

Support pour l'animateur à imprimer

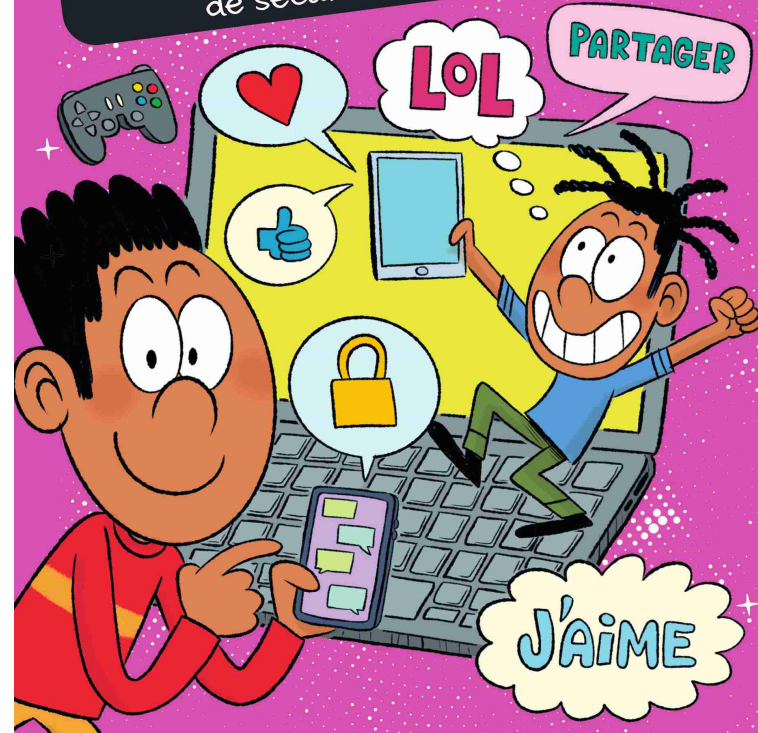
Atelier sur la cybersécurité pour les classes de CM1, CM2, 6ème :

Autour du livret « Le numérique, pas de panique !

Ton petit guide de sécurité sur Internet. »

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.

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

Version numérique du livret



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

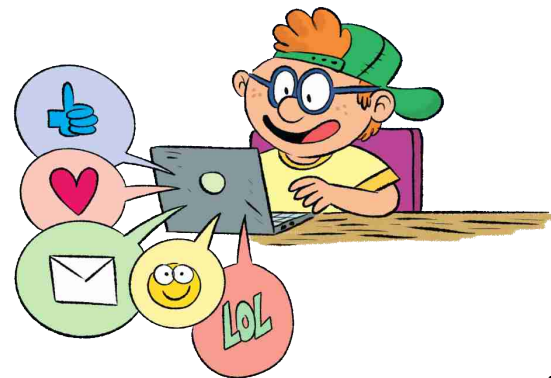
Quelles activités faites-vous ? avec votre téléphone ou celui de vos parents, la tablette ou l'ordinateur de la maison

- 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...

Pendant 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 mélangent 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

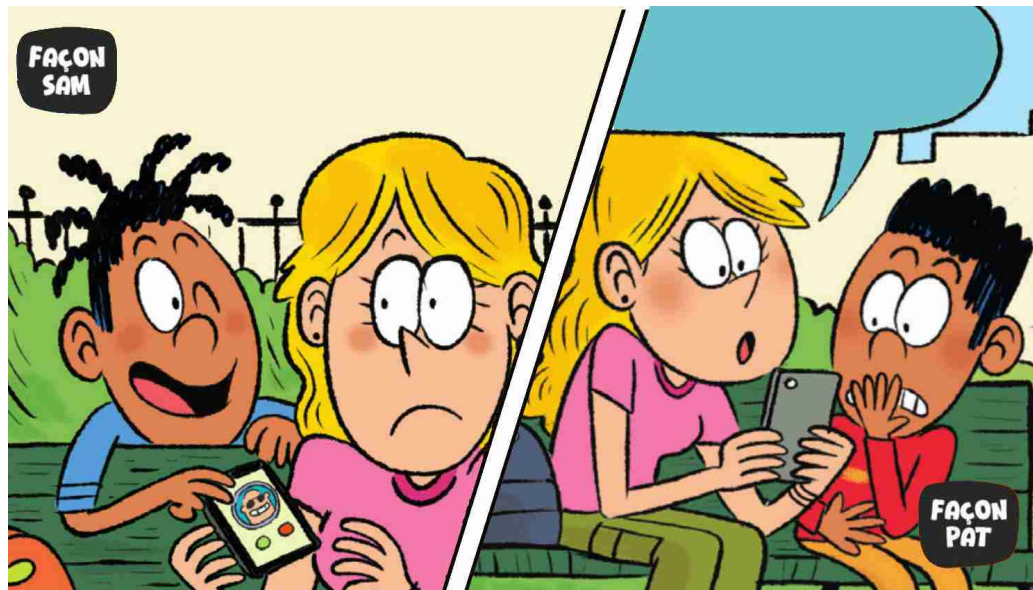


Quelles sont les bonnes réactions de Pat et de sa mère dans cette situation ?

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 publication 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

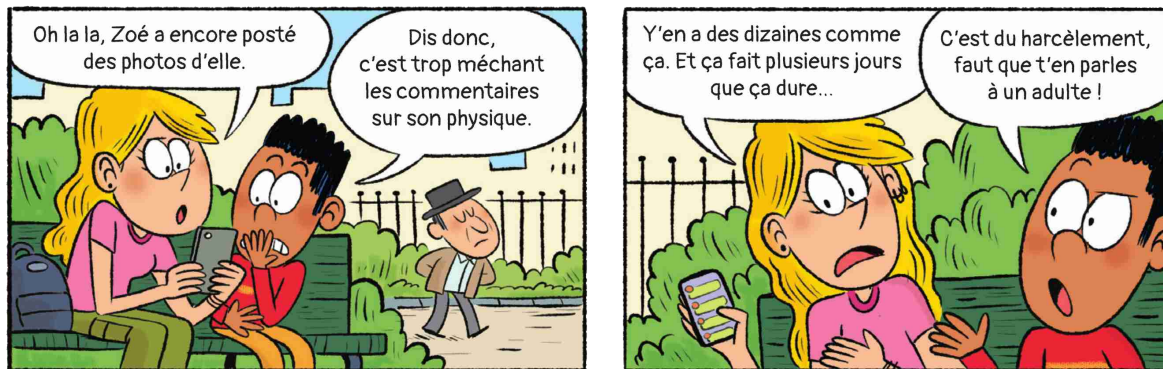


Quelle est la bonne réaction de Pat dans cette situation ?

Les bonnes pratiques :

- Pat conseille à Lila de paramétrer 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 ?

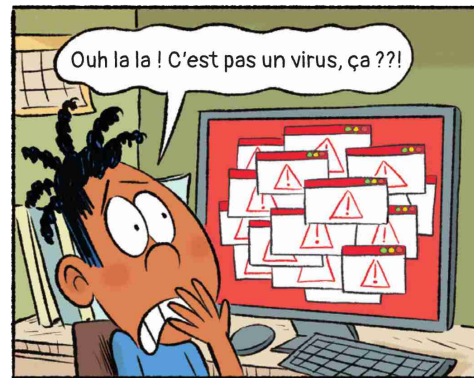
La situation :

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

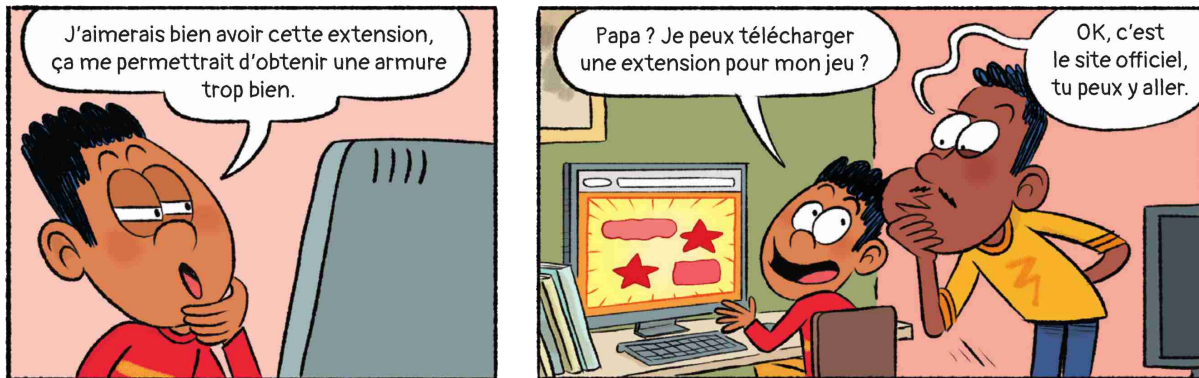


Quelle est la bonne réaction de Pat dans cette situation ?

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



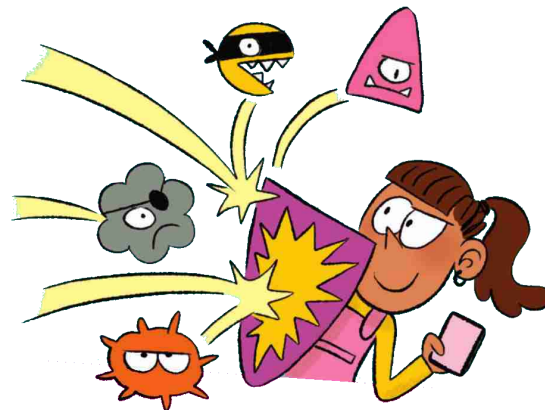
Si vous êtes victime d'une arnaque

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.