pouvez recevoir des mails ressemblant à s'y méprendre à ceux envoyés par votre réseau social ou même Google. Parfois, ils sont truffés de fautes d'orthographe et facile à identifier. "Parfois, ils sont tellement bien faits que même nos systèmes doivent rivaliser d'ingéniosité pour ne pas se faire piéger. "

Si vous avez un doute sur le site, vérifiez toujours l'url vers laquelle vous êtes renvoyé. N'hésitez pas à copier-coller l'adresse du site qui est souvent très longue pour vérifier qu'elle correspond bien. Vous pourriez être surpris...

Je cherche, j'ouvre l'œil

Je me protège, prévention des risques

**Attention aux arnaques !**

Comment fonctionne cette arnaque ?

Qui est visé par cette arnaque ?

Quel(s) conseil(s) donner pour éviter cette arnaque et se protéger ?



Je cherche, j'ouvre l'œil

Je me protège, prévention des risques

**Attention aux arnaques !**

Comment fonctionne cette arnaque ?

Qui est visé par cette arnaque ?

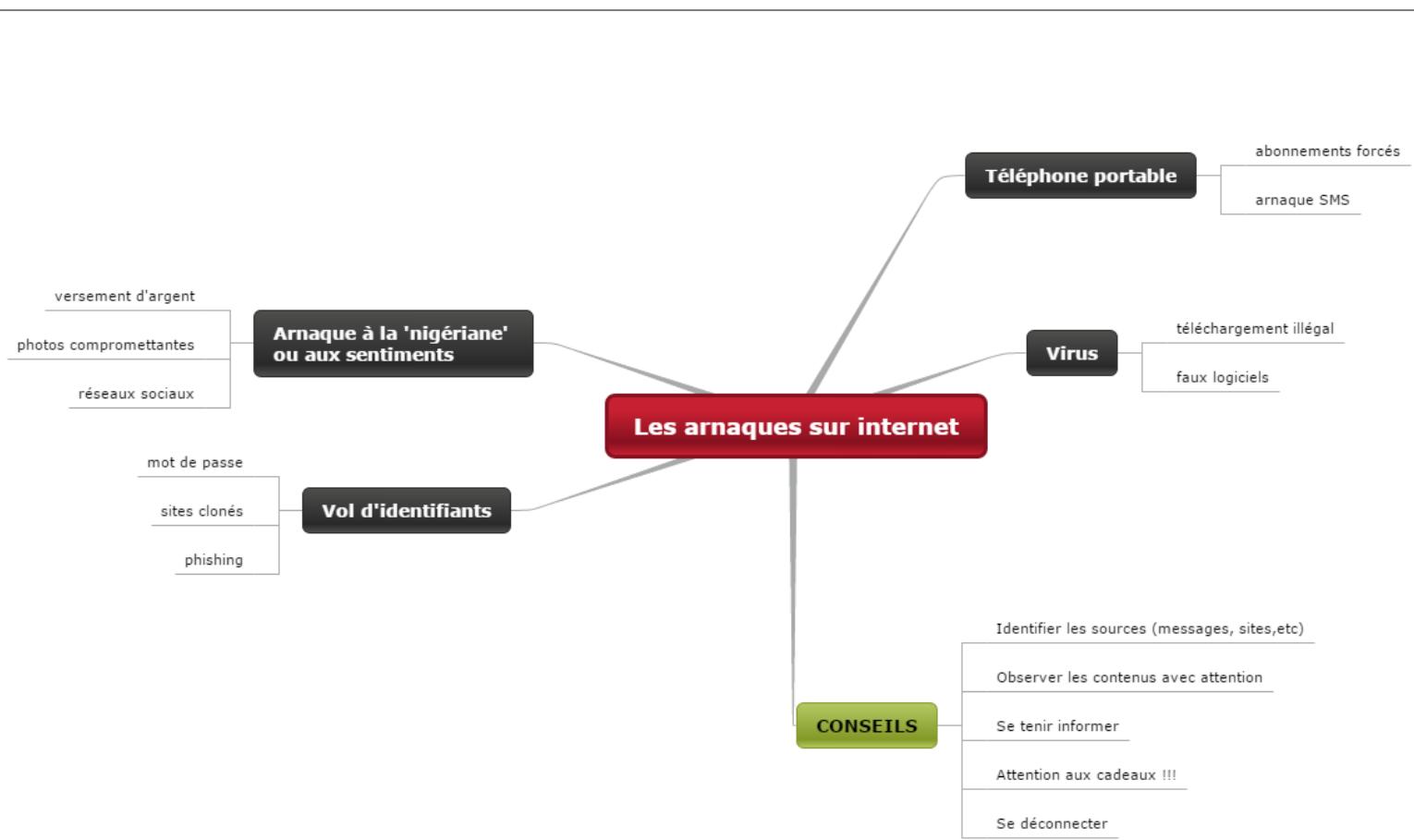
Quel(s) conseil(s) donner pour éviter cette arnaque et se protéger ?



## Tableau à compléter :

<u>TYPE D'ARNAQUE :</u>	
Comment fonctionne cette arnaque ?	
Qui est visé par cette arnaque ?	
Quels sont les indices qui montrent que c'est une arnaque ?	
Quel(s) conseil(s) donner pour éviter et se protéger de cette arnaque ?	

## Carte mentale à compléter :



## THÈME 2 : Les jeux vidéo

**Accroche: Je peux pas, je n'ai plus qu'une vie !**

**Organisation de la séance :**

<u>En Amont :</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Préparation de l'activité par l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposer la salle en îlots</li> <li>- Avoir le jeu de cartes</li> <li>- Vérifier l'accès aux vidéos (internet/qr-code)</li> <li>- Avoir des tablettes ou une salle informatique</li> </ul>
<u>TEMPS 1 : Lancement de l'activité</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
<p><b>Consignes à donner :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribution d'un bâton de parole</li> <li>- Distribution d'une carte contenant des questions auxquelles les élèves doivent répondre.</li> <li>- Le groupe désigne un secrétaire qui notera la réponse finale après discussion entre les membres du groupe à l'aide du bâton de parole.</li> </ul> <p><i>Info</i> : 10 minutes par question, temps maximum : on peut s'arrêter avant, on ne peut continuer après.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappeler les règles d'or de la discussion en classe</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole par groupe</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Circuler dans les groupes : vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire</li> <li>- Minuter le temps d'échange</li> </ul>
<u>TEMPS 2 : Visionnage de la vidéo</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
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
<u>TEMPS 3 : Discussion et synthèse par groupe</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Le secrétaire lit les propositions de réponses apportées pendant la discussion, le groupe enrichit, modifie et propose une synthèse par question.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Afficher les règles d'or</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Minuter les débats</li> </ul>
<u>TEMPS 4 : 15 minutes de synthèse</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Chaque groupe présente à la classe la synthèse des réponses qu'il propose pour chaque fiche. Il dispose d'une minute par question.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Minuter la présentation</li> <li>- Conclusion par l'enseignant</li> </ul>
<b><u>Prolongements :</u></b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proposer d'être ambassadeur « les écrans et moi »</li> <li>➤ Temps d'échanges avec spécialistes/conférencier etc.</li> <li>➤ Rencontre avec les parents</li> </ul>	

## Carte : Parlons d'argent

« Combien coûtent réellement les jeux vidéo ? »

<b>Thème</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Les différents modèles économiques de jeux ;</li><li>▪ Les modèles « free to play » ;</li><li>▪ Les dangers des différents modèles ;</li><li>▪ Le contrôle des dépenses.</li></ul>
<b>Présentation de la vidéo aux élèves</b>	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 ?
<b>Objectifs</b>	<p><b><u>Objectifs généraux :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Aborder la notion de coût d'un jeu ;</li><li>▪ Connaître les différents modèles économiques ;</li><li>▪ Savoir que les modèles « free to play » ne sont pas réellement gratuits et qu'ils sont même très rentables pour leurs propriétaires ;</li><li>▪ Apprendre à gérer ses dépenses.</li></ul>
<b>Mise en œuvre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ L'enseignant expose la situation (cf. présentation).</li><li>▪ Les élèves répartis en petits groupes échangent leurs connaissances et partagent leur vécu sur le sujet :<ul style="list-style-type: none"><li>○ Jeux payant à l'achat, par abonnement, Free to play, etc.</li><li>○ Expérience personnelle de dépenses inconsidérées ou en cachette.</li></ul></li><li>▪ Les groupes rapportent leurs échanges / L'enseignant organise le débat ;</li><li>▪ Les élèves regardent la vidéo ;</li><li>▪ Une conclusion</li></ul>
<b>Lien vidéo</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=pLpMEMcnbRM">https://www.youtube.com/watch?v=pLpMEMcnbRM</a>
<b>QR Code</b>	

## Carte : Le temps passe :

« Comment gérez-vous votre temps ? »

<b>Thème</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Le temps passé dans le monde virtuel ;</li><li>▪ Le temps passé dans le monde réel ;</li><li>▪ Les conséquences ;</li><li>▪ L'addiction aux jeux vidéo.</li></ul>
<b>Présentation de la vidéo aux élèves</b>	<p>Voici un court métrage créé par des élèves sur les problèmes qu'ils rencontrent face aux jeux vidéo.</p> <p>Qu'en pensez-vous ?</p>
<b>Objectifs</b>	<p><b>Objectifs généraux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Déterminer combien de temps passent les élèves sur les jeux vidéo ;</li><li>▪ Déterminer s'ils ont des activités et une vie sociale épanouissante en dehors ;</li><li>▪ Parler de l'addiction et leur ouvrir les yeux ;</li><li>▪ Exposer les aides possibles et nécessaires.</li></ul>
<b>Mise en œuvre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ L'enseignant expose la situation (cf. présentation).</li><li>▪ Les élèves répartis en petits groupes échangent leurs connaissances et partagent leur vécu sur le sujet :</li><li>▪ Confidences sur le temps passé à jouer.</li><li>▪ Gestion positive ou négatives avec les parents ou proches.</li><li>▪ Les groupes rapportent leurs échanges / L'enseignant organise le débat ;</li><li>▪ Les élèves regardent la vidéo ;</li><li>▪ Une conclusion</li></ul>
<b>Lien vidéo</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=160&amp;v=ZbeSo_mvUU0">https://www.youtube.com/watch?time_continue=160&amp;v=ZbeSo_mvUU0</a>
<b>QR Code</b>	

## Carte : Ange ou démon

« Les jeux vidéo sont-ils bons ou mauvais ? »

<b>Thème</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Le plaisir occasionné par les jeux vidéo ;</li><li>▪ Le circuit de récompense neuronale;</li><li>▪ Les conflits occasionnés avec l'entourage ;</li><li>▪ Le phénomène d'addition.</li></ul>
<b>Présentation de la vidéo aux élèves</b>	Voici un reportage de France 2 qui parle de la surexposition aux écrans. Qu'en pensez-vous ?
<b>Objectifs</b>	<b>Objectifs généraux :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Expliquer le circuit de récompense normal ;</li><li>▪ Expliquer sa dérive possible vers l'addiction ;</li><li>▪ Vers une pratique raisonnée du jeu.</li></ul>
<b>Mise en œuvre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ L'enseignant expose la situation (cf. présentation).</li><li>▪ Les élèves répartis en petits groupes échangent leurs connaissances et partagent leur vécu sur le sujet :<ul style="list-style-type: none"><li>○ Échange sur ce qui plaît dans les jeux vidéo.</li><li>○ Exposition des conflits avec les parents ou proches.</li></ul></li><li>▪ Les groupes rapportent leurs échanges / L'enseignant organise le débat ;</li><li>▪ Les élèves regardent la vidéo ;</li><li>▪ Une conclusion</li></ul>
<b>Lien vidéo</b>	<a href="https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/jeux-video/ecrans-quels-dangers-pour-les-adolescents-en-cas-de-surexposition_2125463.html">https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/jeux-video/ecrans-quels-dangers-pour-les-adolescents-en-cas-de-surexposition_2125463.html</a>
<b>QR Code</b>	

## Carte : Des jeux à tout âge

« Comment savoir si un jeu est fait pour nous ? »

<b>Thème</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Explication en détail du PEGI ;</li><li>▪ Passage en revue des descripteurs de contenus ;</li><li>▪ Respect ou non du PEGI ;</li><li>▪ Conséquences.</li></ul>
<b>Présentation de la vidéo aux élèves</b>	<p>Voici un documentaire intitulé dans les coulisses de la classification des jeux vidéo.</p> <p>Qu'en pensez-vous ?</p>
<b>Objectifs</b>	<p><b><u>Objectifs généraux :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Expliquer les tenants et les aboutissants du PEGI ;</li><li>▪ Expliquer les différents descripteurs de contenus ;</li><li>▪ Déterminer si les élèves respectent le PEGI ;</li><li>▪ Exposer les dangers réels du non-respect sur la santé ;</li><li>▪ Gérer le contrôle parental et autres limiteurs de contenus.</li></ul>
<b>Mise en œuvre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ L'enseignant expose la situation (cf. présentation).</li><li>▪ Les élèves répartis en petits groupes échangent leurs connaissances et partagent leur vécu sur le sujet :<ul style="list-style-type: none"><li>○ Connaissances sur le PEGI ;</li><li>○ Transgressions, conséquences, gestions possibles.</li></ul></li><li>▪ Les groupes rapportent leurs échanges / L'enseignant organise le débat ;</li><li>▪ Les élèves regardent la vidéo ;</li><li>▪ Une conclusion</li></ul>
<b>Lien vidéo</b>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=t4lFGI_qndM">https://www.youtube.com/watch?v=t4lFGI_qndM</a></p>
<b>QR Code</b>	

## Carte : Allez au lit !

« Les jeux dévorent le temps de sommeil »

<b>Thème</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jeux vidéo trop tard et temps de sommeil ;</li><li>• Ecrans et qualité de sommeil ;</li><li>• Conséquences sévères sur la vie quotidienne et la réussite scolaire ;</li><li>• Gestion de la situation.</li></ul>
<b>Présentation de la vidéo aux élèves</b>	<p>Voici un documentaire sur les jeux, le temps de sommeil. Qu'en pensez-vous ?</p>
<b>Objectifs</b>	<p><b>Objectifs généraux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Déterminer à quelle heure se couchent les élèves quand ils jouent ;</li><li>• Déterminer la fréquence de ces séances tardives ;</li><li>• Mettre en évidence le ressenti des enfants après ces séances ;</li><li>• Mettre en évidence les dangers occasionnés au quotidien ;</li><li>• Gérer efficacement le temps de sommeil.</li></ul>
<b>Mise en œuvre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'enseignant expose la situation (cf. présentation).</li><li>• Les élèves répartis en petits groupes échangent leurs connaissances et partagent leur vécu sur le sujet :<ul style="list-style-type: none"><li>○ Leur pratique du jeu tard dans la nuit ;</li><li>○ Les conséquences négatives déjà éprouvées.</li></ul></li><li>• Les groupes rapportent leurs échanges / L'enseignant organise le débat ;</li><li>• Les élèves regardent la vidéo ;</li><li>• Une conclusion</li></ul>
<b>Lien vidéo</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=JQEqrqXbg_g">https://www.youtube.com/watch?v=JQEqrqXbg_g</a>
<b>QR Code</b>	

Je suis utilisateur

Je me protège, prévention des risques

Parlons d'argent

Jouer, combien ça coûte ?

Les jeux « free to play »  
sont-ils réellement gratuits ?

Peut-on contrôler facilement  
ses dépenses ?

Je suis utilisateur

Je me protège, prévention des risques

Le temps passe ...

Combien de temps passez-  
vous sur les jeux vidéo ?

Que faites-vous en dehors  
des jeux vidéo ?

Quand sait-on qu'on est  
« addict » aux jeux vidéo ?



Je suis utilisateur

Je me protège, prévention des risques

Le temps passe ...

Combien de temps passez-  
vous sur les jeux vidéo ?

Que faites-vous en dehors  
des jeux vidéo ?

Quand sait-on qu'on est  
« addict » aux jeux vidéo ?



Je suis utilisateur

Je me protège, prévention des risques

Ange ou démon ?

Pourquoi aimez-vous les jeux vidéo ?

Les jeux vidéo sont-ils source de conflit avec votre entourage ?

Comment gérez-vous une situation de conflit ?

Je suis utilisateur

Je me protège, prévention des risques

Des jeux à tout âge

Que signifie l'acronyme PEGI ?

Connaissez-vous les descripteurs de contenu ?

Respectez-vous le PEGI ?



Je suis utilisateur

Je me protège, prévention des risques

Des jeux à tout âge

Que signifie l'acronyme PEGI ?

Connaissez-vous les descripteurs de contenu ?

Respectez-vous le PEGI ?



Je suis utilisateur

Je me protège, prévention des risques

Allez ! Au lit maintenant ...

Vous arrive-t-il de jouer tard aux jeux vidéo ?

Dormez-vous bien quand vous venez de jouer aux jeux vidéo ?

Quelles sont les conséquences du manque de sommeil dans la vie de tous les jours ?



## Complément d'information : Glossaire

<a href="#">A</a>	<a href="#">B</a>	<a href="#">C</a>	<a href="#">D</a>	<a href="#">E</a>	<a href="#">F</a>	<a href="#">G</a>	<a href="#">H</a>	<a href="#">I</a>	<a href="#">J</a>
<a href="#">K</a>	<a href="#">L</a>	<a href="#">M</a>	<a href="#">N</a>	<a href="#">O</a>	<a href="#">P</a>	<a href="#">Q</a>	<a href="#">R</a>	<a href="#">S</a>	<a href="#">T</a>
<a href="#">U</a>	<a href="#">V</a>	<a href="#">W</a>	<a href="#">X</a>	<a href="#">Y</a>	<a href="#">Z</a>				



**Glossaire numérique**

## THÈME 3 : Le (cyber) harcèlement

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

**Organisation de la séance** : durée approximative 50 minutes

<u>En Amont :</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Préparation de l'activité par l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposer la salle en îlots</li> <li>- Avoir le jeu de cartes</li> <li>- Vérifier l'accès aux vidéos (internet/qr-code)</li> <li>- Avoir des tablettes ou une salle informatique</li> </ul>
<p><b>Temps 1 : Accroche (15 min)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vidéo : 'Les injures', Agir contre le harcèlement <a href="https://www.dailymotion.com/video/xnuntu3">https://www.dailymotion.com/video/xnuntu3</a></li> <li>2. Recherche des différents acteurs</li> <li>3. Distribution des cartes</li> </ol>	<p><b>Matériel et organisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prévoir un vidéoprojecteur / sonorisation</li> <li>- Prévoir la vidéo</li> <li>- Prévoir un support pour écrire (tableau/TBI)</li> </ul>
<p><b>Temps 2 : Discussion entre les membres du groupe (10 min)</b></p> <p><u>Consignes à donner :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribution d'un bâton de parole</li> <li>- Distribution d'une carte contenant des questions auxquelles les élèves doivent répondre.</li> <li>- Le groupe désigne un secrétaire qui notera la réponse finale après discussion entre les membres du groupe à l'aide du bâton de parole.</li> </ul> <p><u>Info :</u> 10 minutes par question, temps maximum : on peut s'arrêter avant, on ne peut continuer après.</p>	<p><b>Matériel et organisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappeler les règles d'or de la prise de parole au sein du groupe</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole par groupe</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Circuler dans les groupes : vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire</li> <li>- Feuille A3 pour la rédaction des réponses</li> <li>- Minuter les débats</li> </ul>
<p><b>Temps 3 : Visionnage de la vidéo 'support' (5 min)</b></p> <p>Faire regarder la vidéo « support » sur la thématique qui est accessible sur Internet (via le QR-code ou son adresse).</p>	<p><b>Matériel et organisation :</b></p> <p>Disposer d'un ordinateur ou d'une tablette connectée à internet</p>
<p><b>Temps 4 : Discussion et synthèse par groupe (10 min)</b></p> <p>Le secrétaire lit les propositions apportées pendant la discussion, le groupe enrichit, modifie et propose une synthèse par question.</p>	<p><b>Matériel et organisation :</b></p> <p>Feuille A3 pour rédiger la synthèse</p>
<p><b>Temps 5 : synthèse en classe entière (15 min)</b></p> <p>Chaque groupe présente à la classe la synthèse des réponses qu'il propose pour chaque fiche. Il dispose d'une minute par question.</p>	<p><b>Matériel et organisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Minuter la présentation</li> <li>- Conclusion par l'enseignant</li> </ul>
<p><b>Prolongements :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participation au concours non au harcèlement : création d'affiches, de vidéos etc.</li> <li>➤ Proposer d'être ambassadeur « non au harcèlement »</li> <li>➤ Temps d'échanges avec spécialistes/conférencier/gendarme etc.</li> <li>➤ Rencontre avec les parents</li> </ul>	

Je communique, je partage

Je me protège, prévention des risques

Témoin actif qui « like »

Liker est-ce harceler ?

Qu'est-ce que le  
(cyber)harcèlement ?

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

**DANE**

Académie  
de Nancy-Metz  
Délégation  
académique  
au numérique  
éducatif



<http://bit.ly/TLIKER>

Je communique, je partage

Je me protège, prévention des risques

Témoin passif

Ne rien dire est-ce  
consentir ?

Pourquoi se taire ?

Quelles sont les  
conséquences pour le  
témoin ?

**DANE**

Académie  
de Nancy-Metz  
Délégation  
académique  
au numérique  
éducatif



<http://bit.ly/TPASSIF>

Je communique, je partage

Je me protège, prévention des risques

Témoin actif

Pourquoi aider ?

Comment aider ?

Est-ce facile d'aider ?



Je communique, je partage

Je me protège, prévention des risques

Harceleur

A-t-il un problème psychologique ?

Pourquoi harcèle-t-il ?

Quelles sont les conséquences possibles pour lui ?



Je communique, je partage

Je me protège, prévention des risques

**Harcelé(e)**

Pour quelles raisons peut-on être harcelé ?

Qu'est-ce que le (cyber) harcèlement ?

Quelles sont les conséquences pour la victime ?



<http://bit.ly/HARCELEE>

## THÈME 4 : Gérer ses écrans

### Accroche: Les écrans, un jeu d'enfant !

#### Organisation de la séance :

<u>En Amont :</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Préparation de l'activité par l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposer la salle en îlots</li> <li>- Avoir le jeu de cartes</li> <li>- Vérifier l'accès aux vidéos (internet/Qr-code)</li> <li>- Avoir des tablettes ou une salle informatique</li> </ul>
<u>TEMPS 1 : Lancement de l'activité</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
<u>Consignes à donner :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribution d'un bâton de parole</li> <li>- Distribution d'une carte contenant des questions auxquelles les élèves doivent répondre.</li> <li>- Le groupe désigne un secrétaire qui notera la réponse finale après discussion entre les membres du groupe à l'aide du bâton de parole.</li> </ul> <p><u>Info</u> : 10 minutes par question, temps maximum : on peut s'arrêter avant, on ne peut continuer après.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappeler les règles d'or de la discussion en classe</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole par groupe</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Circuler dans les groupes : vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire</li> <li>- Minuter le temps d'échange</li> </ul>
<u>TEMPS 2 : Visionnage de la vidéo adaptée à l'arnaque</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Faire regarder la vidéo « support » qui est accessible sur Internet (via le QR-code ou son adresse).	Disposer d'un ordinateur ou d'une tablette connectée à internet
<u>TEMPS 3 : Discussion et synthèse par groupe</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Le secrétaire lit les propositions de réponses apportées pendant la discussion, le groupe enrichit, modifie et propose une synthèse par question.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Afficher les règles d'or</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Minuter les débats</li> </ul>
<u>TEMPS 4 : 15 minutes de synthèse</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Chaque groupe présente à la classe la synthèse des réponses qu'il propose pour chaque fiche. Il dispose d'une minute par question.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Minuter la présentation</li> <li>- Conclusion par l'enseignant</li> </ul>
<u>Prolongement(s) :</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Temps d'échanges avec l'infirmière scolaire ou un autre spécialiste</li> <li>➤ Rencontre avec les parents</li> </ul>	

## **Carte : Moi et mes écrans**

- ❖ Quels conseils donneriez-vous à un enfant qui utilise des écrans ?
- ❖ Je peux filmer / prendre des photos dans la rue
- ❖ Un écran peut-il rendre malade ?

## **Carte : Conscients de nos actes**

- ❖ Quels sont les avantages à utiliser les écrans ?
- ❖ Si je ne fais rien, est-ce que je peux être responsable ?
- ❖ Quels sont les risques si je passe trop de temps devant un écran ?

*Une vidéo est disponible pour apporter des compléments :*



<https://www.lumni.fr/video/les-ecrans-un-danger-pour-la-sante>

## **Support d'informations sur le thème abordé :**

### **Savoir gérer ses écrans.**

De bonnes habitudes à avoir dans sa consommation numérique :

- Pas le matin en se levant
- Pas pendant les repas
- Pas dans la chambre
- Pas avant de s'endormir

### **Les risques d'une surconsommation**

- Troubles visuels
- Retard de langage
- Difficultés de graphisme
- Retard de développement psychomoteur
- Agitation, difficultés attentionnelles
- Faiblesse des apprentissages (logique, mathématiques, lecture, compréhension écrite)
- Baisse des capacités à entrer en relation avec les autres
- Dépendance psychique
- Dépression / anxiété
- Troubles du métabolisme : obésité, diabète, problèmes cardiaques.



- Avant 3 ans : pas d'écran.
- A partir de 3 ans, on peut introduire la télévision sous contrôle parental.
- A partir de 6 ans, on peut introduire la console de jeu sous contrôle parental.
- A partir de 9 ans, on peut introduire la navigation sur internet sous contrôle parental.
- A partir de 12 ans, on peut parler des réseaux sociaux (attention : pas de compte avant 13 ans, autorisation parentale obligatoire jusqu'à 15 ans).

**Je communique, je partage**

**Je réfléchis-comportements à risques**

**Moi et mes écrans**

Quels conseils donneriez-vous à un enfant qui utilise des écrans ?

Je peux filmer/prendre des photos dans la rue

A quelle distance de l'écran doit-on être ?

**DANE**

Académie de Nancy-Metz  
Délégation académique au numérique éducatif

Je communique, je partage

Je réfléchis-comportements à risques

Conscients de nos actes

Quels sont les avantages à utiliser les écrans ?

Si je ne fais rien, est-ce que je peux être responsable ?

Quels sont les risques si je passe trop de temps devant un écran ?



## THÈME 5 : Gérer les données personnelles

### Accroche: Ma vie privée, reste privée !

#### Organisation de la séance :

<u>En Amont :</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Préparation de l'activité par l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposer la salle en îlots</li> <li>- Avoir le jeu de cartes</li> <li>- Vérifier l'accès aux vidéos (lien internet/ qr-code)</li> <li>- Avoir des tablettes ou une salle informatique</li> </ul>
<u>TEMPS 1 : Lancement de l'activité</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
<u>Consignes à donner :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribution d'un bâton de parole</li> <li>- Distribution d'une carte contenant des questions auxquelles les élèves doivent répondre.</li> <li>- Le groupe désigne un secrétaire qui notera la réponse finale après discussion entre les membres du groupe à l'aide du bâton de parole.</li> </ul> <p><u>Info</u> : 10 minutes par question, temps maximum : on peut s'arrêter avant, on ne peut continuer après.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappeler les règles d'or de la discussion en classe</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole par groupe</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Circuler dans les groupes : vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire</li> <li>- Minuter le temps d'échange</li> </ul>
<u>TEMPS 2 : Visionnage de la vidéo</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
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
<u>TEMPS 3 : Discussion et synthèse par groupe</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Le secrétaire lit les propositions de réponses apportées pendant la discussion, le groupe enrichit, modifie et propose une synthèse par question.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Afficher les règles d'or</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Minuter les débats</li> </ul>
<u>TEMPS 4 : 15 minutes de synthèse</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Chaque groupe présente à la classe la synthèse des réponses qu'il propose pour chaque fiche. Il dispose d'une minute par question.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Minuter la présentation</li> <li>- Conclusion par l'enseignant</li> </ul>
<u>Prolongement(s) :</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Temps d'échanges avec spécialistes / BPDJ</li> <li>➤ Rencontre avec les parents</li> </ul>	

► Il s'agit d'un jeu de 3 cartes qui abordent les problématiques liées à une utilisation responsable d'Internet :

❖ Identité numérique :

- Une carte
- Une vidéo : « [c'est quoi la vie privée](#) » 1 jour, une actu  
<https://vimeo.com/89006498>

❖ Traces laissées :

- Une carte
- Une vidéo : « [l'obscur business des données personnelles](#) » Décod'Actu, saison 2  
<https://www.youtube.com/watch?v=9CAgWLVdiDE>

❖ Protection des données :

- Une carte
- Une vidéo « [qu'est ce qu'un cookie](#) » CNIL  
<https://www.dailymotion.com/video/x16lt53>

► Point de vigilance :

Attention, il est à rappeler que la collecte de données dans le cadre d'une activité est illégale et non pertinente. Certes, les élèves doivent être conscients de leurs actes et de leurs conséquences mais il ne faut pas oublier le droit.

► Complément d'information : Glossaire

<a href="#">A</a>	<a href="#">B</a>	<a href="#">C</a>	<a href="#">D</a>	<a href="#">E</a>	<a href="#">F</a>	<a href="#">G</a>	<a href="#">H</a>	<a href="#">I</a>	<a href="#">J</a>
<a href="#">K</a>	<a href="#">L</a>	<a href="#">M</a>	<a href="#">N</a>	<a href="#">O</a>	<a href="#">P</a>	<a href="#">Q</a>	<a href="#">R</a>	<a href="#">S</a>	<a href="#">T</a>
<a href="#">U</a>	<a href="#">V</a>	<a href="#">W</a>	<a href="#">X</a>	<a href="#">Y</a>	<a href="#">Z</a>				



**Glossaire numérique**

Je communique, je partage

Je me protège, prévention des risques

## Identité numérique

Qu'est ce qui constitue l'identité d'une personne ?

Quelle est la différence entre notre identité personnelle et notre identité numérique ?

Qu'est ce que la vie privée ?  
Est-ce utile de la protéger ?

Je communique, je partage

Je me protège, prévention des risques

## Données personnelles

Qu'est-ce qu'une trace numérique ?

Quelles traces laisse-t-on volontairement et involontairement sur le Web ?

Pourquoi dit-on « si c'est gratuit, c'est vous le produit » sur Internet ?



C'est quoi, la vie privée ?



Qu'est-ce qu'une donnée personnelle ?

Je communique, je partage

Je me protège, prévention des risques

Protection des données

Pourquoi protéger sa vie privée sur Internet si on a rien à cacher ?

Comment protéger ses données personnelles ?

Comment peut-on construire son identité numérique ?



## THÈME 6 : Infos / Intox

### Accroche: Démêlez le vrai du faux !

#### Organisation de la séance :

<u>En Amont :</u>	<u>Matériel et organisation :</u>
Préparation de l'activité par l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposer la salle en îlots</li> <li>- Avoir le jeu de cartes</li> <li>- Vérifier l'accès aux vidéos (lien internet/ qr-code)</li> <li>- Avoir des tablettes ou une salle informatique</li> </ul>
<b>TEMPS 1 : Lancement de l'activité</b>	<u>Matériel et organisation :</u>
<u>Consignes à donner :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribution d'un bâton de parole</li> <li>- Distribution d'une carte contenant des questions auxquelles les élèves doivent répondre.</li> <li>- Le groupe désigne un secrétaire qui notera la réponse finale après discussion entre les membres du groupe à l'aide du bâton de parole.</li> </ul> <p><i>Info</i> : 10 minutes par question, temps maximum : on peut s'arrêter avant, on ne peut continuer après.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappeler les règles d'or de la discussion en classe</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole par groupe</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Circuler dans les groupes : vérifier la compréhension de la consigne et du vocabulaire</li> <li>- Minuter le temps d'échange</li> </ul>
<b>TEMPS 2 : Visionnage de la vidéo</b>	<u>Matériel et organisation :</u>
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
<b>TEMPS 3 : Discussion et synthèse par groupe</b>	<u>Matériel et organisation :</u>
Le secrétaire lit les propositions de réponses apportées pendant la discussion, le groupe enrichit, modifie et propose une synthèse par question.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Afficher les règles d'or</li> <li>- Disposer d'un bâton de parole</li> <li>- Désigner un secrétaire par groupe</li> <li>- Minuter les débats</li> </ul>
<b>TEMPS 4 : 15 minutes de synthèse</b>	<u>Matériel et organisation :</u>
Chaque groupe présente à la classe la synthèse des réponses qu'il propose pour chaque fiche. Il dispose d'une minute par question.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Minuter la présentation</li> <li>- Conclusion par l'enseignant</li> </ul>
<u>Prolongement(s) :</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Temps d'échanges avec le/la documentaliste</li> <li>➤ Temps d'échanges avec un journaliste</li> <li>➤ Rencontre avec les parents</li> </ul>	

► Il s'agit d'un jeu de 2 cartes qui abordent les problématiques liées aux informations diffusées via les réseaux numériques :

❖ Théorie du complot :

- Une carte
- Une vidéo « Les Simpson-Le complot »  
<https://www.youtube.com/watch?v=BjaPgO6IdFc>

❖ Info/Intox :

- Une carte
- Une vidéo : « Révélation - La véritable identité des chats »  
<https://vimeo.com/166931978>

► Complément d'information : Glossaire

<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>	<u>F</u>	<u>G</u>	<u>H</u>	<u>I</u>	<u>J</u>
<u>K</u>	<u>L</u>	<u>M</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>P</u>	<u>Q</u>	<u>R</u>	<u>S</u>	<u>T</u>
<u>U</u>	<u>V</u>	<u>W</u>	<u>X</u>	<u>Y</u>	<u>Z</u>				



**Glossaire numérique**

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 ?

