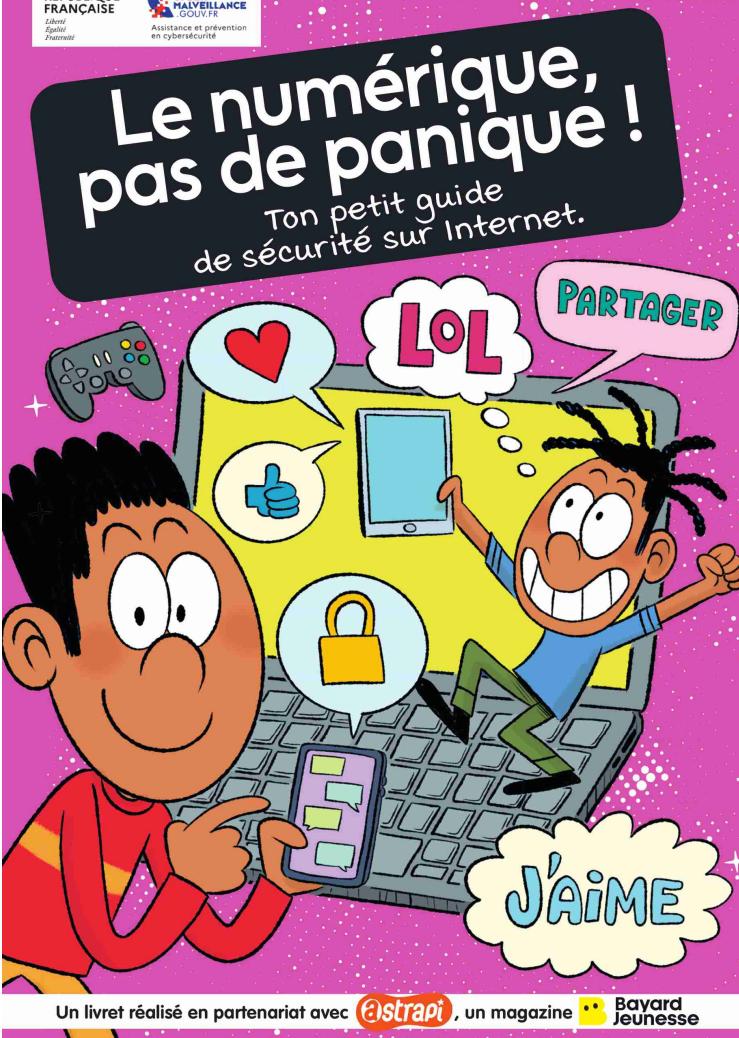


## Support pour l'animateur à imprimer

### Atelier sur la cybersécurité pour les classes de CM1, CM2, 6ème :

Autour du livret « Le numérique, pas de panique !

Ton petit guide de sécurité sur Internet. »



# Préambule à destination de l'animateur

Dans un monde de plus en plus tourné vers le tout numérique, les enfants reçoivent leur 1er smartphone à 11 ans et tablette à 9 ans et sont particulièrement exposés aux risques numériques.

Face à ce constat, le dispositif national d'assistance et de prévention Cybermalveillance.gouv.fr a créé le livret « Le numérique, pas de panique ! » avec le soutien de l'AFNIC et en collaboration avec Bayard Media Développement, afin de sensibiliser les plus jeunes aux bons réflexes à adopter.

Le présent support a été construit autour du livret « Le numérique, pas de panique ! » spécifiquement pour une animation de 45 minutes auprès d'élèves de CM1/CM2/6EME.

- Pour réaliser votre intervention vous disposez de 2 supports :
  - le présent support pour l'animateur avec tous les commentaires,
  - un autre support pour les élèves (sans les commentaires) à projeter en classe.

Version numérique du livret



Pour les animateurs souhaitant aller plus loin, nous mettons également à disposition une ressource pédagogique conçue pour les professeurs en suivant ce lien :

[https://sharing.oodrive.com/share-access/sharings/5qz0\\_Msl.uqz3qRqF](https://sharing.oodrive.com/share-access/sharings/5qz0_Msl.uqz3qRqF)

# Déroulé de l'atelier

L'atelier commence par un **sondage à main levée** pour connaître les usages des enfants sur Internet.

Nota : Pour la question sur les réseaux sociaux, il est utile de rappeler que

- l'âge légal pour s'inscrire seul est de 15 ans.
- Une autorisation parentale est nécessaire entre 13 et 15 ans.
- Ils sont **interdits aux moins de 13 ans**.

Puis une diapositive rappelle quelques dangers qu'ils peuvent rencontrer et donne une définition de la cybersécurité pour introduire la notions de « **gestes de sécurité** » et « **bons comportements** ».

Enfin, l'animateur va parcourir les BD de Sam et Pat sur les trois thèmes suivants : « **navigation sur Internet** », « **réseaux sociaux** » et « **jeux vidéo** ».

Pour chaque diapositive, le principe sera :

- lecture de la BD de **SAM** (par animateur ou élève)
- demander aux élèves quel est le problème (risques)
- explications par l'animateur de la situation et des conseils

- lecture de la BD de **PAT** (par animateur ou élève)
- demander aux élèves quelles sont les bonnes réactions de PAT
- précisions de l'animateur si besoin

## Quelles activités faites-vous ?

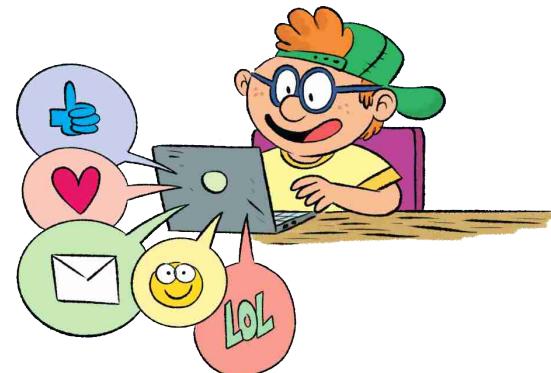
avec votre téléphone ou celui de vos parents,  
la tablette ou l'ordinateur de la maison

- A/ Qui s'en sert pour faire ses devoirs et consulter des informations ?
- B/ Qui les utilise pour aller sur les réseaux sociaux (Instagram, Tik tok, Snapchat, Youtube ...) ?
- C/ Qui les utilise pour jouer a des jeux vidéo en ligne ?
- D/ Qui les utilise pour regarder des films ou écouter de la musique (Netflix, Disney +, Spotify, Deezer...) ?
- E/ Qui a d'autres usages ?

### **Conclusion de l'animateur**

*Le numérique c'est fabuleux on peut faire énormément de choses avec travailler, jouer, se cultiver...*

*Cependant il y a des pièges à éviter et des règles à connaître pour pouvoir utiliser les outils numériques en toute sécurité.*



## Sur Internet :

Il y a des dangers comme des **personnes qui harcèlent** les autres ou des **« pirates informatiques »** qui peuvent :

- **voler** des informations,
- mettre des **virus** dans vos appareils : téléphone, tablette, ordinateur.

## La cybersécurité

- C'est **connaître les pièges** à éviter.
- Ce sont les **gestes de sécurité** et les **bons comportements** pour vous protéger sur Internet.
- C'est comme une **« armure »** qui vous protège sur Internet.

### Qu'est-ce qu'un virus informatique ?

C'est un programme « malveillant » qui peut **abîmer un appareil ou voler des informations**.

Il se cache dans des fichiers ou des sites Internet.

Il peut **se copier tout seul** pour aller dans d'autres appareils comme un **microbe** !



# Sam et Pat les deux héros du magazine Astrapi



**Sam** fait tout  
n'importe comment !

**Pat** fait tout bien  
comme il faut !

- *Dans la vie comme sur Internet, on est tous un peu comme **Sam** et un peu comme **Pat** ...*
- *Aujourd'hui nous allons nous poser les questions sur la façon dont vous vous servez de vos appareils et d'Internet et **découvrir les bons réflexes** !*

## Sam et Pat naviguent sur Internet



# Sam navigue sur Internet



Quelle(s) erreur(s) fait Sam dans cette situation ?

## La situation :

Sam participe à un jeu concours en mettant un **mot de passe trop simple**.

Quelqu'un pourrait deviner son mot de passe s'il est trop simple et par exemple voler ses comptes si Sam utilise le même mot de passe partout (ex : compte youtube, jeux vidéos, etc.)

## Les conseils :

- Choisissez toujours des **mots de passe difficiles à deviner**, avec au moins 12 caractères qui mélagent des lettres, des majuscules, des chiffres et des symboles (sans mettre sa date de naissance ou d'informations personnelles trop faciles à deviner).
- Les mots de passe doivent être **différents** pour chacun de vos comptes et ne **pas être partagés**.

# Sam navigue sur Internet



Quelle(s) erreur(s) fait Sam dans cette situation ?

## La situation :

Suite à son inscription au jeu concours, Sam reçoit un message avec **un lien** pour recevoir son cadeau.

Trop content, **il clique sans vérifier** qui lui a envoyé le lien ni sur quel site internet il va aller !

## Le conseil :

- **Ne cliquez jamais sur un lien ou un fichier** qui vous semblent **louches** (trop beaux ou trop stressants pour être vrais) : vous risquez de vous faire entraîner dans une arnaque ou de vous faire pirater.

On appelle ça « l'hameçonnage » dont le but est de **récupérer vos informations personnelles ou vos mots de passe**.

# Sam navigue sur Internet



Quelle(s) erreur(s) fait Sam dans cette situation ?

## La situation :

Après avoir cliqué sur un lien non vérifié, Sam arrive sur un site qui diffuse des **images qui ne sont pas adaptées à son âge** et qui le mettent très mal à l'aise.

Comme il a peur de se faire gronder par sa maman, **il préfère ne rien lui dire.**

## Les conseils :

- Si vous voyez des **contenus violents, de nudité**, ou n'importe quel contenu qui vous met mal à l'aise, **ne restez pas seul(e)** avec cette gêne.
- **Parlez-en** à vos parents ou un adulte à qui vous pouvez vous confier.

# Pat navigue sur Internet



Quelles sont les bonnes réactions de Pat dans cette situation ?

## Les bonnes pratiques :

- Pat demande à ses parents l'**autorisation** de créer un compte sur un site Internet.
- Pat a créé un **mot de passe complexe** pour s'inscrire.

# Pat navigue sur Internet



Quelles sont les bonnes réactions de Pat dans cette situation ?

## Les bonnes pratiques :

- Pat **se méfie** de cette offre trop belle pour être vraie.
- Pat **va vérifier sur le site officiel** du vendeur de casque.

# Pat navigue sur Internet

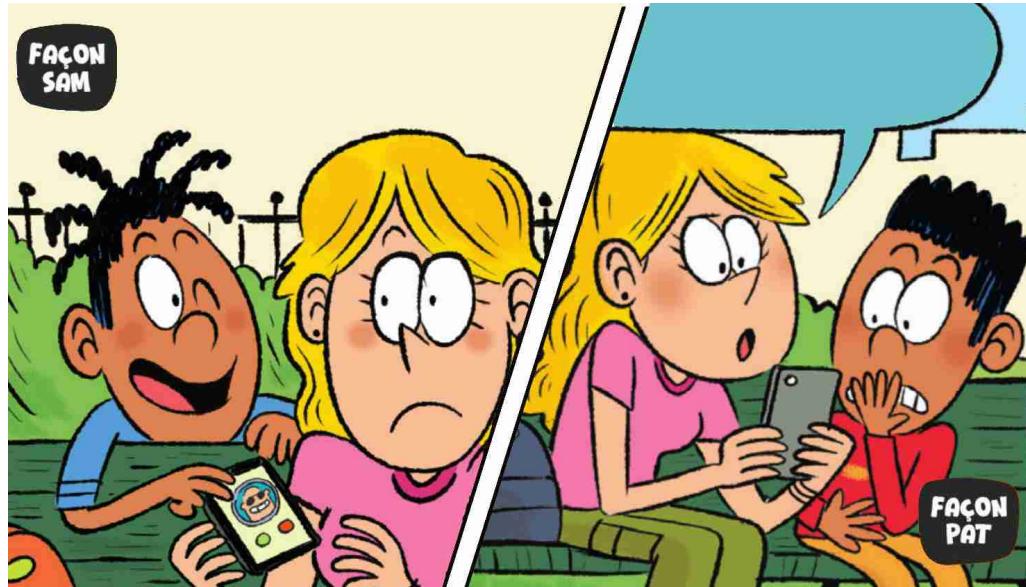


Quelles sont les bonnes réactions de Pat et de sa mère dans cette situation ?

## Les bonnes pratiques :

- Sam **parle à ses parents** de la mauvaise expérience de sa copine Lila avec **des contenus choquants**. (Il faudrait conseiller à Lila d'en parler à un adulte).
- La mère de Pat va installer **un contrôle parental** pour le **protéger sur Internet** des contenus inappropriés

## Sam et Pat vont sur les réseaux sociaux



# Sam va sur les réseaux sociaux



Quelle(s) erreur(s) fait Sam dans cette situation ?

## La situation :

Sam dit à Lila sa baby-sitter d'accepter une demande d'ami sur les réseaux sociaux de la part d'une personne qu'elle ne connaît pas.

## Les conseils :

- Sur les **réseaux sociaux** il ne faut **pas accepter comme amis** les gens que l'on ne **connaît pas, ou pas bien**. Ils pourraient avoir de mauvaises intentions en accédant à vos contenus (photos, informations personnelles ...).
- Sur les réseaux sociaux, l'âge légal pour s'inscrire seul est de 15 ans.
- Une autorisation parentale est nécessaire entre 13 et 15 ans.
- **Les réseaux sociaux sont interdits aux moins de 13 ans.**

# Sam va sur les réseaux sociaux



\* Ça se prononce « *laïk* » et ça veut dire « *j'aime* » en anglais.

## Quelle(s) erreur(s) fait Sam dans cette situation ?

### La situation :

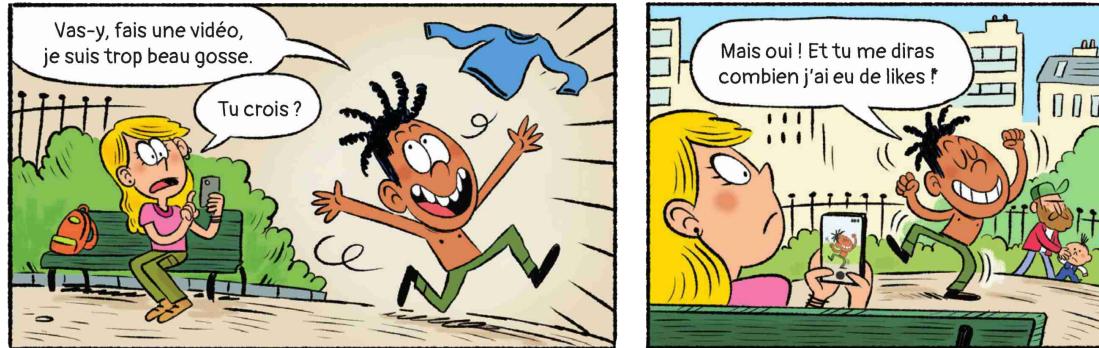
Des gens se **moquent** de Julie (l'amie de Lila) en faisant des commentaires méchants sur une de ses publications sur les **réseaux sociaux**.

Sam trouve cela drôle et va jusqu'à « liker » (« aimer ») un de ces commentaires méchants et donc le **partage plus largement** aux contacts de Lila.

### Les conseils :

- Participer aux moqueries en les partageant ou en les likant sur les **réseaux sociaux**, c'est du **cyberharcèlement**.
- Respectez les autres sur les réseaux.
- Si vous êtes **témoin ou victime**, prévenez un adulte ou contactez le **3018** qui vous conseillera.

# Sam va sur les réseaux sociaux



Quelle(s) erreur(s) fait Sam dans cette situation ?

## La situation :

Sam demande à Julie de le filmer en train de faire des bêtises à moitié nu et de le publier sur les **réseaux sociaux**.

## Les conseils :

- Prudence sur les **réseaux sociaux**, tout ce qu'on y poste (messages, photos, vidéos) reste ... longtemps !
- Les publications peuvent être détournées, modifiées et partagées à des inconnus. Il faut donc réfléchir avant de poster des choses que l'on pourrait regretter par la suite.

# Pat va sur les réseaux sociaux



Quelle est la bonne réaction de Pat dans cette situation ?

## Les bonnes pratiques :

- Pat conseille à Lila de paramétrier son compte en **mode « privé »** sur les réseaux sociaux pour éviter que des inconnus lui écrivent.
- En mode « privé », **seules les personnes que l'on a accepté peuvent voir** les publications

# Pat va sur les réseaux sociaux



Quelles sont les bonnes réactions de Pat dans cette situation ?

## Les bonnes pratiques :

- Pat **a bien reconnu** une situation de **cyberharcèlement** vis-à-vis de Zoé (l'amie de Lila).
- Il conseille à Lila de **parler de cette situation à un adulte**.

# Pat va sur les réseaux sociaux



Quelles sont les bonnes réactions de Pat dans cette situation ?

## Les bonnes pratiques :

- Pat **fait attention à l'utilisation de sa photo** et a compris les risques de réutilisation de sa photo.
- Pat **ne souhaite pas que sa photo soit publiée** sur les réseaux sociaux.
- Il faut **toujours demander l'autorisation** aux gens que vous photographiez (ou filmez) **avant de publier** sur les réseaux sociaux.

## Sam et Pat jouent aux jeux vidéo



# Sam joue aux jeux vidéo



Quelle(s) erreur(s) fait Sam dans cette situation ?

## La situation :

Sam utilise **son vrai prénom et sa photo** pour jouer à un jeu en ligne.

## Les conseils :

- Pour éviter qu'un inconnu vous retrouve dans la vraie vie, ne mettez **jamais votre vrai nom ou votre photo** sur Internet
- Trouvez-vous un super **pseudo** (nom inventé) avec un bel **avatar** (personnage inventé qui vous représente).

# Sam joue aux jeux vidéo



Quelle(s) erreur(s) fait Sam dans cette situation ?

## La situation :

Sam reçoit un message d'un joueur qu'il vient de rencontrer qui lui propose de **télécharger du contenu** (une nouvelle arme pour son jeu) **sur un site Internet inconnu**. **Il clique sur le lien et va sur un site malveillant** qui infecte son PC par un virus.

## Les conseils :

- Il faut toujours se méfier des sites **Internet inconnus** qui peuvent contenir des virus, dans le doute demande à tes parents.
- Pour se protéger des **virus**, il faut :
  - installer un **antivirus**,
  - faire la **mise à jour** de vos appareils.

# Sam joue aux jeux vidéo



Quelle(s) erreur(s) fait Sam dans cette situation ?

## La situation :

Sam reçoit **un message d'un inconnu** qui se présente comme un enfant du même âge habitant sa ville.  
L'inconnu propose à Sam de se retrouver après l'école.

## Les conseils :

- Faites attention avec qui vous discutez, et **ne racontez rien de personnel aux inconnus**.
- Des adultes avec de mauvaises intentions peuvent **vous faire croire qu'ils sont des enfants**.

## Pat joue aux jeux vidéo

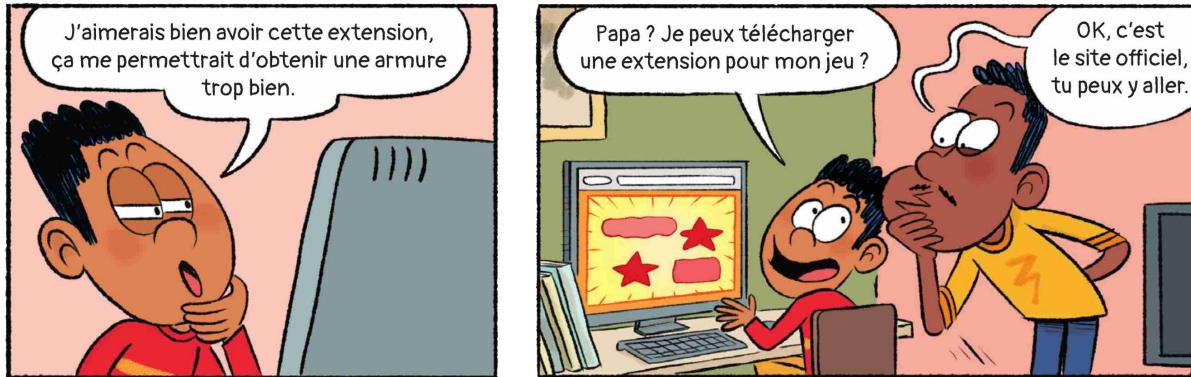


Quelle est la bonne réaction de Pat dans cette situation ?

### La bonne pratique :

- Pat choisit un **avatar** (personnage qui le représente) pour jouer à son nouveau jeu.

## Pat joue aux jeux vidéo



Quelles sont les bonnes réactions de Pat et de son père dans cette situation ?

### Les bonnes pratiques :

- Pat **demande à son père avant** de télécharger une extension de son jeu.
- Son père vérifie qu'il est bien sur le **site officiel**.

## Pat joue aux jeux vidéo



Quelles sont les bonnes réactions de Pat et de son père dans cette situation ?

### Les bonnes pratiques :

- Pat se **méfie d'un inconnu** qui le contacte dans son jeu.
- Pat **parle de cette situation** directement à son père.
- Son père lui conseille de **bloquer** cette personne inconnue.

Si j'ai une question ou un problème

Je ne dois pas rester seul et en parler à un adulte, parent, grand-parent ou enseignant.

Si vous êtes victime / témoin de cyberharcèlement

3018



Si vous êtes victime d'une arnaque

17cyber.gouv.fr



Pour vous informer

Cybermalveillance.gouv.fr



Support d'animation réalisé par :



Assistance et prévention  
en cybersécurité

Support décliné du livret « Le numérique, pas de panique ! » réalisé par Bayard Média  
Développement en partenariat avec Astrapi, un magazine Bayard Jeunesse pour  
Cybermalveillance.gouv.fr avec le soutien de l'Afnic.