



ACADÉMIE
DE MONTPELLIER

*Liberté
Égalité
Fraternité*

BAO

Be Aware ©n line



Guide à l'attention des enfants, des parents et des enseignants

Une ressource éducative pour l'éducation aux usages
d'internet par les élèves à besoins éducatifs particuliers



Mesdames, Messieurs,

Chers élèves, parents et professeurs,

Je vous présente le projet BAO : Be Aware On line.

Erasmus+ est le programme européen le plus populaire auprès des jeunes et des enseignants. Ce programme promeut la mobilité, la coopération entre Européens et l'inclusion. Je souhaite voir le programme Erasmus+ se développer dans tous les établissements et auprès de tous les élèves, notamment auprès de ceux qui y ont traditionnellement le moins accès. Par l'action des services du rectorat, j'encourage également les projets Erasmus+ visant à l'échange de bonnes pratiques entre les systèmes européens et à la formation des enseignants.

La crise sanitaire que nous traversons démultiplie les usages des nouveaux outils numériques et les échanges virtuels. Cet usage quotidien de la technologie nous a permis de maintenir le lien précieux entre les élèves et leurs professeurs pour poursuivre les apprentissages. Il est essentiel que tous en comprennent les usages. L'équipe de l'ASH (Adaptation scolaire et Scolarisation des élèves en situation de Handicap) de l'Hérault, accompagnée par la Direction de région académique à l'international, a construit un jeu sérieux européen, facile à lire et à comprendre (FALC) avec nos partenaires européens du Buckinghamshire et de Göteborg.

Avec un graphisme accessible, une narration claire et une jouabilité optimisée, ce jeu a pour objectif d'accompagner les élèves avec un léger handicap ou à besoins éducatifs particuliers dans l'utilisation quotidienne d'Internet et des réseaux sociaux. Un ensemble de règles ayant pour finalité de rendre l'information facile à lire et à comprendre, notamment pour les enfants en situation de handicap mental, ont été utilisées dans la conception de ce jeu. Cet outil a été également conçu pour susciter le débat dans la classe et pour accompagner les élèves vers la communication et vers l'ouverture au monde qu'offre Internet.

Ce jeu est disponible dans les trois langues du projet :

En suédois : <https://play.adeptly.ai/internet-safety-sv>

En français : <https://play.adeptly.ai/internet-safety-fr>

En anglais : <https://play.adeptly.ai/internet-safety-en>

Ce guide pédagogique accompagne l'utilisation du programme « Be Aware On line » (BAO) en classe mais aussi à la maison, avec les parents. L'usage d'Internet ne connaît pas de frontière. La coopération entre l'Ecole et la maison est essentielle à l'accompagnement de tous les élèves vers une utilisation responsable des réseaux sociaux.

Je vous souhaite un bon usage de ce guide.

Sophie BÉJEAN

Rectrice de la région académique Occitanie,

Rectrice de l'académie de Montpellier,

Chancelière des universités

Table des matières

La genèse du projet.7
Objectifs8
Enseignants8
Le rôle de facilitateur8
Apprendre à connaître le jeu : prévoir du temps8
Matériel Nécessaire.9
Jouer au jeu9
Écouter – Ne pas juger – Apprendre9
Suggestions d’actions que vous pouvez entreprendre avec votre enfant.9
Le jeu – les mystères de la jungle9
Bao.10
Comment y accéder10
Inscription10
Mot de passe oublié11
Modifier ton mot de passe11
Le Jeu.11
Le score.12
Les points d’étapes.12
Quitter le jeu et se déconnecter12
Retour au jeu12
Mise en route12
Niveau 1 – Création d’un profil (l’identité numérique).13
Niveau 2 – cyber harcèlement ou intimidation15
Niveau 3 – l’esprit critique.17
Niveau 4 - les faux amis19
Le sommet21
Es-tu prêt maintenant ?	22
Les TIC avec les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers	23
Guide pédagogique pour une exploitation en classe	24
L’outil numérique dans les programmes (FR)	25
Les réseaux sociaux :	27
Le cyber-harcèlement ou l’intimidation	27
Validation de l’information	28
Droits et devoir	28
Identité numérique.	28
Mener les séances en la classe entière : Oui, mais comment ?	29
Que faire si un.e élève me rapporte une expérience préoccupante vécue sur internet? (eduscol)31

La genèse du projet

La technologie et l'activité en ligne évoluent de plus en plus rapidement, il y a de nombreux risques associés à l'ère numérique, et il devient de plus en plus évident que ce sont les jeunes qui sont les plus vulnérables et les plus ciblés.

Pour de nombreux jeunes à besoins éducatifs particuliers (BEP), Internet peut être un endroit où ils se sentent en sécurité et dans lequel ils ont l'illusion d'un certain contrôle. Un endroit où ils peuvent se faire des amis sans avoir à communiquer en face à face, et se construire une communauté qu'ils ne peuvent pas avoir dans leur vie hors ligne. De plus, les jeux en ligne et les réseaux sociaux montrent une certaine capacité à captiver les enfants ayant des troubles d'attention. En effet, certains enfants ayant des troubles d'attention par exemple, peuvent plus facilement maintenir leur concentration en jouant à des jeux en ligne, en surfant sur Internet ou en utilisant les réseaux sociaux. Bien que reconnaître qu'Internet soit une grande ressource que les jeunes aiment utiliser, la vie en ligne d'un enfant avec BEP peut faire naître des défis supplémentaires.

Les élèves atteints de troubles du spectre autistique (TSA) sont encore plus vulnérables sur le plan émotionnel et rencontrent plus de difficultés à contrôler leurs émotions dans les situations inhabituelles du quotidien. Cette vulnérabilité nécessite, et mérite, des conseils pratiques et des idées sur la façon de protéger ces élèves.

Les parents et les accompagnateurs éprouvent par moment des difficultés à garder le contrôle sur les jeux et les applications que leurs enfants utilisent. Ils peuvent être démunis sur la manière d'aborder le sujet des risques potentiels auxquels doivent faire face les utilisateurs. Aussi, il peut arriver que les parents ne soient pas non plus conscients des risques liés au fait d'être eux-mêmes en ligne et de la façon de les gérer.

Ce projet entre le Royaume-Uni, la Suède et la France visait à partager les bonnes pratiques et à identifier ensemble les meilleures manières d'aborder ce que nous considérons comme un élément crucial de l'éducation : à savoir comment assurer la sécurité des enfants et des jeunes en ligne ? Bien qu'il existe un grand nombre de ressources générales sur le thème de la sécurité sur Internet, les ressources disponibles sont limitées pour les enfants ayant des besoins éducatifs particuliers, notamment les enfants autistes. Parmi les ressources, nombreuses sont maintenant désuètes et non attrayantes pour les apprenants.

Nous voulions identifier les pratiques les plus innovantes dans nos trois pays, mais nous voulions aussi explorer, dans le cadre de discussions et d'essais, une nouvelle piste permettant de traiter la question en y incluant les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers. Nous avons donc créé ce jeu d'apprentissage car nous espérons qu'il permettra de développer de nouvelles compétences transversales chez les élèves.

En collaborant avec des partenaires, nous avons comme ambition de faire évoluer l'enseignement de l'utilisation d'Internet et de l'apprentissage des règles de sécurité des élèves. A partir de cette recherche, des guides comme celui-ci ont été créés dans nos trois langues. Ces derniers ciblent non seulement les élèves à besoins éducatifs particuliers mais aussi les élèves neurotypiques du milieu ordinaire. Nous espérons partager ces ressources avec d'autres pays européens.

Dirigé par le bureau de l'éducation du Buckinghamshire, au Royaume-Uni, le projet est le fruit d'une collaboration entre l'école spécialisée Stony Dean à Amersham, Buckinghamshire, le Bureau de l'éducation de la Région de Gothenburg en Suède et le Rectorat Montpellier en France.

Le projet, soutenu par le programme Erasmus + de la Commission Européenne a débuté en septembre 2018 et se clôture en août 2021.

Objectifs

Ce guide tend à :

- Offrir un jeu interactif pour encourager des conversations efficaces avec les jeunes sur la façon de se mettre en sécurité en ligne
- Fournir des conseils d'exploitation de ce jeu d'apprentissage aux enseignants et aux parents.
- Souligner l'importance d'entamer des conversations avec les jeunes en situation de résilience suite à une situation vécue en ligne
- Développer la confiance et les compétences des enseignants et des parents pour aborder les différents risques associés au fait d'être en ligne.
- Fournir des pistes de prolongement pour un soutien supplémentaire
- Recenser d'autres pratiques européennes sur le même thème

Enseignants

Le rôle de facilitateur

En tant qu'experts de la pédagogie, nous pensons que ce jeu aura un fort impact entre vos mains. L'accompagnement de l'enseignant permettra d'aider les élèves à avoir une attitude réflexive dans toutes les situations. Cette démarche consiste à observer la situation, l'évaluer, à émettre des hypothèses, à analyser et à prendre des décisions à partir de ces connaissances afin de résoudre d'éventuels problèmes. Il est important de rappeler que ce jeu tend à permettre aux élèves d'être acteurs dans leur apprentissage et, avec un étayage, peut les accompagner dans la construction de ce dernier. Nous avons inclus en complément du présent guide, des apports théoriques sur les sujets abordés. En situation collective au sein d'une classe, l'enseignant sera le déclencheur et le médiateur privilégié de situations de conflit socio cognitif (cf guide pédagogique p23). L'expérience et l'expertise de l'enseignant sont donc particulièrement cruciales.

Apprendre à connaître le jeu : prévoir du temps

Ce jeu est selon nous, avant tout, un jeu d'apprentissage dans la mesure où ce dernier actionne les 4 piliers fondamentaux de l'apprentissage selon l'approche neuroscientifique. En effet, le jeu de manière générale est un catalyseur d'**attention**, le scénario est construit autour de différentes situations imposant des choix, le joueur entrera dans le processus d'**engagement actif** et, l'**erreur** est dédramatisée car il n'y a aucune autre conséquence sur le joueur que la perte de points. De plus, le **feedback** est instantané, lui permettant d'identifier son erreur, de la comprendre et de continuer son aventure. En dernier lieu, le joueur peut recommencer le jeu autant de fois qu'il le désire et **consolider ses acquis**.

Afin de mieux comprendre le jeu dans le but d'anticiper les difficultés auxquelles les élèves seront confrontés, nous avons détaillé chaque domaine abordé. Une partie institutionnelle devrait permettre de mettre en lien les progrès au sein du jeu avec le programme et leurs objectifs d'apprentissage.

Ce guide est une ressource permettant de mettre en place des sessions concrètes de jeu avec une quantité limitée de temps de préparation. Il devrait aussi permettre de construire le lien entre les séances de jeu et les situations d'apprentissage. Ainsi, de contextualiser le contenu du jeu dans le domaine ciblé (EMC) .

Matériel Nécessaire

Ce jeu d'apprentissage est simple à utiliser au sein d'une classe car il fonctionne aussi bien sur smartphone, tablette ou ordinateur et ne nécessite qu'une connexion internet. En fonction du dispositif que vous privilégieriez, le vidéoprojecteur sera nécessaire.

Parents et éducateurs

Nous avons essayé de démontrer qu'une façon de protéger votre enfant est d'établir une relation basée sur la communication autour de sa vie en ligne. Les conversations continues dans le cadre de votre vie familiale permettent d'instaurer ce climat de confiance nécessaire. En grandissant, les enfants cherchent naturellement plus d'autonomie et d'intimité dans tous les aspects de leur vie. Il nous semble toutefois important de modérer la présence de l'adulte autour de leur vie en ligne en fonction de leur âge et leur maturité.

Jouer au jeu

Allez-y vous-même ! Nous soutenons l'idée qu'il peut être bénéfique de partager l'expérience du monde en ligne avec les enfants afin d'avoir un recul sur leur pratique.

Nous avons développé dans chaque section de ce guide un certain nombre de points importants à discuter.

Écouter – Ne pas juger – Apprendre

L'une des plus grandes préoccupations des jeunes confrontés à un événement problématique né sur internet est la peur d'être blâmé et de subir des sanctions. Les situations peuvent être désamorçées rapidement grâce à l'aide d'un adulte de confiance mais peuvent aussi empirer si l'enfant s'y retrouve confronté seul. C'est pour cela que nous avons insisté à plusieurs reprises dans le jeu sur le fait de demander conseil à un adulte de confiance. Internet est un outil prodigieux mais aussi une véritable jungle qui parfois est malheureusement le théâtre de mauvaises expériences chez les enfants.

Suggestions d'actions que vous pouvez entreprendre avec votre enfant

- Intégrez l'Internet à la conversation quotidienne. Renseignez-vous sur les goûts de votre enfant en ligne – ce à quoi il aime jouer ou regarder. Qu'est-ce qu'ils n'aiment pas voir et comment y font ils face ? Votre enfant pourrait penser que vous vous inquiétez sans raison, mais il peut être nécessaire de faire part de ses inquiétudes afin qu'il comprenne l'origine de vos préoccupations.
- Assurez-vous qu'ils savent qu'ils peuvent vous demander conseil.
- Créer un accord familial. C'est une excellente façon de commencer une conversation avec toute votre famille sur la façon dont vous utilisez tous Internet, et de lancer des discussions ensemble sur la façon de se comporter de façon positive en ligne.
- Savoir comment signaler et bloquer. Il est important que vous, en tant que parent, sachiez où aller si votre enfant a besoin d'aide pour signaler ou bloquer en ligne.

Le jeu – les mystères de la jungle

La Jungle, comme Internet, est un endroit joyeux et coloré où tu peux rencontrer des amis, prendre des photos, les partager et enfin découvrir de nouvelles choses.

Cependant la jungle peut être un endroit dangereux parsemé de situations étranges, mystérieuses et d'événements imprévisibles. Tu peux faire face à des situations que tu n'aimes pas ou qui te feront te sentir mal à l'aise. Nous ne voulons pas diaboliser le jeu en ligne mais il est à notre sens important d'en faire prendre conscience des risques liés. Comment vas-tu réagir à ces événements ? Voyons comment tu entreprends votre voyage dans la jungle...



Bao

Je te présente Bao

Bao est un jeune panda dont le nom signifie « protéger ». Bao vit dans la jungle avec sa famille et ses amis.

Bao rêve de devenir un célèbre explorateur et a décidé de devenir le premier panda à atteindre le sommet de la montagne jamais explorée.

Bao veut publier sur internet toutes les découvertes qu'il fera au fur et à mesure de son aventure mais il ne sait pas encore le faire.

Comment y accéder

Le jeu doit être accessible via les principaux navigateurs de recherche. Il est disponible dans les 3 langues et peut être trouvé en suivant les liens suivants :

- Français - <https://play.adeptly.ai/internet-safety-fr/auth>
- Anglais – <https://play.adeptly.ai/internet-safety>
- Suédois -

Pour commencer, Cliquez sur le bouton



Inscription

Pour tirer le meilleur du jeu utilisez une adresse e-mail pour créer une connexion, de sorte que tu pourras continuer ta partie ou recommencer pour essayer de battre ton score. Tu verras une courte page d'inscription.

- Se connecter en utilisant un compte Google ou Microsoft

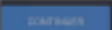
Ou

- Entrer un prénom.
- Entrer un nom
- Entrer une adresse e-mail
- Entrer un mot de passe
- Confirmer le mot de passe
- Cocher pour accepter la chartre de confidentialité
- Cliquer sur Continuer.




Si tu souhaites reprendre une partie,



- Ou
- Entrer ton adresse Google ou Microsoft)
- Ou
- Entrer ton adresse email
 - Entrer ton mot de passe
 - Cliquer sur 

Mot de passe oublié

Si tu as oublié ton mot de passe :

- Cliquer sur 
- Un nouveau mot de passe te sera envoyé sur ton adresse email

Tu es maintenant prêt à réveiller Bao et à commencer votre journée ensemble

Modifier ton mot de passe

Si tu désires changer ton mot de passe :

- Clique sur la lettre qui se trouve en haut à droite de ton écran



Tu verras apparaître l'option permettant de changer de mot de passe ou de se déconnecter

- Cliquer sur Change password
- Entrer ton adresse email
- Cliquer sur Email Reset

Un nouveau mot de passe te sera envoyé par mail.

Le Jeu :

Aide Bao à naviguer à travers la jungle et les divers obstacles le long du chemin.

Comme tu passes par le jeu, tu seras mis face à une série de scénarios.

Pour avancer dans l'histoire, un certain nombre de réponses apparaissent au bas de l'écran en bleu :

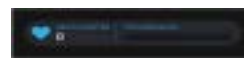
Sélectionne ta réponse en cliquant sur le bouton bleu qui contient ta réponse.

Your Answer

Selon ta réponse, Bao peut être heureux, triste ou préoccupé et l'histoire continuera

Le score

La note s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran et augmente ou diminue selon les réponses données aux questions.



Si tu perds tous tes points alors Bao ne voudra pas continuer à explorer la Jungle avec toi et le jeu se terminera.

Les points d'étapes

A la fin de chaque niveau apparaitra un tableau qui t'indiquera ton score.



- Clique sur Continue pour poursuivre.

Quitter le jeu et se déconnecter

Si tu souhaites te déconnecter du jeu :

- Clique sur la lettre en haut à droite de l'écran.





Tu auras le choix entre changer ton mot de passe et te déconnecter.

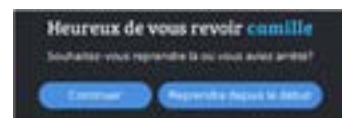
- Clique sur Déconnexion.



Retour au jeu

Si tu continues le jeu après une pause, tu auras le choix entre continuer la partie entamée ou recommencer depuis le début.

- Clique sur  pour poursuivre ton aventure
- Clique sur  pour reprendre depuis le début



Mise en route

Réveille Bao.

- Clique sur 

Bao va décrire son aventure : est-elle excitante ou effrayante ?

Es-tu prêt à devenir un aventurier comme Bao ?

Maintenant, tu peux quitter la grotte et commencer le voyage à travers la jungle.



Niveau 1 – Création d'un profil (l'identité numérique)

Présentation

Tu es en route ! Aide Bao à mettre en place un profil en ligne.

La plupart des applications et des jeux ne démarreront pas sans que l'utilisateur ne crée son profil.

Un profil demande des renseignements personnels, pense à ce qui est important de préserver ? Que veux-tu partager avec les autres ?

Aide Bao à compléter son profil :

- Nom d'utilisateur
- Mot de passe
- Adresse
- École
- Image de profil
- Paramètres de confidentialité

Points de discussion

Bravo, tu as aidé Bao à établir un profil sur les réseaux sociaux.

As-tu fait les bons choix ?

Qu'est-ce que les renseignements personnels ?

Les renseignements personnels sont comme un puzzle, chaque élément d'information que tu partages peut-être additionné et, mis à bout, peut donner plus d'informations sur toi que tu ne le souhaiterais. Tu peux en fait partager plus de choses sur toi-même que tu ne l'aurais aimé. Attention donc à ce que tu y mets !

Même lorsque tu affiches une photo, une vidéo ou que tu mets ton statut en ligne, cela vaut la peine de réfléchir au type d'informations qu'il est judicieux ou non de partager.

Les renseignements personnels peuvent comprendre :

- Votre nom complet
- Âge ou date de naissance
- Mots de passe
- Photos de vous-même
- Adresse
- Numéro de téléphone
- Adresse courriel
- Nom de l'école
- Clubs dans lesquels vous êtes
- Emplacement actuel
- Où vous êtes à un moment précis
- Renseignements sur la famille

Quels sont les paramètres de confidentialité et pourquoi en avons-nous besoin?

Les paramètres de confidentialité te permettent de décider qui peut voir les informations que tu publies en ligne. Les paramètres de confidentialité sont importants car ils peuvent te protéger, toi et le contenu que tu partages. Par exemple, tu souhaiterais partager une photo, mais uniquement avec tes amis - l'utilisation des paramètres de confidentialité te permettra de le faire. Les paramètres de confidentialité peuvent également aider à protéger ton image en ligne.

La plupart des réseaux sociaux te permettent de limiter ce que tu partages avec des amis ou des abonnés que tu as acceptés. C'est toujours préférable de ne laisser voir tes contenus qu'aux personnes que tu connais et en qui tu as confiance.

Il y a normalement 3 options :

- **Privé - amis uniquement**- seules les personnes avec lesquelles tu es amis peuvent voir tes messages.
Remarque - c'est une bonne idée de n'avoir que des amis que tu connais réellement et en qui tu as confiance.
- **Amis d'amis**- Publier sur "amis d'amis" est plus restrictif que "tout le monde", mais cela touche encore beaucoup de gens et tu ne peux pas savoir qui voit ce que tu publies avec ce paramètre. Le paramètre de confidentialité "amis d'amis" inclut toutes les personnes que tu as ajoutées à ta liste d'amis, ainsi que toutes les personnes que CES personnes ont ajoutées. Tu n'as aucun regard sur les personnes que tes amis ajoutent à leurs listes. Il y a des personnes très prudentes mais d'autres moins, qui ont peut-être ajouté des personnes à qui tu ne ferais pas confiance. Tu devras donc faire très attention à ce que tu publies quand tu choisis l'option : "tout le monde".
- **Public** - tout le monde peut voir tes publications, que ce soit tes amis ou des inconnus.

Si tu ne choisis pas d'option, le choix par défaut est "public", ce qui signifie que tout le monde peut voir ce que tu publies.

Comment puis-je donner cette information ?

En plus de ton profil, beaucoup de renseignements personnels peuvent être cachés dans des photos et des vidéos, voici une série d'exemples :

- Nom de l'école : représenté par l'uniforme de l'école sur les photos
- Adresse du domicile : indiquée par le numéro de la maison ou le nom de la rue en arrière-plan des photos
- Date de naissance : soit en arrière-plan des photos ou via les annonces de naissance et les anniversaires.
- Numéros de téléphone : indiqués sur des documents en arrière-plan ou sur le collier d'un animal de compagnie
- Avant d'afficher une photo en ligne, vérifiez-la pour ne pas partager par inadvertance trop de renseignements personnels.

Beaucoup de renseignements personnels peuvent aussi être divulgués au cours d'une conversation.

Un « ami » en ligne peut te demander directement des détails sur toi et ta vie, et il est important de se poser des questions avant de répondre. Donner ton numéro de téléphone à un ami de l'école en qui tu as confiance n'aura pas les mêmes conséquences que si tu envoies ton numéro de téléphone à quelqu'un que tu connais seulement en ligne. Malgré le fait que vous échangiez, il est toujours un étranger. Il est important de se rappeler que tu peux dire non à quelqu'un te demandant des détails sur toi-même, et que tu peux également signaler cette personne sur les réseaux sociaux ou les sites de jeu que tu utilises.

Pourquoi est-ce important ?

Bien qu'il soit peu probable que quelqu'un te retrouve à l'aide des renseignements que tu as mis en ligne, il est tout de même important de réfléchir à la façon dont tu gères le risque.

Les informations que tu partages peuvent permettre aux gens de se faire une opinion sur qui tu es et de l'endroit où tu passes votre temps, elles peuvent même leur permettre de comprendre tes habitudes.

Quelques conseils

- Ne remplis que les champs obligatoires
- Utilise un mot de passe fort
 - Inclure des chiffres, des symboles et des lettres majuscules
 - Cela devrait être quelque chose que personne d'autre ne peut deviner
- Ton adresse indique ton emplacement
- Le nom de ton école donne un indice sur ton âge et ton lieu de résidence
- **Règle tes paramètres de confidentialité sur « Amis seulement »** pour réduire le nombre de personnes qui peuvent consulter tes publications.
- **Vérifie tes paramètres de confidentialité** régulièrement et parcours toutes les options disponibles dans chaque application que tu utiliseras.
- Si tu n'es pas certain de ce qu'il faut mettre dans les champs, n'oublie pas que tu peux parler à un adulte en qui tu as confiance.

Tu es maintenant prêt à continuer ton exploration de la jungle !

Niveau 2 – cyber harcèlement ou intimidation

Présentation

Maintenant, Bao est en ligne, les messages et les notifications commencent à apparaître.

Aide Bao à prendre ses décisions.

- Qu'est-ce qu'une blague et qu'est-ce qui ne l'est pas ?
- Partager une photo avec des amis
- A qui se confier si tu te sens contrarié ou blessé par les propos de quelqu'un ?
- Comment se comporte un bon ami ?
- Que devrais-tu faire si une personne te menaçait.

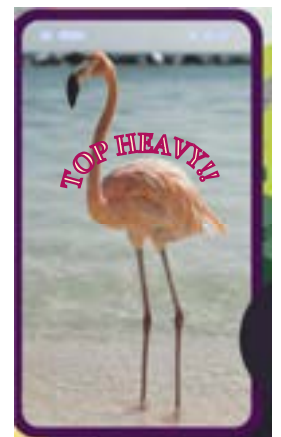
Points de discussion

Wow! C'était tout un voyage à travers cette partie de la jungle. Certains animaux ont été gentils et amicaux et certains ont été méchants. Te rappelles-tu qui tu as rencontré pendant ton voyage ?

Comment réagir aux messages, comment être un ami et où trouver de l'aide ?

Tu comprends maintenant ce qui suit :

- Comment réagir quand quelqu'un est méchant avec toi ?
 - Si tu ignores les messages méchants, l'intimidateur peut ne pas s'arrêter et la situation peut s'aggraver.
 - Si tu réponds aussi méchamment, ça peut empirer et tu pourrais aussi avoir des ennuis.
- Qu'est-ce qu'une blague et qu'est-ce qui ne l'est pas ?



- A qui se confier quand tu te sens contrarié ou blessé quand quelqu'un te dit quelque chose ?
- N'oublie pas que tu peux bloquer les gens qui sont méchants avec toi.
- Comment être un bon ami ?

Tu as maintenant eu un peu de temps pour t'habituer à la jungle et comment réagir aux commentaires négatifs et positifs d'autres personnes. Maintenant que tu comprends ce qu'est un ami, tu peux maintenant poursuivre l'aventure dans la jungle et essayer de prendre les bonnes décisions. Internet est un endroit imprévisible.

A bientôt et bonne chance !

Qu'est-ce que le cyber-harcèlement?

Le cyber-harcèlement, c'est lorsqu'une personne utilise la technologie, comme Internet ou un appareil mobile, pour intimider les autres.

Le cyber-harcèlement est l'ensemble des actes comme envoyer des messages agressifs, des moqueries, engager des discussions insultantes sur une personne, « pirater » le compte de quelqu'un d'autre et se faire passer pour lui, partager des photos embarrassantes sans le consentement de celui qui les a faites.

Le cyber-harcèlement est traumatisant car il fait en sorte que les personnes se sentent blessées, bouleversées et inquiètes. Ces sentiments sont amplifiés par le fait que les messages ou les photos peuvent être largement diffusés en quelques secondes. C'est un comportement grave qui doit être signalé à un adulte de confiance dès que possible.

Parfois, il peut y avoir des incompréhensions dans la communication ou des blagues de mauvais goût. Si tu n'es pas certain et que tu te sens blessé, contrarié ou inquiet, parlez-en à un adulte de confiance.

Il est normal de se confier à un adulte de confiance si quelque chose que tu as vu ou vécu te perturbe. Dans la jungle, nous utilisons un simple dicton pour aider :

Enregistre-le, signale-le et bloque-le.

Si tu as un compte privé, réfléchis toujours à ce que tu dis et fais-en ligne et à la façon dont cela pourrait être interprété par les autres.

Quelques conseils

- Si tu es victime d'intimidation, enregistre les preuves en faisant une capture d'écran ou en conservant les messages.
- Tu peux facilement faire une capture d'écran sur la plupart des smartphones et tablettes en maintenant plusieurs boutons sur l'appareil ensemble (par exemple, le bouton Accueil et le bouton d'alimentation).
- Ne réponds pas – l'intimidateur cherche souvent une réaction lorsqu'il se moque ou insulte quelqu'un.
- Assure – toi de toujours avoir la permission avant de partager quelque chose sur quelqu'un.
- Apprends comment bloquer et signaler des personnes ou des messages.
- Si quelqu'un est agressif, dis-le à un adulte de confiance.

Niveau 3 – l'esprit critique

Présentation

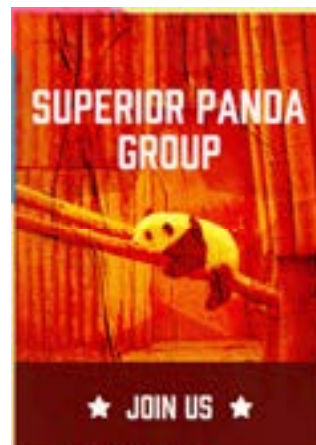
Alors que Bao s'enfonce dans la jungle, il découvre qu'il faut penser à beaucoup de choses. Bao doit apprendre que tout ce que vous voyez en ligne n'est pas vrai. Aidez Bao à réfléchir de manière critique...

Points de discussion

C'était tout un voyage n'est-ce pas ? Tu as dû prendre beaucoup de décisions dans cette partie de ton voyage à travers la jungle mystérieuse. Te souviens-tu de ce qui s'est passé ?

Tu comprends maintenant ce qui suit :

- Tout ce que tu vois en ligne n'est pas forcément vrai.
- Il est nécessaire de faire des recherches sur Internet pour se faire une opinion juste.
- Internet est utilisé pour de bonnes mais aussi de mauvaises raisons.
- Que sont les fausses informations (fake news) ?
- Comment signaler les courriels, messages et commentaires inappropriés ?
- Comment se comporter vis à vis des autres en ligne et comment résister à la pression de faire des choses immorales ?
- Partager des images inappropriées
- Ne diffuse jamais de coordonnées bancaires
- Comment être un bon « ami » ?
- Réfléchis bien avec de faire de télécharger des applications.
- Comment avoir un bon équilibre en ligne/vie réelle ?



Tu sais maintenant un peu mieux comment faire face à certains événements qui se produisent sur Internet ou lorsque tu utilises des appareils connectés. Il est maintenant temps de mettre le pied dans le « côté obscur de la jungle ». Il y a des animaux dans la jungle qui ne seront pas très gentils et qui feront de leur mieux pour te piéger ou t'attaquer. Comment vas-tu réagir ? On se voit de l'autre côté !

Idées de sujet de discussion :

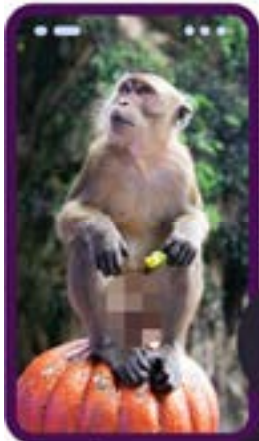
- A quoi te sert internet et comment trouves-tu une information ?
- Comment décider si tu peux faire confiance à quelque chose en ligne ?
- Comment s'organiser pour avoir des renseignements fiables ?
- Que ferais tu si tu voyais quelqu'un partager une publication fausse ou non fiable ?
- Ou trouver de l'aide si tu vois quelque chose en ligne dont tu n'es pas sûr ?

Qu'est-ce que l'esprit critique?

L'esprit critique signifie faire une pause, penser deux fois et ne pas accepter les choses que nous voyons et entendons en ligne immédiatement et à première vue. Les jeunes doivent réfléchir attentivement aux informations qui leur sont présentées, en tenant compte de leur source, en les comparant avec ce qu'ils savent déjà être vrai, en posant des questions, en formant des jugements et en vérifiant avec les autres s'ils ont un doute. Ne te fie pas seulement sur Google pour fournir la meilleure réponse en haut de la liste. De nombreuses pages sont payées pour être au sommet et peuvent ne pas être la meilleure réponse. Wikipédia ne dispose pas toujours des informations les plus précises car il s'appuie sur le grand public pour rédiger le contenu. La meilleure façon de trouver une réponse est de vérifier sur différents sites pour voir si les réponses correspondent.

Il est très important de réfléchir soigneusement à l'information qui est présentée, de prendre en compte sa source, de la comparer avec d'autres informations vérifiées, de poser des questions, former des jugements et d'échanger avec d'autres personnes en cas d'incompréhension. Il nous a semblé nécessaire d'aborder ce sujet afin de sensibiliser les plus jeunes.

Images inappropriées / nues



Il existe de nombreuses raisons pour lesquelles les jeunes partagent une image inappropriée. Cela peut faire partie d'une relation établie ou émergente, comme un défi ou par manque de conscience des risques. Le contenu est généralement initialement créé pour être envoyé à une personne en particulier, mais peut finir par être partagé plus largement. Par exemple, une personne peut envoyer une image d'elle, nue, à une personne en qui elle pense avoir confiance, mais cette personne la partage sans permission. Il se peut aussi que cette personne s'en serve pour faire un chantage en utilisant la menace de «divulguer» des informations privées ou d'autres photos à ses amis et à sa famille.

Le partage d'images intimes en ligne peut présenter un risque élevé pour toutes les personnes impliquées. Prendre, partager et posséder des images nues et sexuellement explicites de moins de 18 ans est illégal. Même si un jeune choisit de prendre cela de lui-même.

Outre la loi, il peut également y avoir d'autres conséquences dont l'intimidation, la pression pour plus d'images ou le fait d'être contacté par des inconnus. Partager tout contenu appartenant à une autre personne sans son consentement peut nuire à vos relations. Cela est particulièrement vrai pour les images nues et dénudées.

Même lorsque tu sais que c'est interdit ou que tu te sens mal à l'aise, il est difficile de ne pas faire comme les copains ou de leur dire « non » !

Réfléchis avant de publier.

Il n'est jamais trop tard pour demander l'aide d'un parent, d'un tuteur ou d'un enseignant.

Escroqueries et hameçonnage (à la pêche à l'information!)

Les concours prétendant que vous avez gagné quelque chose, les faux sites de vente, les fausses loteries, ou certains e-mails demandant des coordonnées bancaires ou des informations de connexion sont tous des exemples de phishing. Ils fonctionnent grâce aux utilisateurs connectés qui donnent leurs informations avec la certitude qu'ils obtiendront quelque chose en retour.

Les pirates experts se servent souvent des e-mails, des pages Web ou des messages qu'ils font croire provenir de sources fiables. Il est donc très important de savoir les repérer.

Temps d'écran et utilisation raisonnée

Les appareils numériques offrent de nombreuses perspectives intéressantes pour toute la famille, on peut y trouver des activités d'apprentissage et de créativité, ainsi que du divertissement et du plaisir. Cependant, le temps passé sur les appareils ne doit pas remplacer le sommeil, l'exercice ou le temps en famille. Les appareils doivent être évités dans l'heure avant le coucher pour favoriser un bon sommeil.

Pression des pairs

A un moment de notre vie, nous pouvons tous nous sentir obligés de faire quelque chose qui pourrait nous causer des ennuis. Le goût du risque peut être amusant et on peut être tenté de faire confiance à nos amis.

Il peut être vraiment tentant de faire tout ce que tu peux pour t'intégrer dans ton groupe d'amis et il peut être difficile d'imaginer comment cela pourrait affecter ta vie.

Essaies de penser aux conséquences et si tu as des doutes, tu peux dire «non» et faire tes propres choix.

Achats intégrés

De nombreuses applications populaires sont téléchargeables gratuitement, mais cela ne signifie pas qu'elles ne te seront pas facturées plus tard - de nombreux jeux sont gratuits jusqu'à un certain point avant de demander un paiement pour passer au niveau suivant ou accéder à plus de fonctions.

Lorsqu'on est pris dans le jeu et qu'on a envie de progresser davantage, il est tentant de cliquer pour « payer et continuer » et on peut oublier le coût : c'est ce que veulent les fabricants du jeu ! Même si la somme est très faible, petit à petit, ça fait beaucoup.



Quelques conseils

- **Ne pas croire tout ce qui est écrit** : Il peut y avoir une part d'erreur dans les informations même si celui qui les publie est de bonne foi.
- **D'où proviennent les informations et quel est leur objectif ?** As-tu une raison de lui faire confiance ?
- Que sais-tu déjà sur le sujet ?
- Fais des recherches - consulte un autre site Web
- **Prendre des mesures contre les informations non fiables** en ligne - pense à les signaler ou à laisser un commentaire. Ne les partage pas.
- **Réfléchis avant de cliquer.**
- Vérifie avant de payer ! Est-ce que tu achètes un objet virtuel avec du « faux argent » ou de l'argent réel ?
- **Si tu utilises de l'argent réel, demande toujours** avant d'acheter quoi que ce soit.
- **Tu as toujours le droit de dire « non ! »** lorsque tu te sens obligé de faire quelque chose sur internet.

Niveau 4 - les faux amis

Présentation

Nous sommes maintenant au plus profond de la jungle et cela semble plus sombre et plus dangereux. Les animaux de cette partie de la jungle peuvent sembler amicaux et souriants mais ils ont de très grandes dents...

Aide Bao à comprendre

- Comment régler les paramètres de localisation
- Comment être un bon ami ?
- Comment réagir lorsque des étrangers ou des « amis » te promettent des cadeaux ?
- Qu'est-ce qui est convenable de partager avec des amis ou tout le monde et qu'est-ce qui ne l'est pas ?

Points de discussion

C'était un endroit effrayant, n'est-ce pas ? Je suis heureux que tu aies réussi et que tu sois ici en un seul morceau. Ton voyage dans la jungle t'a permis de rencontrer beaucoup de personnes différentes. Certaines d'entre elles que tu connaissais, d'autres que tu ne connaissais pas et d'autres que tu pensais connaître.

Tu comprends maintenant ce qui suit :

- Qui est un « ami » et qui ne l'est pas ?
- Comment s'assurer que seuls les vrais amis voient où tu es ou ce que tu fais ?
- Comment être un bon ami ?
- Comment réagir si des étrangers ou des « amis » en ligne veulent t'offrir des cadeaux ?
- Qu'est-ce qui est bon à partager avec des amis ou le monde en ligne et qu'est-ce qui ne l'est pas ?
- Les paramètres de localisation – pourquoi sont-ils utiles et pourquoi tu devrais les désactiver.

Qu'est-ce qu'un faux ami en ligne ?

Internet peut être un endroit idéal où les enfants et les jeunes peuvent se connecter avec leurs amis. Cependant, il peut être difficile pour les enfants de différencier les amis qu'ils connaissent dans le monde hors ligne, et les « amis » en ligne.

Ce n'est pas tout le monde en ligne qui est ce qu'il dit être, et cela peut être un concept difficile à comprendre pour les enfants.

Comment reconnaître une personne malintentionnée en ligne ?

Tous les contacts inappropriés ne sont pas les mêmes, mais les indices suivants sont des choses que tu as peut-être vécues. Il est nécessaire d'en parler à un adulte de confiance, signaler ou bloquer ce contact.

Quelqu'un insiste auprès de toi pour :

- Se rencontrer hors ligne
- Te demander des renseignements personnels sur toi ou sur d'autres personnes
- Te demander d'envoyer des images et des vidéos de toi
- Partager des messages, des images ou des vidéos à caractère sexuel
- Se parler en privé
- Que tu gardes des secrets
- Ne pas parler de lui à des amis ou à la famille
- Que tu sois toujours être disponible et de répondre immédiatement aux messages.

Les paramètres de localisation

Avez-vous déjà vu l'un de ces symboles apparaître sur votre téléphone/tablette/ordinateur ?



C'est bien possible...

Voici les symboles utilisés par les appareils Android et Apple pour les services de localisation. S'ils apparaissent sur ton téléphone, cela veut dire que votre appareil calcule et enregistre automatiquement ta position actuelle, comme un GPS.

Comment cette information est-elle utilisée ?

Les informations de géolocalisation sont utilisées de différentes manières, à la fois par le système d'exploitation de votre appareil et par d'autres applications que tu as installées. Certains services te permettent de t'enregistrer dans un lieu spécifique (par exemple sur les réseaux sociaux), d'autres enregistrent tes déplacements en temps réel (services de cartographie) et de nombreux services utiliseront ta localisation pour essayer de te fournir des informations plus pertinentes. Par exemple, si tu recherches le nom d'une chaîne de magasins en ligne, le navigateur Internet peut utiliser les informations de géolocalisation pour identifier les boutiques les plus proches de toi et te les affichera ensuite en haut de la première page de résultats de recherche.

Quels sont les risques ?

Certains services te permettent de partager des informations de géolocalisation avec d'autres personnes - tes amis, ta famille ou même des inconnus, que tu ne connais qu'en ligne. Vous devez vous demander si vous voulez vraiment diffuser cette information à tout le monde ?

Par exemple, lorsque tu te connectes chez toi l'application indique à tout le monde que tu es chez toi mais aussi où est ta maison ! Tu sais qu'il ne faut pas donner ton adresse à des inconnus, mais alors, pourquoi le ferais-tu par internet ? Si ce n'est pas essentiel pour toi, il vaut mieux désactiver le géolocalisation car il y a toujours des risques que des informations soient utilisées contre toi par des étrangers.



Vérifie souvent tes paramètres car certaines applications peuvent activer la géolocalisation sans te demander. Il est toujours possible de la désactiver pour certaines applications. Il est aussi possible de désactiver complètement la géolocalisation dans « les paramètres généraux » du téléphone.

Quelques conseils

- **Parle** sans tarder des mauvaises expériences avec un adulte de confiance.
- Rappelle-toi de la différence entre les « amis » en ligne et les vrais copains de l'école ou du collège.
- **Pense à contrôler tes paramètres de localisation** et vérifie qui peut te localiser.
- Repère les boutons servant à **bloquer et à signaler** quelqu'un
- **Sache où obtenir plus de soutien** (il y a des informations utiles dans la section « Ressources » de ce présent guide).
- Ne donne pas de renseignements trop personnels à des personnes que tu ne connais pas
- Si quelqu'un se comporte d'une manière inquiétante en ligne, rappelle-toi qu'il n'est jamais trop tard pour aller **parler à un adulte en qui tu as confiance**.

Le sommet

Tu as maintenant terminé ton voyage à travers la jungle et Bao et toi, êtes très proches du sommet de la montagne. Ici, vous pourrez regarder l'ensemble de votre voyage et réfléchir sur les décisions que vous avez prises. Tu as aidé Bao à travers la jungle et tu as, nous espérons, percé une grande partie des mystères de la jungle d'internet.

Ton score final t'indique combien de décisions que tu as prises, combien sont bonnes et d'autres mauvaises.

Où es-tu sur le tableau d'affichage ? peux-tu battre ton score ?

Résumé





































- **Pense aux renseignements personnels** hors ligne et en ligne : Si tu ne dis pas certaines choses à un étranger dans la rue, ne le dis pas non plus à un étranger en ligne
- **Si quelqu'un est méchant avec toi, ne réponds pas** mais parles en à un adulte de confiance.
- **Pense aux horaires et aux emplacements** – reporte par moment tes publications, en particulier, les messages qui révèlent le lieu où tu es jusqu'à ce que tu aies quitté l'endroit où la photo a été prise.
- **Réfléchis de façon critique !** Pense à toutes les informations que tu publies en ligne et à l'image de toi que tu donnes.
- **Parle à un adulte** si quelque chose t'inquiète en ligne ou si quelqu'un tente de te persuader de partager tes renseignements personnels

Enregistre-le, signale-le et bloque-le.



Es-tu prêt maintenant ?

Entoure le smiley qui correspond à ta réponse :

	non	Je ne suis pas sûr	Oui
Je sais quoi mettre sur mon profil de réseau social.			
Je sais créer un mot de passe sûr.			
Je sais quoi partager avec mes amis en ligne.			
Je comprends que les choses peuvent être mal comprises quand on communique en ligne.			
Je sais quoi faire quand je ne comprends pas quelque chose que j'ai vu en ligne.			
Je sais quoi faire si quelqu'un est méchant avec moi en ligne.			
Je sais comment parler à mes amis en ligne.			
Je sais que tout n'est pas vrai sur internet.			
Je peux dire qui a un comportement suspect en ligne.			
Je sais à qui je peux parler quand j'ai besoin de le dire à un adulte de confiance.			
Je sais que si quelque chose de mal arrive, je peux le signaler.			
Je peux être plus en sécurité en ligne après avoir appris à connaître Bao et ses amis.			

Les TIC avec les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers

L'expérience au sein de l'ULIS école de Bessan

L'ULIS école, a vocation à accueillir des enfants en situation de handicap (circulaire 2002-113 du 30 avril 2002 abrogeant la circulaire 98-304 du 18 novembre 1991) et leur permettre de suivre une scolarité de façon différenciée. Elle leur permet de développer des compétences disciplinaires et de socialisation, afin de favoriser leur intégration scolaire et sociale...

Les enfants forment un groupe hétérogène, par leur âge, leur niveau, leurs difficultés. Les enfants considérés individuellement sont eux-mêmes profondément dysharmoniques.

Tous présentent des troubles des fonctions cognitives, mais, ils entrent dans les apprentissages scolaires et peuvent supporter les contraintes liées à la vie de l'école, sans toutefois pouvoir suivre une scolarité ordinaire. Ces difficultés trouvent leur origine dans l'histoire familiale, le passé ou le présent médical, les difficultés d'ordre social, psychologique. A ces troubles se mêlent ceux du spectre autistique. Certains élèves ayant des troubles importants du comportement sont scolarisés à mi-temps.

Obstacles

- L'accès à la lecture – l'expérience sera menée en situation collective au sein de l'école afin de s'assurer de la bonne compréhension des questions. Les élèves les plus autonomes pourront refaire le jeu individuellement depuis un des ordinateurs de la classe ou leur domicile !
- Facteurs externes – Les élèves à l'école sont confrontés à un nombre infini de facteurs au cours d'une journée normale, et chaque incident, facteur ou moment peut changer la façon dont un élève apprendra, agira où se comportera. Il pourrait s'agir d'intimidation, de pressions découlant d'autres leçons, de changements dans une routine, d'aller au lit à 1 h du matin, de ne pas prendre le petit déjeuner, de problèmes de transport, de frictions avec des frères et sœurs ou des parents, de manque de soutien, d'équipement qui ne fonctionne pas. Comme vous pouvez le voir, tout cela doit être réglé à la porte de la salle de classe avant que tout enseignement puisse avoir lieu.
- Temps/Horaire – Les temps consacrés au jeu seront essentiellement sur les après-midi. Ce dernier sera limité compte tenu de la fatigabilité du public accueilli.
- Absences – Des élèves pourraient manquer des leçons en raison des inclusions ou des prises en charge sur le temps scolaire. Ils pourront avoir du temps pour continuer leur partie après une activité et, les plus fragiles bénéficieront de l'étayage d'une AESH.
- Besoins/niveaux d'accès des élèves – Le niveau hétérogène des élèves rendra le travail difficile en situation individuelle. L'étayage de l'adulte sera indispensable. Ce jeu d'apprentissage étant un déclencheur de situations d'échanges, les séances seront principalement réalisées en situation collective afin de favoriser les situations de conflit socio cognitif et de poser les premières pierres vers la construction de l'esprit critique.

Guide pédagogique pour une exploitation en classe

Ce présent guide a pour objectif de vous fournir quelques pistes pédagogiques possibles en classe. Ce jeu d'apprentissage peut être utilisé en autonomie par les élèves mais nous pensons qu'il est plus pertinent en groupe classe avec un étayage suffisant de la part de l'enseignant. Le temps d'exploitation du jeu étant relativement long nous vous conseillons un morcellement suivant les différents thèmes abordés.

Cet outil peut être un déclencheur de nombreuses situations de coopération et de mutualisation favorisant les échanges d'arguments et la confrontation des idées autour de situations concrètes vécues par de nombreux élèves. La discussion réglée et le débat argumenté auront une place de premier choix pour permettre aux élèves de comprendre, d'éprouver et de mettre en perspective les valeurs qui régissent notre société démocratique.

Aborder par ce biais l'EMC, loin de l'imposition de dogmes ou de modèles de comportements, vise à l'acquisition d'une culture morale et civique et d'un esprit critique qui ont pour finalité le développement des dispositions permettant aux élèves de devenir progressivement conscients de leurs responsabilités dans leur vie personnelle et sociale.

Exercer son jugement, construire l'esprit critique

Pour apprendre à :

- S'informer de manière rigoureuse
- Réfléchir à la confiance à accorder à une source, un émetteur d'informations
- Collecter l'information
- Distinguer ce qui relève de l'exposé des faits de ce qui relève de l'expression d'un point de vue
- Prendre part à une discussion, un dialogue ou un débat : prendre la parole devant le groupe classe, écouter l'autre, formuler et apprendre à exprimer un point de vue.
- Développer le discernement éthique

Comment ?

- Observer, lire, identifier des éléments d'informations sur des supports variés (images fixes ou animées, textes, documents sonores, accessibles en ligne ou hors ligne) et s'interroger sur la confiance à accorder à des sources différentes
- Développer le jugement critique : traitement de l'information et éducation aux médias.
- Apprendre à faire la distinction entre savoirs vérifiés et opinions personnelles.
- Observer les règles élémentaires de la discussion en groupe (écoute, respecter le point de vue de l'autre, recherche d'un accord...). Justifier son choix en argumentant.
- Réfléchir à partir d'une situation fictionnelle : identifier des valeurs en tension et discussion réglée sur ses choix.
- En recherchant les critères de validité des jugements moraux en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté.

Nous avons essayé de balayer un maximum de situations dans lesquelles ont pu se retrouver des élèves.

Les thèmes abordés sont : les réseaux sociaux, le cyber harcèlement, la validation de l'information, les droits et devoir, l'identité numérique :

Les objectifs spécifiques visés :

- Connaître ses droits et ses devoirs par rapport à l'utilisation d'internet
- Connaître les sanctions en cas d'infractions
- Savoir sécuriser ses données
- Etre capable d'évaluer à l'aide de critères simples, l'information d'un site web = vérifier la date de mise à jour, l'identité de l'auteur, sa motivation, son rapport au sujet traité.

L'outil numérique dans les programmes (FR)

L'École contribue au projet d'une société de l'information et de la communication pour tous. Elle forme les élèves à maîtriser ces outils numériques et le futur citoyen à vivre dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment.

Le développement des compétences numériques, l'éducation aux médias et à l'information pour un usage responsable du numérique font partie inhérente des nouveaux programmes.

Des programmes adaptés

Dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, comme dans les nouveaux programmes de l'école et du collège, les connaissances et compétences numériques sont renforcées :

- L'éducation aux médias et à l'information fait l'objet d'un programme spécifique pour le cycle 4 (déclinés en 27 compétences)
- Les compétences numériques sont présentes dans tous les domaines du socle et dans les programmes des disciplines
- L'enseignement de l'informatique (codage, algorithmique) est introduit au collège, une sensibilisation au code est proposée à l'école primaire.
- Les enseignements numériques sont également renforcés au lycée avec un enseignement « informatique et création numérique » (ICN) proposé en seconde générale et technologique comme enseignement d'exploration. En classe de première des séries générales (S, ES et L) une option ICN est proposée à la rentrée 2016 et en classe terminale des séries ES et L à la rentrée 2017.

La rubrique « EMI » du site Eduscol propose des ressources pour s'informer, comprendre et mettre en œuvre l'éducation aux médias et à l'information dans le cadre des enseignements.

www.eduscol.education.fr/emi

La force de ce jeu d'apprentissage est non seulement d'articuler des apprentissages dans le domaine du numérique mais aussi, de développer toutes les compétences du parcours d'Éducation Morale et Civique. L'exploitation du jeu en situation d'échanges collectifs est particulièrement propice à développer ces dernières.

Programme d'enseignement moral et civique de l'école et du collège (cycles 2, 3 et 4)

Selon le Bulletin officiel n° 30 du 26-7-2018

Compétences travaillées du cycle 2 au cycle 4

Culture de la sensibilité

- Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie
- Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres
- Accepter les différences
- Être capable de coopérer
- Se sentir membre d'une collectivité

Culture de la règle et du droit

- Respecter les règles communes
- Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique
- Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques

- Comprendre le rapport entre les règles et les valeurs

Culture du jugement

- Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique
- Confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté et réglé
- S'informer de manière rigoureuse
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général
- Avoir le sens de l'intérêt général

Culture de l'engagement

- Être responsable de ses propres engagements
- Être responsable envers autrui
- S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement
- Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience civique
- Savoir s'intégrer dans une démarche collaborative et enrichir son travail ou sa réflexion grâce à cette démarche

Les réseaux sociaux :

Définition : Sur Internet, les réseaux sociaux sont des plateformes permettant de relier des individus en ligne. Il est possible d'y poster des photos, des vidéos ou des textes personnels qui seront alors vus par toutes les personnes se connectant aux réseaux. Les réseaux sociaux les plus connus, comme Facebook ou Twitter, constituent des sources d'information à part entière. Il existe des réseaux sociaux de type professionnel, comme LinkedIn, ou d'autres thématiques qui permettent de mettre en relation des personnes partageant des intérêts communs. Aujourd'hui utilisés par de nombreuses stars, mais aussi par des personnalités politiques et de grandes entreprises, les réseaux sociaux sont incontournables dans le domaine de la communication et de l'actualité.

Les principaux dangers des réseaux sociaux

- La cyber-intimidation ou cyber-harcèlement : menaces, insultes, envoi de photos obscènes ou choquantes, rumeurs, tags sur des photos peu glorieuses. Un enfant peut créer un groupe spécifique pour prendre un autre enfant pour cible.
- La cyberdépendance appelée aussi cyberaddiction serait un trouble psychologique entraînant un besoin irrésistible et obsessionnel d'utiliser Internet. Elle se caractérise par l'ensemble des problèmes liés à l'utilisation de l'outil informatique qui auront un effet négatif et destructeur sur l'utilisateur.
- L'abus sexuel
- Le vol de l'identité numérique

Questions posées :

- Comment protéger son identité sur internet ? (Nom, adresse, photo de profil, mot de passe, paramètres de confidentialité, géolocalisation)
- Que publier ? (Ne pas publier des photos ou des contenus sur autrui qui pourraient leur nuire, éviter de publier des photos de soi qui pourraient être gênantes).

Le cyber-harcèlement ou l'intimidation

Définition : Le cyber-harcèlement est défini comme « un acte agressif, intentionnel perpétré par un individu ou un groupe d'individus au moyen de formes de communication électroniques, de façon répétée à l'encontre d'une victime qui ne peut facilement se défendre seule ».

Le cyber-harcèlement se pratique via les téléphones portables, messageries instantanées, forums, chats, jeux en ligne, courriers électroniques, réseaux sociaux, site de partage de photographies etc.

Il peut prendre plusieurs formes telles que :

- les intimidations, insultes, moqueries ou menaces en ligne
- la propagation de rumeurs
- le piratage de comptes et l'usurpation d'identité digitale
- la création d'un sujet de discussion, d'un groupe ou d'une page sur un réseau social à l'encontre d'un camarade de classe
- la publication d'une photo ou d'une vidéo de la victime en mauvaise posture
- le sexting (c'est la contraction de « sexe » et « texting »). On peut le définir comme « Des images produites par les jeunes (17 ans et moins) qui représentent d'autres jeunes et qui pourraient être utilisées dans le cadre de la pornographie infantile

Questions posées :

Qui peut se cacher derrière un pseudonyme? On ne peut jamais être sûr. Ni message trop personnel en ligne, ni rencontre non accompagnée avec des amis virtuels dont vous n'avez pu vérifier l'identité. Un doute, une mauvaise impression ? Si quelque chose vous dérange lors d'un échange, déconnectez-vous. Quelle attitude adopter face à un individu menaçant (cyber harcèlement, insultes, chantage...)?

Ressources

<https://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/que-faire/>

<https://www.internetsanscrainte.fr/>

Validation de l'information

Savoir vérifier est une des compétences clés de l'éducation aux médias et à l'information. Évaluer la qualité et la pertinence d'une information, mais aussi la valeur de la source, sa fiabilité, la crédibilité de son auteur : autant de notions qui nécessitent d'apprendre à comparer les sources et à construire des critères d'évaluation de l'information.

Objectifs

- Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence.
- Distinguer un fait d'une opinion.
- Développer son esprit critique face aux informations.
- Connaître les méthodes et critères de validation d'une information

<https://www.clemi.fr/fr/ressources/nos-ressources-pedagogiques/ressources-pedagogiques/verifier-linformation.html>

Droits et devoir

Internet est un espace de liberté où l'on peut exposer ses idées, ses envies ou rencontrer des « amis ».

C'est aussi un espace où, comme dans la vraie vie, on a des droits mais aussi des devoirs. On a le droit de préserver son intimité mais on a aussi le devoir de respecter celle des autres !

- Se fixer, avec ses parents, des temps de jeu ou d'utilisation de son appareil mobile et les respecter.
- Faire attention aux avatars, abonnements, argent virtuel, points de vie qui peuvent coûter très cher.
- S'informer sur la façon dont les jeux ou applications sont conçus et leur modèle économique

Il peut être utile de rappeler, même si ce n'est pas abordé dans le jeu, que pour bien choisir un jeu, il faut consulter le système PEGI

Identité numérique

Gérer ses paramètres de confidentialité sur les réseaux sociaux, se méfier de ce qui est gratuit, ne pas cliquer sur n'importe quel lien (risque d'hameçonnage),

- Se méfier des numéros et SMS surtaxés
- Connaissances, capacité et attitudes visées
- Prendre conscience des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et de l'Internet

Mener les séances en la classe entière : Oui, mais comment ?

Un exemple de pratique

<p>Les élèves vont réaliser le même travail, sur le même support, avec les mêmes consignes. Ce sera leur parole donc l'oral qui sera l'outil de prise en compte de la diversité.</p> <p>En début de séance, l'enseignant va enrôler les élèves, notamment en installant une atmosphère sécurisante et en annonçant que tous les propos sur la situation seront utiles à la compréhension et à l'apprentissage. Présentation de l'objet de cette séquence. Petit tour de classe pour connaître leurs pratiques : qui utilise quoi ? Pour quoi faire ? Échanges autour de ces pratiques n'excédant pas 10 minutes.</p>	<p>Supports : IDENTIQUES</p> <p>Consignes : IDENTIQUES</p> <p>Etayage fait oralement par les pairs qui explicitent leur pensée tout au long de la séance.</p>
<p>Fonctionnement :</p> <p>Situation de départ : L'enseignant connaît les fragilités des élèves dans le domaine dans lequel se situe l'activité proposée.</p> <p>En début de séance, il va dire que c'est la puissance du groupe qui va permettre à chacun d'apprendre. Il annonce qu'il ne validera ou n'invalidera pas les propos des élèves mais qu'il leur fera expliciter leur pensée pour la rendre compréhensible par tous. C'est le groupe lui-même qui validera avec l'accompagnement de l'enseignant qui ne fera surtout pas à la place des élèves.</p> <p>Condition de réussite pour les élèves : être capable d'écouter</p> <p>« activement » tout ce qui est dit et de s'en servir pour « avancer ».</p> <p>Préparation : L'enseignant a bien analysé les éléments de la tâche qui risquent de faire obstacle.</p> <p>Déroulement :</p> <p>Une fois le travail démarré, l'enseignant ne se laisse pas « aspirer » par les élèves qui apportent les réponses les plus pertinentes, en validant leurs propos mais au contraire en leur faisant expliciter (« Pourquoi dis-tu cela, qu'est-ce qui te fait dire cela, de quoi te sers-tu pour dire cela, qu'est-ce qui te fait penser à cela... ») afin de donner à tous le temps de s'approprier les cheminements de pensées.</p> <p>Tout au long de la séance, l'enseignant fait reformuler ou reformule lui-même les propos des élèves, s'assure que tout le monde a bien compris la même chose, au besoin fait expliciter encore.</p>	<p>Avantages</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire prendre conscience aux élèves de la puissance intellectuelle du groupe classe (Ensemble, nous sommes tous beaucoup plus forts) - A tout moment un élève s'appuie sur ses pairs. - L'enseignant apprend à se taire et à laisser un maximum de temps de parole aux élèves. - Tous les élèves ont le même statut. - Souvent, des élèves fragiles dans les tâches scolaires ordinaires s'avèrent à leur avantage dans un tel dispositif et se rendent compte qu'ils sont capables d'apprendre, de comprendre et d'aider les autres à comprendre.
<p>Fin de séance</p> <p>A la fin, le fonctionnement de la séance est analysé par les élèves, les cheminements de pensées sont mis en évidence, chacun peut dire ce qui lui a permis de comprendre.</p> <p>Chacun s'engage à être encore plus efficace, à s'autoriser davantage chaque fois que le dispositif sera renouvelé.</p> <p>Fréquence :</p> <p>Plusieurs fois par semaine en fonction des besoins rencontrés.</p> <p>Les situations d'apprentissage basées sur l'oral se prêtent particulièrement à ce fonctionnement.</p>	<p>Vigilances</p> <p>Être particulièrement attentif aux élèves qui parlent peu.</p> <p>Possibilité de mettre en place un bâton de parole si la séance se déroule entièrement à l'oral.</p>

Les séances comportent une prise d'informations selon les modalités choisies par l'enseignant, un échange d'arguments dans un cadre défini et un retour sur les acquis permettant une trace écrite ou une formalisation.

Exemples de traces écrites :

Droit à l'image :

- Je dois toujours demander l'autorisation des personnes avant de publier ou de partager leur image.
- Jamais je ne dois diffuser une photo qui ne met pas en valeur un camarade.
- Je dois toujours être attentif aux photos que je publie et ne pas poster de photos que je pourrai regretter à l'avenir.

Sécurité des personnes et des données :

- Jamais je ne dois donner d'infos personnelles sur moi ou ma famille ni indiquer le lieu où j'habite.
- Je dois toujours faire attention à qui je parle et ne pas me confier à un inconnu

Validation de l'information

- Je suis toujours prudent quant aux infos que je trouve sur Internet.
- Je dois toujours savoir qui parle et au nom de quoi
- Je cherche à comparer différentes sources afin de vérifier des informations

Respect des personnes

- Je dois toujours respecter la vie privée des personnes, leur intimité, leurs sentiments.
- Jamais je ne tiens de propos raciste, injurieux ou diffamatoire.
- Jamais je ne prends un réseau social pour un journal intime.

Jeux en réseau et addiction

- Je dois toujours essayer de limiter mon temps devant les écrans pour ne pas y passer tout mon temps libre.
- Je dois toujours utiliser un pseudonyme dans les coms et ne jamais dévoiler ma véritable identité

Pour aller plus loin, quelques règles de prudence

- Choisir des mots de passe composés de minuscules + majuscules + signes, les changer régulièrement.
- Régler minutieusement ses paramètres de confidentialité
- Ne pas communiquer ses données sans vérifier à quoi elles vont servir.
- Réfléchir quand on publie. Ce qui est mis en ligne aujourd'hui peut potentiellement circuler dans le monde entier et rester sur Internet des années.
- Respecter le droit à l'image et le droit d'expression : pas de photo sans autorisation des personnes, pas de propos injurieux, racistes, diffamatoires.
- Sur Facebook, Skyblog, Myspace, Habbo... bien choisir ses amis, ne pas allumer sa webcam quand on est connecté avec des gens qu'on ne connaît pas.

<https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/reflexion/les-reseaux-sociaux-au-cdi/les-dangers-des-reseaux-sociaux-et-du-web-en-general.html>

Que faire si un élève me rapporte une expérience préoccupante vécue sur internet? (Eduscol)

L'école est un lieu privilégié d'observation, de repérage, d'évaluation des difficultés scolaires, personnelles, sociales, familiales et de santé des élèves. Au contact quotidien des élèves et des parents, elle offre un cadre favorable au recueil de la parole de l'enfant et aux échanges avec les parents sur les questions éducatives. Cette page explique comment identifier une situation préoccupante et la transmettre ; ainsi que la procédure à suivre en cas de danger grave.

À noter :

Il est important que l'adulte qui a reçu des confidences ou remarqué ces signes parle à l'élève, l'aide à dire ce qui se passe et lui apporte un soutien.

Sauf si cela est contraire à l'intérêt de l'enfant, notamment en cas de procédure de police ou de justice, le dialogue avec les parents ou les personnes responsables de l'élève doit être privilégié, pour recueillir et partager leur point de vue sur les difficultés rencontrées.

Pourquoi est-il nécessaire d'échanger entre professionnels ?

Face à ces situations, la règle est de ne jamais rester seul et d'échanger avec d'autres professionnels au sein de l'institution, dans le respect de la confidentialité pour :

- ne pas rester isolé avec un doute ;
- pouvoir aider l'élève ;
- permettre aux services compétents d'évaluer et traiter la situation.

Chacun, dans le cadre de ses missions, a compétence pour analyser la situation, confronter les points de vue quant au danger éventuellement repéré et décider de l'orientation à prendre :

- interventions de l'éducation nationale auprès de l'élève et/ou de ses parents : conseils, soutien et orientation, en particulier dans le cadre d'un accompagnement social,
- mise en place d'une évaluation partagée permettant d'apprécier le niveau de danger et la nature des aides pouvant être mises en œuvre (quand les protocoles départementaux prévoient des dispositifs pluri-institutionnels territorialisés),
- transmission à la cellule de recueil, d'évaluation et de traitement des informations préoccupantes ou signalement à l'autorité judiciaire.

L'assistant de service social, l'infirmier, le médecin, le psychologue scolaire, le directeur de l'école ou le chef d'établissement constituent des personnes ressources pour étayer son point de vue. Les conseillers techniques sociaux et/ou de santé de l'inspection académique permettent, selon le cas, d'étudier avec recul la situation.

Tenus au secret professionnel, les personnels sociaux et de santé sont autorisés à partager entre eux et avec d'autres professionnels tenus par les mêmes obligations, des informations confidentielles, afin d'évaluer la situation, déterminer et mettre en œuvre les actions de protection et d'aide dans les conditions prévues par l'article L 226-2-2 du Code de l'action sociale et des familles.

La réglementation

L'article L. 226-2-1 du Code de l'action sociale et des familles stipule que «... les personnes qui mettent en œuvre la politique de protection de l'enfance ... ainsi que celles qui lui apportent leur concours transmettent sans délai au président du conseil général ... toute information préoccupante sur un mineur en danger ou risquant de l'être ...»

Qu'est-ce qu'une information préoccupante ?

"On entend par information préoccupante, l'information transmise à la cellule départementale pour alerter le président du Conseil départemental sur l'existence d'un danger ou risque de danger pour un mineur bénéficiant ou non d'un accompagnement :

- soit que la santé, la sécurité ou la moralité de ce mineur soient considérées être en danger ou en risque de danger ;
- soit que les conditions de son éducation ou de son développement physique, affectif, intellectuel et social soient considérées être gravement compromises ou en risque de l'être.

La finalité de cette transmission est d'évaluer la situation d'un mineur et de déterminer les actions de protection et d'aide dont ce mineur et sa famille peuvent bénéficier."

Cette information est étayée par une réflexion partagée qui prend en compte :

- les éléments d'information relatifs à l'environnement de l'enfant ;
- les éléments relatifs aux ressources et capacités des parents déjà disponibles au sein de l'institution ;
- l'identification du besoin de procéder à une évaluation pluridisciplinaire ou de réévaluer la situation, d'approfondir une aide apportée ou d'assurer une protection immédiate.

Associer la famille à toutes les étapes

Les parents ou titulaires de l'autorité parentale sont associés à la réflexion dans le cadre d'un dialogue, autour des besoins et de l'intérêt de leur enfant, ainsi que sur les ressources qu'ils peuvent mobiliser. Ils sont avisés de la transmission des informations préoccupantes à la cellule départementale ou du signalement au procureur, sauf si le fait de les informer est contraire à l'intérêt de l'enfant comme cela peut être le cas dans les situations de violences intrafamiliales et d'inceste.

Quelles suites seront données ?

À la réception de l'information préoccupante, un accusé de réception est adressé à la personne à l'origine de la transmission.

Après évaluation de la situation par les services départementaux, plusieurs types de mesures peuvent être proposés aux parents par l'Aide sociale à l'enfance :

- Intervention à domicile
- Accompagnement social, en économie sociale et familiale, accès aux soins
- Aides financières et aides à la gestion du budget
- Action éducative à domicile (AED) : soutien éducatif et psychologique
- Accueil provisoire dans un établissement (maison d'enfant à caractère social, foyer de l'enfance, villages d'enfants, lieu de vie...) ou en famille d'accueil

QUESTIONNAIRE

Mes équipements

1. **Je dispose d'une connexion internet illimitée à domicile ?** Oui Non

2. **Chez moi, j'ai accès à Internet :**
A - Oui, quand je veux
B - Oui, mais je dois demander l'autorisation
C - Non

3. **Chez moi, j'ai accès à un ordinateur fixe/portable :**
A - Oui, c'est le mien et je l'utilise quand je veux
B - Oui, c'est le mien mais je dois demander l'autorisation
C - Oui, c'est celui de la famille et je l'utilise quand je veux
D - Oui c'est celui de la famille mais je dois demander l'autorisation
E - Non

4. **Chez moi, j'ai accès à une tablette :**
A - Oui, c'est la mienne et je l'utilise quand je veux
B - Oui, c'est la mienne mais je dois demander l'autorisation
C - Oui c'est celle de la famille et je l'utilise quand je veux
D - Oui, c'est celle de la famille mais je dois demander l'autorisation
E - Non

5. **Je possède un téléphone portable :**
A - Oui, avec accès à Internet par Wifi et réseau mobile 3G/4G
B - Oui, avec accès à Internet par Wifi seulement
C - Oui, seulement pour téléphoner
D - Non

6. **Je possède une console (PS4, Xbox, switch...)**
A - Je joue en ligne avec d'autres personnes
B - Je ne joue pas en ligne
C - Je n'ai pas de console

Internet

7. **Combien de temps par jour utilises-tu internet en moyenne ?**
A- Moins d'1h D- Seulement le week-end
B- Entre 1et 2 heures E- Variable
C- Plus de 2 heures

8. **Je vais sur Internet (support) (4 réponses maximum) :**
A - Depuis un ordinateur D - Depuis une console de jeu / une télévision connectée
B - Depuis une tablette E - Autre
C - Depuis un smartphone F - Je ne vais pas sur Internet

9. **Le support que j'utilise le plus lorsque je vais sur Internet :**
A - un ordinateur D - Une console de jeu / une télévision connectée
B - Une tablette E - Autre
C - Un smartphone F - Je ne vais pas sur Internet

10. **Je vais sur Internet (durée) :**
A - Plus de 3h par jour D - Moins d'1h par semaine
B - De 1h à 2h par jour E - uniquement le week-end
C - Moins d'1h par jour F - Je ne vais pas sur Internet

11. Quand je surfe sur internet,

- A- Je suis toujours seul
- B- Parfois avec d'autres personnes, qui ?
- C- Souvent avec d'autres personnes qui ?

12. Quelles sont tes activités principales sur internet ? Classe les réponses de 1 à 5.

J'utilise les réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Snapchat, Tiktok etc...)

J'écoute de la musique

Je regarde des images

Je regarde des vidéos

Je consulter l'ENT

Je joue en ligne

Autres

Je ne vais pas sur internet

13. Je pense que je maîtrise l'outil internet ?

- A- Très bien
- B- Un peu
- C- Pas du tout

14. Je pense que je pourrais me passer d'internet

- A- 1 jour
- B- 1 semaine
- C- 1 mois
- D- Je ne peux pas me passer d'internet

Mes communautés et mes réseaux sociaux

15. Quels réseaux sociaux fréquentes-tu ? (Plusieurs réponses autorisées)

- A- Facebook
- B- Instagram
- C- Tiktok
- D- Snapchat
- E- Skype
- F- Twitter

16. J'ai mon propre compte sur les réseaux sociaux Oui Non

17. Mes activités principales sur ces réseaux sont : (plusieurs réponses autorisées)

- A- Poster des photos
- B- Rédiger des commentaires
- C- Regarder ce que font les autres
- D- Chatter

18. Lis-tu la charte de confidentialité et/ou les conditions générales d'utilisation des réseaux que tu utilises ?

- A- Toujours
- B- Jamais
- C- Parfois

19. D'après toi, quels sont les principaux dangers de ces réseaux ? (Réponse libre)

20. Discutes-tu avec tes parents des dangers d'internet ? Oui Non

21. As-tu été victime de cyber violence (harcèlement, insultes...) ou connais-tu une personne qui l'a été ?

- Oui
- Non

22. As-tu déjà été perturbé ou dérangé par quelque chose que tu as vu sur internet ?

- Oui
- Non

QUESTIONNAIRE (famille)

Ses équipements

1. **Disposez-vous d'une connexion internet illimitée à domicile ?** Oui Non

2. **A la maison, votre enfant a-t-il accès à Internet ?**
A - Oui, quand il veut
B - Oui, mais il doit demander l'autorisation
C - Non

3. **A la maison, votre enfant a-t-il accès à un ordinateur fixe/portable ?**
A - Oui, c'est le sien et il l'utilise quand il veut
B - Oui, c'est le sien mais il doit demander l'autorisation
C - Oui, c'est celui de la famille et il l'utilise quand il veut
D - Oui c'est celui de la famille mais il doit demander l'autorisation
E - Non

4. **A la maison, votre enfant a-t-il accès à une tablette ?**
A - Oui, c'est la sienne et il l'utilise quand il veut
B - Oui, c'est la sienne mais il doit demander l'autorisation
C - Oui c'est celle de la famille et il l'utilise quand il veut
D - Oui, c'est celle de la famille mais il doit demander l'autorisation
E - Non

5. **A la maison, votre enfant possède-t-il un téléphone portable ?**
A - Oui, avec accès à Internet par Wifi et réseau mobile 3G/4G
B - Oui, avec accès à Internet par Wifi seulement
C - Oui, seulement pour téléphoner
D - Non

6. **A la maison, votre enfant possède-t-il une console (PS4, Xbox, switch...) ?**
A - il joue en ligne avec d'autres personnes
B - il ne joue pas en ligne
C - il n'a pas de console

Internet

7. **Combien de temps par jour utilise-t-il internet en moyenne ?**
F- Moins d'1h I- Seulement le week-end
G- Entre 1et 2 heures J- Variable
H- Plus de 2 heures

8. **Il va sur Internet (support) (4 réponses maximum) :**
A - Depuis un ordinateur D - Depuis une console de jeu / une télévision connectée
B - Depuis une tablette E - Autre
C - Depuis un smartphone F - Il ne va pas sur Internet

9. **Le support qu'il utilise le plus lorsqu'il va sur Internet :**
A - un ordinateur D - Une console de jeu / une télévision connectée
B - Une tablette E - Autre
C - Un smartphone F - Il ne va pas sur Internet

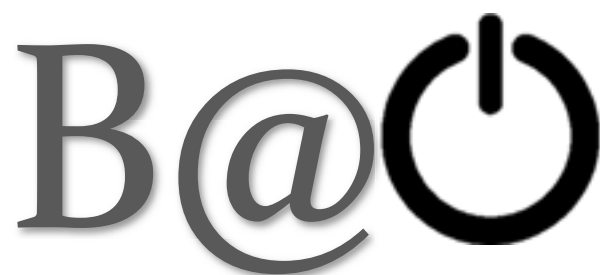
10. **Il va sur Internet (durée) :**
A - Plus de 3h par jour E - uniquement le week-end
B - De 1h à 2h par jour F - IL ne va pas sur Internet
C - Moins d'1h par jour
D - Moins d'1h par semaine

- 11. Quand il surfe sur internet,**
- A- Il est toujours seul
 - B- Parfois avec d'autres personnes, qui ?
 - C- Souvent avec d'autres personnes qui ?
- 12. Quelles sont ses activités principales sur internet ? Classez les réponses de 1 à 5.**
- A- Il utilise les réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Snapchat, Tiktok etc...)
 - B- Il écoute de la musique
 - C- Il regarde des images
 - D- Il regarde des vidéos
 - E- Il consulte l'ENT
 - F- Il joue en ligne
 - G- Autres
 - H- Il ne va pas sur internet
- 13. Pensez-vous qu'il maîtrise l'outil internet ?**
- A- Très bien
 - B- Un peu
 - C- Pas du tout
- 14. Pensez-vous qu'il pourrait se passer d'internet**
- A- 1 jour
 - B- 1 semaine
 - C- 1 mois
 - D- Il ne peut pas se passer d'internet

Ses communautés et ses réseaux sociaux

- 15. Quels réseaux sociaux fréquente-t-il ? (Plusieurs réponses autorisées)**
- A- Facebook
 - B- Instagram
 - C- Tiktok
 - D- Snapchat
 - E- Skype
 - F- Twitter
- 16. A-t-il son propre compte sur les réseaux sociaux ?** Oui Non
- 17. Ses activités principales sur ces réseaux sont : (plusieurs réponses autorisées)**
- A- Poster des photos
 - B- Rédiger des commentaires
 - C- Regarder ce que font les autres
 - D- Chatter
 - E- Je ne sais pas
- 18. Lit-il la charte de confidentialité et/ou les conditions générales d'utilisation des réseaux qu'il utilise ?**
- A- Toujours
 - B- Jamais
 - C- Parfois
- 19. D'après vous, quels sont les principaux dangers de ces réseaux ? (Réponse libre)**
- 20. Discutez-vous avec lui des dangers d'internet ?** Oui Non
- 21. A-t-il déjà été victime, à votre connaissance, de cyberviolence (harcèlement, insultes...) ?**
- Oui Non
- 22. Vous a-t-il déjà fait part de quelque chose qu'il aurait vu et qui l'aurait dérangé sur internet ?**
- Oui Non

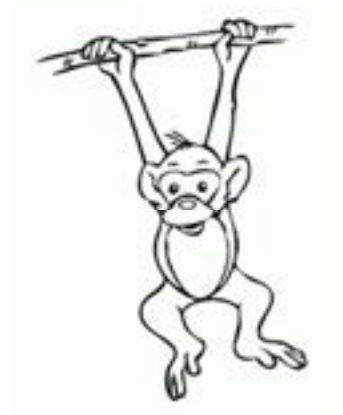
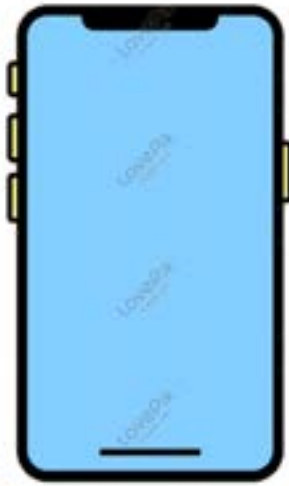
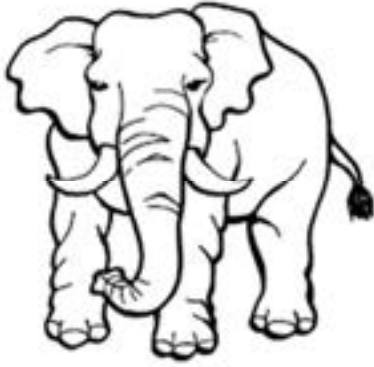
Cahier d'activités



B@O



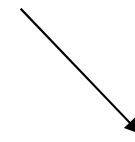
Qui sont les amis de Bao?



It's a jungle out there!



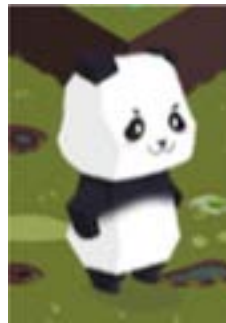
De quoi avait besoin Bao pour son aventure dans la jungle ?



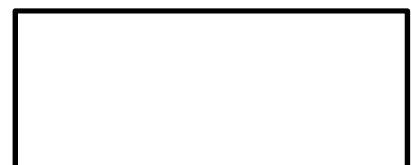
Comment s'est senti Bao pendant son expédition ?



Qu'est ce qui est essentiel pour Bao ?



shutterstock.com • 425320078



Contacts

Franck Le Cars

Directeur régional académique à l'international
dareic@ac-montpellier.fr

Guillaume Laffitte

Conseiller technique académique école inclusive

Chargés de projet :

Colas Didier

Conseiller pédagogique départemental ASH

Harold Eucar

Professeur des écoles spécialisé chargé d'actions de formation

Prise de notes

A large area of dotted lines for taking notes, consisting of 30 horizontal rows of small dots.

BAO

Be Aware On line

Guide rédigé par:

Alison WATTS, Yvette THOMAS, Neil STRAIN, Tom BOARDMAN (Royaume Uni)

Frank Le-Cars, Harold EUCAR, Colas DIDIER, Fanny CAVAILLES (France)

Rasmus JONSSON, Henrik KRANTZ, Felix GYLLEBSTIG SERRAO (Suède)

Affiche réalisée par : Louise BARBIER, académie de Montpellier.

Développement du jeu :

Nous remercions l'équipe JSL et Adeptly d'avoir concrétisé nos idées et d'avoir créé Bao.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Directeur de publication :
Sophie BÉJEAN

Rectrice de la région académique
Occitanie,

Rectrice de l'académie de
Montpellier,

Chancelière des universités
Page 48

Académie de Montpellier
31, rue de l'Université
CS 39004
34064 Montpellier cedex 2
Tél. : 04 67 91 47 00
www.ac-montpellier.fr

Maquette, graphisme :
Service Communication - PAO

Impression :
SRD Rectorat de Montpellier

Date de publication :
Juillet 2021



**ACADÉMIE
DE MONTPELLIER**

*Liberté
Égalité
Fraternité*