

# Collection d'activités

PROMOUVOIR AUPRÈS DES ENFANTS  
DE L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL UNE UTILISATION  
PLUS SÛRE ET POSITIVE D'INTERNET



PERSONNEL ENSEIGNANT  
ET ÉDUCATIF

**BEE SECURE**



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Éducation nationale,  
de l'Enfance et de la Jeunesse

Service national de la jeunesse



# SOMMAIRE

1. Introduction	04	
2. Instructions d'utilisation de cette publication	05	
3. Activités pédagogiques – vue d'ensemble	09	
4. Fiches de travail avec Instructions	10	
CYCLE 2	C201 Le jeu du mot de passe	11
	C202 Photos des autres	13
	C203 Du contenu adapté à mon âge	15
	C204 La roue des émotions	17
	C205 Le jeu de l'antivirus	20
CYCLE 3	C301 Le baromètre de la violence	25
	C302 Memory	30
	C303 Photos de moi	36
	C304 Qu'est-ce que je partage et avec qui ?	38
	C305 Vague mexicaine	42
	C306 Jeu de plateau - voyage sur internet	43
	C307 La marelle	52
	C308 Apps et serveurs	55
CYCLE 4	C401 Happy end... Ou pas ?	58
	C402 Mots de passe	60
	C403 L'interview	63
	C404 Challenges - Tout pour s'amuser ?	65
	C405 Chaînes de lettres	68
	C406 Établir des règles - pour mieux me protéger	71
	C407 Positif et négatif	74
	C408 Tu n'as qu'à demander à Internet !	77

# 1. INTRODUCTION



## Cher personnel enseignant et éducatif,

De nos jours, les enfants grandissent dans des foyers où l'accès à Internet et une multitude d'appareils multimédias font partie de la vie de manière naturelle. Ils sont de plus en plus jeunes à entrer dans le « monde numérique ». Il est donc d'autant plus important de les accompagner au cours de leur progression dans le monde numérique, et particulièrement de renforcer leurs bonnes pratiques quant aux risques et dangers.

La collection d'activités résulte d'une actualisation et de l'évolution du guide pédagogique pour la sécurité sur Internet qui a été publié pour la première fois en 2016 par BEE SECURE. Elle comprend des activités adaptées aux enfants de l'enseignement fondamental, que ce soit dans le cadre scolaire ou extra-scolaire (comme les Maisons Relais, par exemple).

La particularité de cette nouvelle édition est qu'elle tient compte de la description de toutes les activités relatives aux compétences du « Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias - Enseigner et apprendre pour renforcer la compétence médiatique<sup>1</sup> » qui constitue actuellement un cadre d'orientation théorique et pratique pour le personnel enseignant et éducatif spécialisé sur la formation aux médias.

L'approche de cette publication consiste à tester dans la pratique toutes les activités et à prendre largement en compte les réactions des participants aux tests. Par ailleurs, vous n'avez toujours pas besoin de connaissances spécifiques (techniques) ni d'être expert pour pouvoir mettre en œuvre les activités. Dans l'ensemble, il s'agit avant tout de renforcer les enfants par une thématique constructive des risques en ligne lorsqu'ils utilisent Internet, ainsi que d'encourager des comportements de base importants pour leur sécurité dans le monde numérique.

BEE SECURE remercie chaleureusement toutes les parties prenantes qui ont contribué à la réussite de cette publication. À nommer sont également des structures<sup>2</sup> ayant apporté leur soutien et aide au développement des activités et tests.

---

<sup>1</sup> Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias - Enseigner et apprendre pour renforcer la compétence médiatique ». [www.edumedia.lu](http://www.edumedia.lu)

<sup>2</sup> Croix-Rouge Reckange/Mess, École Fondamentale Hesperange, École Fondamentale Reenert, École Fondamentale Steinfort, École Gasperich, École privée Notre-Dame Sainte-Sophie (Kirchberg), École Régionale Harlange, Foyer Barbara Hollerich, Foyer BelAir Kayser, Kannercampus Belval, Maacher Schoul, Maison Relais Bascharage, Maison Relais Bettembourg, Maison Relais Differdange, Maison Relais Esch-sur-Alzette, Maison Relais Hosingen, Maison Relais Rouge Fiels Rumelange, Maison Relais Steinfort, Maison Relais Strassen, Maison Relais Waldschoul Dudelange, Schoul Ettelbréck.

# 2. INSTRUCTIONS D'UTILISATION DE CETTE PUBLICATION

## 2.1 IDÉE DE BASE

BEE SECURE est une initiative qui a pour but de promouvoir une utilisation plus sûre, responsable et positive des technologies de l'information et des médias, et met à votre disposition, dans cette publication, 21 activités adaptées aux Cycles 2 à 4.

La conception générale ainsi que les activités pédagogiques ont tenu compte au mieux des souhaits et propositions du personnel enseignant et éducatif, des élèves et des enfants.





### Collection d'activités

La collection d'activités contient à gauche la ressource avec les descriptions d'activités et, entre autres, les instructions et objectifs des différentes activités. À droite, vous trouvez les fiches d'activités pour les enfants et les indications relatives au matériel à utiliser.

Les différentes activités sont numérotées et classées par couleur selon leur Cycle (2, 3 ou 4).

En tant que personnel enseignant et éducatif vous connaissez le mieux vos élèves ou les enfants dont vous êtes en charge. Naturellement, vous pouvez tout à fait décider d'utiliser des fiches d'activités d'un Cycle plus bas ou plus élevé pour votre groupe.

En ce sens, les activités pédagogiques représentent des propositions concrètes pour vous, afin de traiter des sujets importants avec vos élèves. Vous pouvez suivre strictement les instructions et atteindre ainsi les objectifs d'apprentissage. Mais, vous pouvez également y ajouter vos propres idées et adapter les activités en conséquence.

Les activités avec les explications sont complétées par des « liens utiles » sur la page d'instructions de l'enseignant ou accessibles par la liste des liens jointe en annexe.

## 2.2 QUELLES COMPÉTENCES SONT PROMUES ?

Les fiches d'activités font concrètement référence à la promotion des compétences médiatiques qui sont décrites dans le « Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias<sup>1</sup> » de 2022. Le chapitre 3 comprend un tableau donnant une vue d'ensemble des activités pédagogiques.

Les outils sont répartis selon trois niveaux de difficulté (Cycles 2, 3 et 4).

---

<sup>1</sup> « Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias - Enseigner et apprendre pour renforcer la compétence médiatique ». [www.edumedia.lu](http://www.edumedia.lu)

## 2.3 COMMENT PUIS-JE PROMOUVOIR UNE UTILISATION PLUS SÛRE D'INTERNET ?

Les technologies de l'information et des médias subissent des changements de plus en plus rapides – il est donc aujourd'hui quasiment normal d'avoir le sentiment d'être à la traîne face aux nouveautés permanentes. Toutefois, la compréhension basique pour une utilisation respectueuse avec (la présence numérique de) ses semblables, la protection de la vie privée, la protection des données, les questions relatives aux droits d'auteur, le traitement critique de l'information et un comportement plus sûr, sont des compétences qui durent dans le temps. Internet, avec son infrastructure et son fonctionnement, est certes technique, mais il est constitué et déterminé par des êtres humains. Cette technologie peut être utilisée ou détournée à des fins vertueuses, mais aussi néfastes, selon l'intention de son utilisateur.

Pour les enfants, cette technologie offre de nombreuses possibilités d'apprentissage, d'échanges avec leurs amis et leur famille, d'organisation de loisirs et, notamment, de développement des compétences médiatiques fondamentales pour une future présence dans notre société de médias. Il est donc important de leur apprendre au plus tôt une utilisation positive et responsable des technologies de l'information et des médias, et d'aborder avec eux le sujet des dangers et des règles de sécurité.

**Comment pouvez-vous mettre ceci en pratique ? Voici quelques conseils simples :**



### **Expliquez Internet comme un outil technique**

Expliquez qu'Internet est un réseau mondial d'ordinateurs, que l'on peut « visiter » en surfant. Expliquez qu'Internet n'est ni gentil ni méchant en soi, mais que les personnes utilisent cette technique avec de bonnes ou de mauvaises intentions.



### **Montrez de l'intérêt pour le cadre de vie (numérique)**

Recherchez (régulièrement) le dialogue ! N'ayez pas peur de parler aux enfants des tendances actuelles (applis, sites populaires) et des expériences déjà connues. Même si vous ne connaissez pas les jeux ou les pages Internet évoquées, saisissez l'occasion pour laisser les enfants vous les expliquer précisément.



### **Encouragez les enfants à communiquer**

Incitez les enfants à parler régulièrement avec leurs parents ou leur tuteur de leurs expériences en ligne positives ou, d'autant plus, si elles sont négatives.



### **Devenez un interlocuteur de confiance**

Expliquez aux enfants que vous êtes une personne de contact et fiable et que vous souhaitez savoir quand un d'entre eux est confronté à des problèmes (par exemple au cyberharcèlement sur Internet).

**BEE SECURE**

BEE SECURE peut vous proposer une formation si vous le souhaitez. Vous trouverez les informations et le contact sur [www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu). Un conseil gratuit, anonyme et individuel concernant une utilisation plus sûre d'Internet est également disponible pour les enseignants, les éducateurs spécialisés et les particuliers. Pour cela, appelez la BEE SECURE Helpline au 8002 1234.

## 2.4 REMARQUES D'ORDRE PRATIQUE ET DE DROITS D'AUTEUR

Certaines activités renvoient à des vidéos éducatives dont les contenus sont discutés et traités. Vous trouverez le lien correspondant à chaque vidéo dans la rubrique des « Liens supplémentaires », sur la page d'instructions (côté gauche du classeur).

Deux activités (*Le Jeu du mot de passe* et *Challenges-Tout pour s'amuser ?*) sont reprises de klicksafe, avec leur aimable autorisation ; leur graphisme a été modifié pour ce guide pratique. Nous ne pouvons pas garantir l'accès aux vidéos dont nous ne sommes pas propriétaires.

La forme masculine employée dans cette publication a valeur de genre neutre et désigne aussi bien les hommes que les femmes. Elle est donc utilisée dans cette publication uniquement dans le but d'en alléger la forme et d'en faciliter la lecture.

## 2.5 LIENS SUPPLÉMENTAIRES

### MOTEURS DE RECHERCHE POUR ENFANTS

 Allemand

- [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)
- [www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de)
- [www.helleskoepfchen.de](http://www.helleskoepfchen.de)

 français

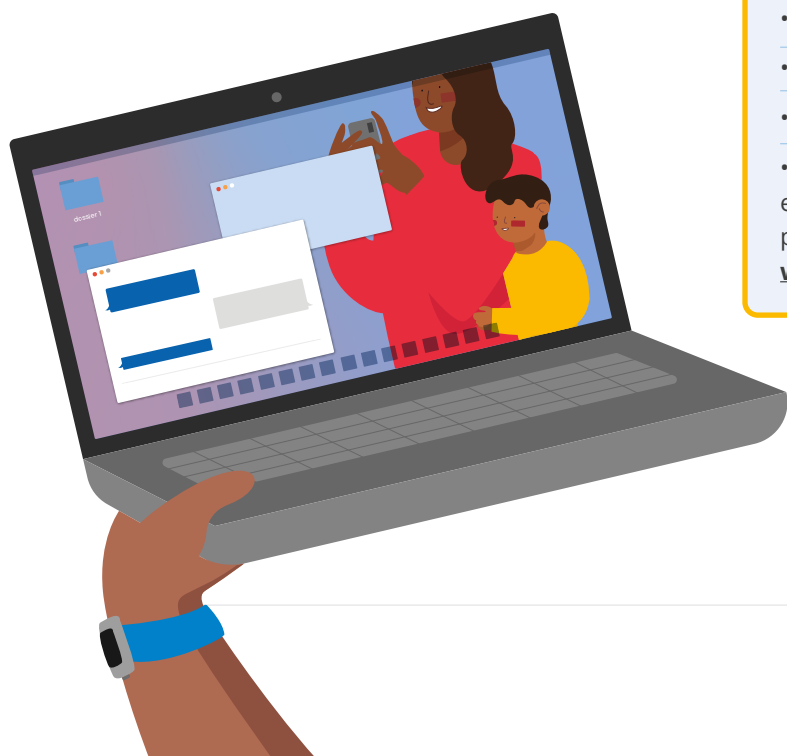
- [www.qwantjunior.com](http://www.qwantjunior.com)

### SITES WEB POUR ENFANTS

- [www.bee.lu](http://www.bee.lu)
- [www.klicksafe.de/fuer-kinder](http://www.klicksafe.de/fuer-kinder)
- [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)
- [www.desktop.meine-startseite.de](http://www.desktop.meine-startseite.de)
- [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)

### SITES WEB POUR LE PERSONNEL ENSEIGNANT ET ÉDUCATIF

- [www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu)
- [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)
- [www.mimikama.at](http://www.mimikama.at)
- [www.kjt.lu](http://www.kjt.lu)
- [www.base1.lu](http://www.base1.lu)
- Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias – Enseigner et apprendre pour renforcer la compétence médiatique [www.edumedia.lu](http://www.edumedia.lu)





# 3. ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES - VUE D'ENSEMBLE

	PAGE	NUMÉRO	ACTIVITÉ	SUJETS
<b>CYCLE 2</b>	11	201	Le jeu du mot de passe	<i>Mot de passe, protection de la vie privée</i>
	12	202	Photos des autres	<i>Droit à l'image</i>
	13	203	Du contenu adapté à mon âge	<i>Contenus (in)appropriés</i>
	14	204	La roue des émotions	<i>Émotions, médias</i>
	15	205	Le jeu de l'antivirus	<i>Mise à jour, antivirus, virus</i>
<b>CYCLE 3</b>	17	301	Le baromètre de la violence	<i>Cyberharcèlement, discours de haine</i>
	18	302	Memory	<i>Droit à l'image, mot de passe, cyberharcèlement, contenus inappropriés, inconnus, temps d'écran</i>
	19	303	Photos de moi	<i>Autoreprésentation</i>
	20	304	Qu'est-ce que je partage et avec qui ?	<i>Protection de la vie privée</i>
	21	305	Vague mexicaine	<i>Cyberharcèlement</i>
	22	306	Jeu de plateau : Voyage sur Internet	<i>Cyberharcèlement, mot de passe, droit à l'image, contenus inappropriés, règles sur Internet, protection de la vie privée, autoreprésentation, discours de haine</i>
	23	307	La marelle	<i>Internet, photos, cyberharcèlement, mot de passe</i>
	24	308	Apps et serveurs	<i>Serveur, smartphone, WLAN</i>
<b>CYCLE 4</b>	26	401	Happy End... ou pas ?	<i>Cyberharcèlement</i>
	27	402	Mots de passe	<i>Mot de passe, protection de la vie privée</i>
	28	403	L'Interview	<i>Évolution technologique et médiatique</i>
	29	404	Challenges – Tout pour s'amuser ?	<i>Défis en ligne</i>
	30	405	Chaînes de lettres	<i>Chaînes de lettres, contenu inapproprié</i>
	31	406	Établir des règles - pour mieux me protéger	<i>Autoreprésentation, contenus inappropriés, cyberharcèlement, netiquette, protection de la vie privée</i>
	32	407	Positif et négatif	<i>Contenus (in)appropriés</i>
	33	408	Tu n'as qu'à demander à Internet !	<i>Recherches sur Internet, moteurs de recherche</i>

## 4. FICHES DE TRAVAIL AVEC INSTRUCTIONS

# CYCLE 2

	PAGE	NUMÉRO	ACTIVITÉ	SUJETS
<b>CYCLE 2</b>	11	201	Le jeu du mot de passe	<i>Mot de passe, protection de la vie privée</i>
	12	202	Photos des autres	<i>Droit à l'image</i>
	13	203	Du contenu adapté à mon âge	<i>Contenus (in)appropriés</i>
	14	204	La roue des émotions	<i>Émotions, médias</i>
	15	205	Le jeu de l'antivirus	<i>Mise à jour, antivirus, virus</i>

## LE JEU DU MOT DE PASSE

**SUJETS**

Mot de passe, protection de la vie privée



**40 MINUTES**

**MÉTHODE(S)**

Jeu de simulation

**OBJECTIFS**

À la fin de l'activité, les enfants :

- 1 comprennent que les mots de passe protègent les informations importantes;
- 2 ne partagent leurs mots de passe avec personne.

**DÉROULEMENT**

- 1 Un enfant reçoit un « coffre aux trésors » rempli d'« objets de valeurs », fermé par un cadenas, ainsi que 2 clés. Le coffre représente le smartphone avec des données (photos et autres) qui sont protégées par un mot de passe (les clés).
- 2 L'enfant confie une des clés et le coffre à un de ses camarades en qui il a confiance. Lorsque c'est fait, invitez-le à sortir de la pièce. Pendant ce temps, demandez au camarade qui détient la clé ce qu'il souhaite faire. Par exemple : découvrir ensemble avec la classe, l'intérieur du coffre. Si la classe est d'accord, il ouvre le coffre et distribue le contenu aux autres enfants et referme le coffre. À présent, l'enfant qui était sorti revient dans la pièce et ouvre le coffre. Il découvre que tous les objets ont été volés ! Ensuite, tous les enfants rendent les objets de valeurs et le camarade à qui le coffre a été confié s'excuse. Si le groupe n'est pas d'accord d'ouvrir le coffre aux trésors, respectez leur décision. L'enfant qui était sorti revient dans la pièce et tout le groupe découvre le contenu du coffre. Demandez aux enfants si la situation aurait pu se dérouler différemment, en vous basant sur le scénario où la classe aurait décidé d'ouvrir le coffre.
- 3 Existente-t-ils aussi des clés sur Internet ? Sur Internet, les clés sont appelées « mots de passe ». Dans le jeu, la clé protégeait des objets, et sur Internet, les mots de passe protègent la vie privée des gens, c'est-à-dire leurs données.

**À RETENIR :**

Les mots de passe protègent les données importantes des utilisateurs. Comme les clés, il ne faut pas les partager avec autrui.

**LIENS UTILES :**

- **Outil interactif :** Tester la résistance d'un mot de passe [www.pwdtest.bee-secure.lu](http://www.pwdtest.bee-secure.lu)
- **Guide :** Risques sur Internet - Prévenir, identifier et résister [www.bee-secure.lu/risques-sur-internet](http://www.bee-secure.lu/risques-sur-internet)

C201

## LE JEU DU MOT DE PASSE

**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

4.2

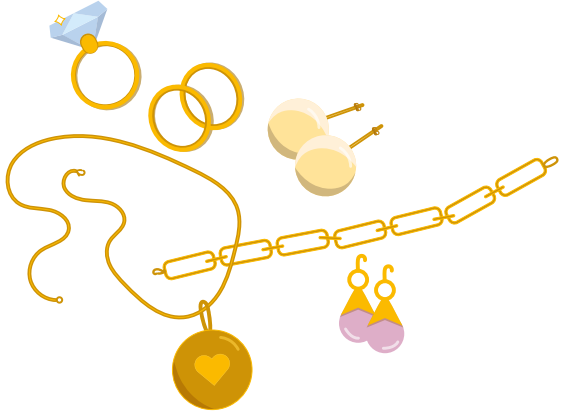
Protéger les données personnelles et la vie privée

**MATÉRIEL**

Set d'images

À prévoir : un cadenas avec deux clés, un « coffre aux trésors » (trousse ou boîte), objets de valeurs (alternative : set d'images)

# LE JEU DU MOT DE PASSE



# PHOTOS DES AUTRES

**SUJET**  
Droit à l'image

**40 MINUTES**

**MÉTHODE(S)**  
Discussion,  
réflexion individuelle

C202

**PHOTOS DES AUTRES**

MÊME LA FIN DE LA VIE, TU PEUX AVOIR UN DROIT DE RÉDIRE UN TEXTE.

Fiche C202  
Cycle 2 - v1 2022**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**

Guide de référence pour l'éducation aux et par les média

**4.2** Protéger les données personnelles et la vie privée**MATÉRIEL**Fiche d'activité, vidéo :  
« Did YOU send that lame message ? »  
[www.youtube.com/watch?v=qcvTNAH4AbA](http://www.youtube.com/watch?v=qcvTNAH4AbA)**OBJECTIFS**

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 ont compris qu'ils ne peuvent partager/publier des photos/vidéos en ligne qu'avec l'accord préalable des personnes qui y sont représentées ;
- 2 ont compris qu'ils ne peuvent pas photographier ou filmer d'autres personnes à leur insu.

**DÉROULEMENT**

- 1 Visionnez la vidéo. Attribuez un nom aux personnages principaux afin de faciliter l'échange. Lancez ensuite une discussion avec les enfants en guidant le débat à l'aide des questions suivantes :
  - Quel type de photo X a-t-il pris de Y ? Pourquoi ?
  - Est-ce que X a demandé l'autorisation de Y avant de prendre une photo ? Est-ce que X a demandé l'autorisation à Y avant de partager la photo sur Internet ?
  - Qu'est-ce qui se passe une fois que X a publié la photo sur Internet ? Quelle est la réaction de X ?
  - Comment réagit Y en découvrant que sa photo a été partagée à de nombreuses reprises sur Internet ?
  - Comment se sent X en voyant la réaction de Y ?

Si les enfants ont des difficultés à se souvenir des détails de la vidéo, n'hésitez pas à visionner une nouvelle fois le passage correspondant à la question posée.

- 2 Distribuez la fiche d'activité aux enfants et demandez-leur d'imaginer la fin de l'histoire à l'aide d'un dessin ou en rédigeant un texte. Si les enfants ne proposent pas de solution(s) à la situation, demandez-leur ce que X et Y peuvent faire (cf. « À retenir »).

**À RETENIR :**

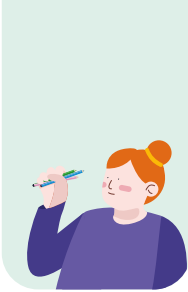
Les photos non supprimées restent sur Internet, même quand vous vous déconnectez. Elles sont donc visibles par de nombreuses personnes. Ces personnes peuvent enregistrer les photos et les partager à n'importe quel moment sur Internet. Il est donc difficile de les supprimer de manière définitive. Il faut toujours demander la permission avant de prendre et de partager une photo ou une vidéo de quelqu'un d'autre sur Internet.

**LIENS UTILES :**

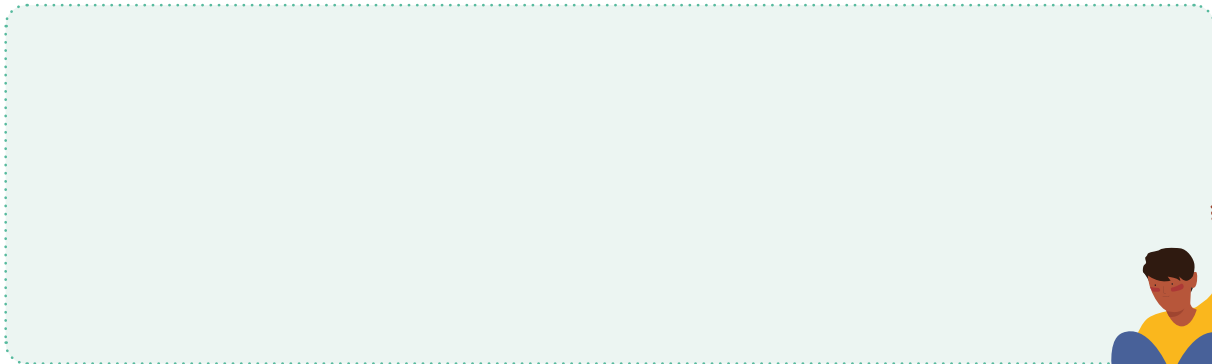
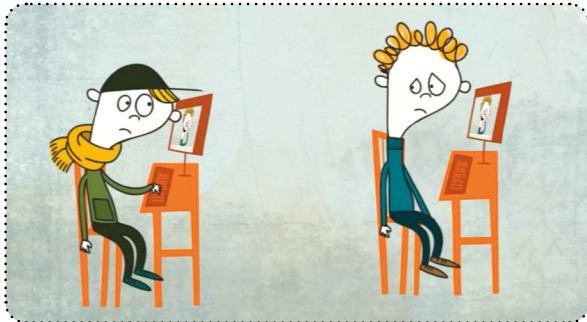
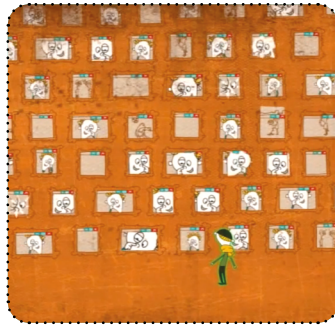
- **Outil interactif** : Appli 1<sup>er</sup> secours cyberharcèlement  
[www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-appli](http://www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-appli)
- **Guide** : Tu es victime de cyberharcèlement ?  
[www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-guide-langage-facile](http://www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-guide-langage-facile)

# PHOTOS DES AUTRES

IMAGINE LA FIN DE L'HISTOIRE. TU PEUX FAIRE UN DESSIN OU RÉDIGER UN TEXTE.



Credit : www.dubestemmer.no



.....

.....

.....

.....



# DU CONTENU ADAPTÉ À MON ÂGE



## SUJET

Contenus (in)appropriés



50 MINUTES



## MÉTHODE(S)

Jeu de groupe, histoire

C203



Fiche C203  
Cycle 2 - v1 2022



## LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Guide de référence pour  
l'éducation aux et par  
les média

5.3

Interagir de manière  
responsable dans le monde  
numérique



## MATÉRIEL

Fiche d'activité, images de  
l'histoire à découper



## OBJECTIFS

À la fin de l'activité, les enfants :

- 1 comprennent que certains contenus ne sont pas adaptés à leur âge;
- 2 se confient à un adulte après avoir été confronté à un contenu qui les met mal à l'aise.



## DÉROULEMENT

- 1 Constituez quatre groupes et distribuez à chaque groupe une image qui illustre une partie de l'histoire. Chaque groupe décrit le plus précisément possible son image.
- 2 Chaque groupe présente sa partie de l'histoire dans l'ordre de numérotation des images.
- 3 Distribuez la fiche d'activité à chaque enfant. Choisissez ensemble un nom pour chacun des personnages. Décidez tous ensemble d'un titre pour l'histoire. Les enfants notent le titre sur la fiche d'activité.
- 4 Discutez ensuite des questions suivantes : qu'est-ce que les enfants ont vu à la télévision ? Comment les parents ont-ils réagi ? Qu'est-ce que les enfants peuvent faire s'ils voient du contenu qui fait peur ? Ont-ils déjà vu une photo ou une vidéo qui leur a fait peur ou qui les a mis mal à l'aise ?

## À RETENIR :

Tous les contenus ne sont pas adaptés à tous les âges. C'est la raison pour laquelle certains parents bloquent l'accès de leurs enfants à certains contenus (films, vidéos, jeux, sites, etc.) sur les appareils. Si vos parents le font également, ce n'est pas pour vous agacer, mais pour vous protéger.

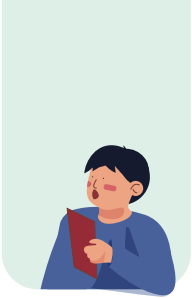
Si vous êtes toutefois confrontés à un contenu qui vous met mal à l'aise, parlez-en à un adulte en qui vous avez confiance (parent, famille, éducateur, enseignant, etc.). Vous pouvez également appeler la BEE SECURE Helpline ou le Kanner-Jugendtelefon et recevoir de l'aide gratuitement, de manière anonyme et en toute confiance :





## LIENS UTILES :

- **Guide** : Les écrans en famille : gérer, éduquer et accompagner  
[www.bee-secure.lu/les-ecrans-en-famille](http://www.bee-secure.lu/les-ecrans-en-famille)

# DU CONTENU ADAPTÉ À MON ÂGE



Nom : 

Nom : 

Nom : 



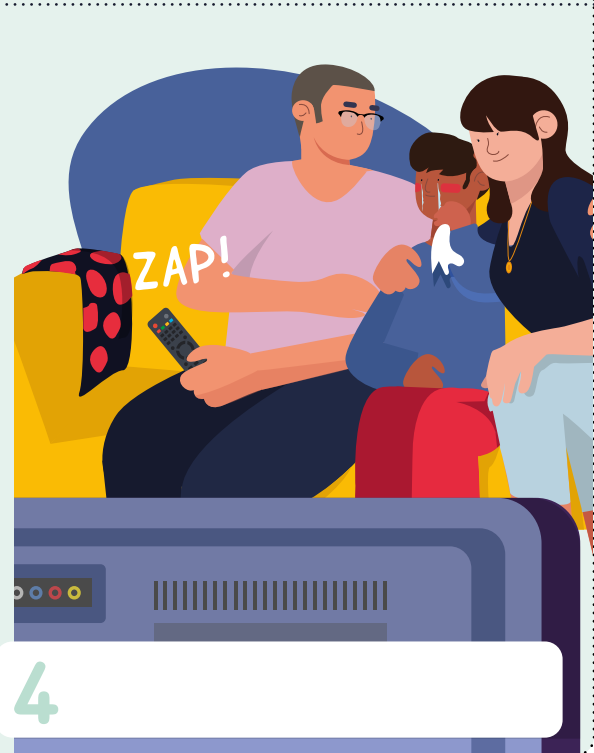
1



2



3



4





# LA ROUE DES ÉMOTIONS

**SUJETS**  
Émotions, médias

**60 MINUTES**

**MÉTHODE(S)**  
Bricolage, discussion



## OBJECTIFS

À la fin de l'activité, les enfants :

- 1 comprennent que les contenus sur Internet peuvent provoquer toute une panoplie d'émotions ;
- 2 sont conscients que les contenus peuvent varier d'une personne à l'autre.



## DÉROULEMENT

- 1 Distribuez un kit « roue des émotions » à chaque enfant. Ensuite, demandez-leur de colorier les dessins et de découper leur kit. Assemblez les aiguilles et les roues à l'aide des attaches parisiennes.
- 2 Évoquez différentes situations (relevant de la vie en ligne et hors ligne) et demandez aux enfants d'indiquer sur leur roue l'émotion ce qu'ils ressentent en imaginant la situation en question. Invitez les enfants à partager leur émotion avec le groupe s'ils le souhaitent.
- 3 Pour les situations suscitant des émotions négatives, discutez des possibles solutions. Quelques idées de questions à aborder :
  - Vous êtes-vous déjà retrouvés dans une situation similaire ?
  - Avez-vous ressenti la même émotion ?
  - Qu'avez-vous fait/qu'auriez-vous pu faire pour vous sentir mieux ?

### À RETENIR :

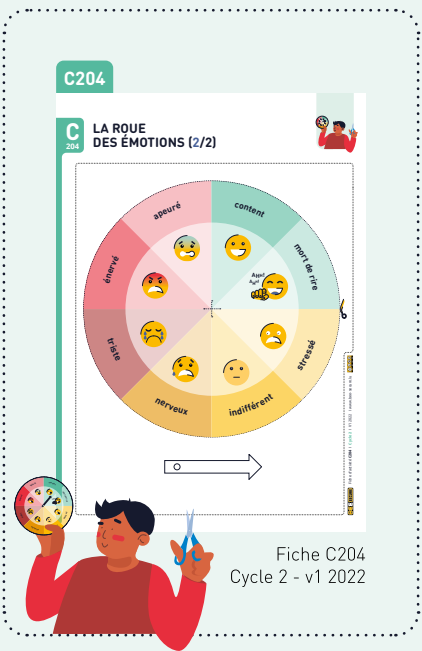
Il est normal de ressentir différentes émotions face à des contenus en ligne. Il est important de savoir les identifier et de vous adresser à un adulte en qui vous avez confiance (parent, famille, éducateur, enseignant, etc.) lorsque vous ressentez une émotion négative qui vous inquiète ou que vous ne savez pas comment gérer la situation.

Vous pouvez également appeler BEE SECURE ou le service de conseil Kanner-Jugendtelefon pour recevoir de l'aide gratuitement, de manière anonyme et en toute confiance :



### LIENS UTILES :

► **BEE SECURE Helpline :**  
[www.bee-secure.lu/helpline](http://www.bee-secure.lu/helpline)



**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**  
Guide de référence pour l'éducation aux et par les média

**5.3** Interagir de manière responsable dans le monde numérique

**MATÉRIEL**  
Kit « roue des émotions », liste de situations  
À prévoir : attaches parisiennes

# LA ROUE DES ÉMOTIONS (1/2)



**Tu vois des commentaires odieux sous une vidéo YouTube :  
« C'est nul », « Arrête tes vidéos », « Tu ne sers à rien ».**

**Un ami te dit que tu es beau/belle aujourd'hui.**

**Tu cliques sur un lien et l'écran de ton ordinateur  
devient tout noir.**

**Tu reçois des messages insultants tous les soirs.**

**Tu reçois une vidéo sur laquelle quelqu'un baisse  
le pantalon d'une autre personne.**

**Un inconnu te propose de le rencontrer dans un parc.**

**Tu visionnes des vidéos de chats amusantes.**

**Un enfant t'ennuie tous les jours dans la cour de récréation.**

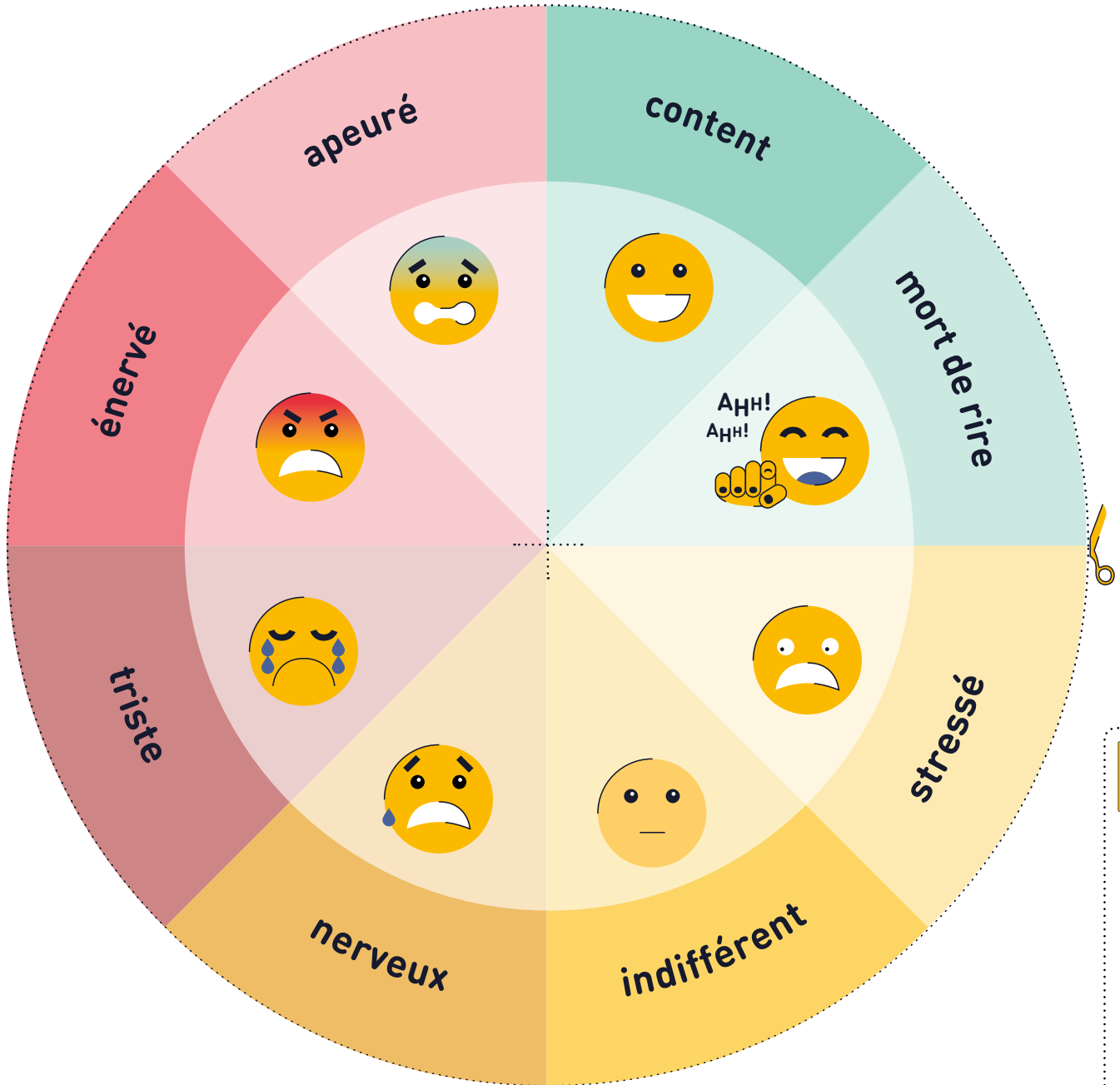
**Ton ami t'envoie une vidéo dans laquelle  
une personne bat son chien.**

**Ton ami t'envoie une photo et te dit : « Je t'aime ».**

**Une vidéo sur laquelle tu fais une grimace circule sur Internet.**



# LA ROUE DES ÉMOTIONS (2/2)



# LE JEU DE L'ANTIVIRUS



## OBJECTIFS

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 savent ce que sont un antivirus, un virus et une mise à jour ;
- 2 savent qu'un logiciel antivirus (LAV) et les mises à jour sont importants pour la protection de l'ordinateur ;
- 3 sont conscients qu'il est important de réfléchir avant d'agir.



## DÉROULEMENT

- 1 **Règle du jeu :** L'enfant 1 joue le logiciel antivirus (AV), l'enfant 2 joue sa « meilleure amie », qui est la mise à jour (UP), l'enseignant joue « Internet malin » (I). Le reste de la classe représente un ordinateur, chaque enfant est un fichier (images, photos, documents, jeux, musique, etc.). L'AV doit trouver des virus sur l'ordinateur et les supprimer en tapant légèrement sur l'épaule du « virus ». L'AV démarre et constate rapidement qu'il ne sait pas à quoi ressemble le virus.
 

**Conclusion 1 :** L'AV a besoin d'informations – de la mise à jour – sur le virus pour pouvoir le trouver. L'UP doit demander à Internet : « Cher Internet, à quoi ressemble le virus ? ». L'enseignant chuchote à l'oreille de l'UP : « Tous les enfants qui portent du jaune ». L'UP se dirige alors vers l'AV. L'AV demande à l'UP, à voix haute : « Chère mise à jour, à quoi ressemble le virus ? ». L'UP lui chuchote l'information à l'oreille. L'AV peut ensuite se lancer et « supprimer » tous les enfants qui ont un vêtement jaune = les virus.

**Conclusion 2 :** L'AV analyse activement l'ordinateur à la recherche de fichiers/programmes qui contiennent certaines caractéristiques de virus. Variations possibles pour les nouvelles parties : Le virus est une combinaison de différentes caractéristiques (par exemple, un vêtement vert et un bleu, tous les garçons aux cheveux bruns, etc.). Parfois, des enfants virus ne sont pas identifiés par l'AV.

**Conclusion 3 :** L'AV ne trouve pas toujours le virus. C'est pourquoi il faut toujours faire soi-même attention à ne pas recevoir de virus, malgré l'AV.
- 2 **Distribuez la fiche d'activité.** Les enfants doivent expliquer ce qu'ils voient sur l'image. Écrivez les mots-clés au tableau. Si besoin, vous pouvez compléter les réponses. L'objectif est que les enfants, à l'aide d'une image représentative, comprennent et retiennent l'importance d'une mise à jour, d'un virus et d'un antivirus.
- 3 À la fin de la séance, les enfants peuvent colorier les images.

### À RETENIR :

Les mises à jour doivent être effectuées régulièrement.  
**Très important :** il faut toujours faire attention soi-même, en plus de l'utilisation de l'antivirus.



### LIENS UTILES :

- Règles d'or : [www.bee-secure.lu/fr/golden-rules](http://www.bee-secure.lu/fr/golden-rules)

**SUJETS**  
Mise à jour, antivirus, virus

**40 - 90 MINUTES**

**MÉTHODE(S)**  
Jeu de rôle, description d'image

**C205**

fiche C205  
Cycle 2 - v1 2022

**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**  
Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

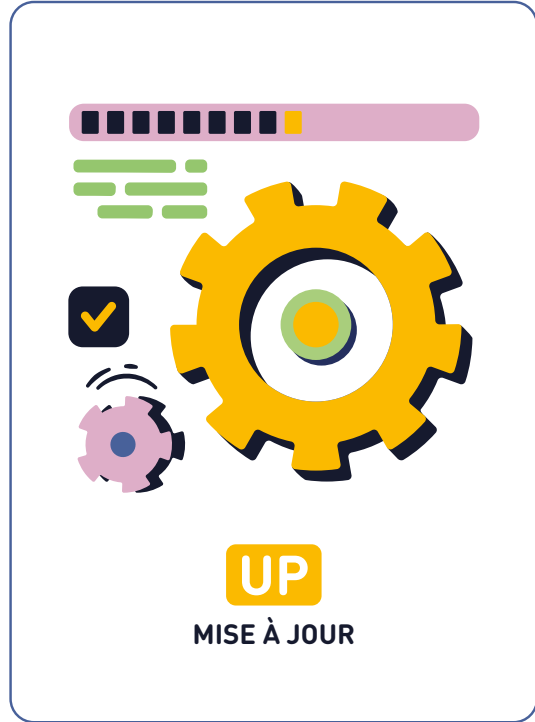
- 4.1 Protéger les équipements
- 5.1 Résoudre des problèmes techniques simples

**MATÉRIEL**  
Crayons de couleur, fiche d'activité

# LE JEU DE L'ANTIVIRUS (1/3)



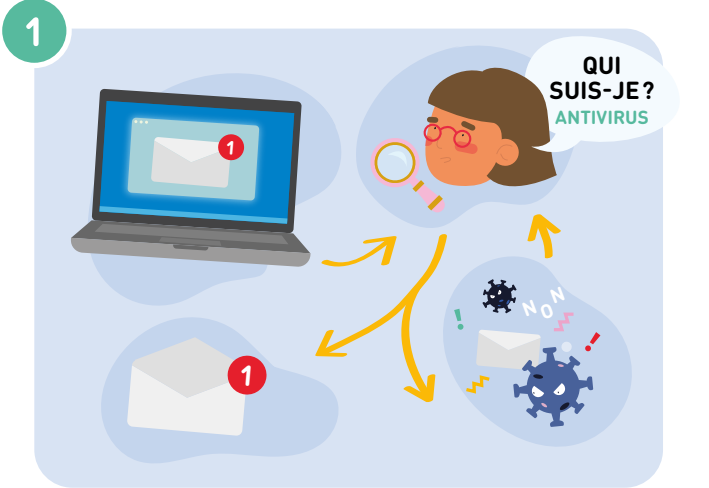
**Instructions :** Découpez les cartes. Une carte est donnée à « Internet malin », une autre à l'enfant qui joue « l'antivirus » et une dernière à l'enfant qui joue « la mise à jour ».



# LE JEU DE L'ANTIVIRUS (2/3)



Fiche de solution pour l'enseignant : Demandez aux enfants de décrire et d'interpréter les images. Le cas échéant, vous pouvez compléter les réponses.



L'ordinateur montre un message, le logiciel antivirus recherche la présence de virus dans le message.

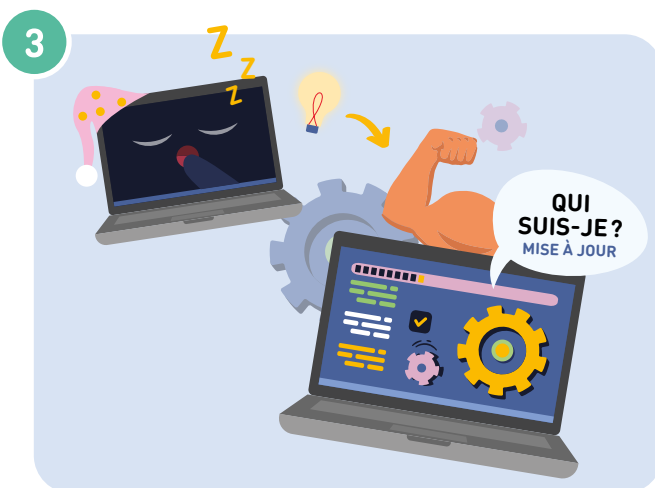
S'il n'y a pas de virus, le message peut être ouvert.

Mais le message peut aussi être infecté par un virus. Dans ce cas, le logiciel antivirus en est informé et peut protéger l'ordinateur.



L'ordinateur affiche un avertissement, la couleur rouge signifie « ATTENTION ! »

Un méchant a attaqué l'ordinateur, il s'agit d'un virus.



L'ordinateur est fatigué et il n'a pas la force nécessaire pour se réactiver. L'utilisateur a alors l'idée qu'il est temps de faire une mise à jour. Avec l'antivirus, l'ordinateur redevient fort et peut se défendre contre les virus.

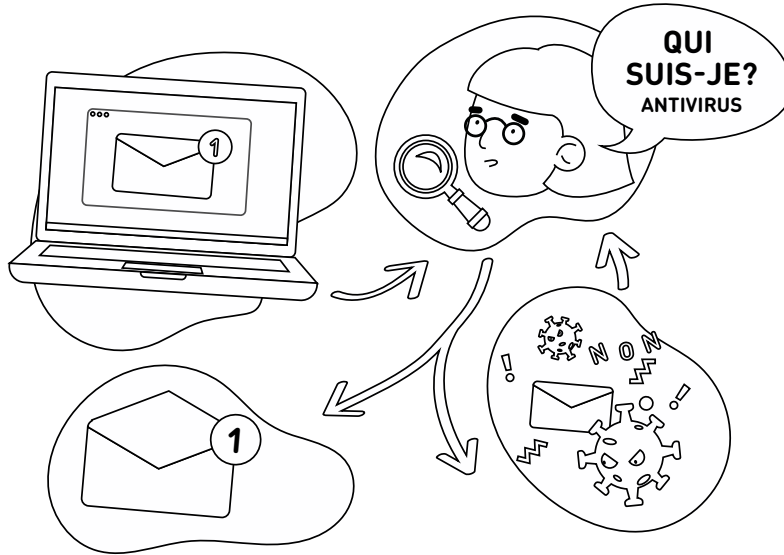


# LE JEU DE L'ANTIVIRUS (3/3)

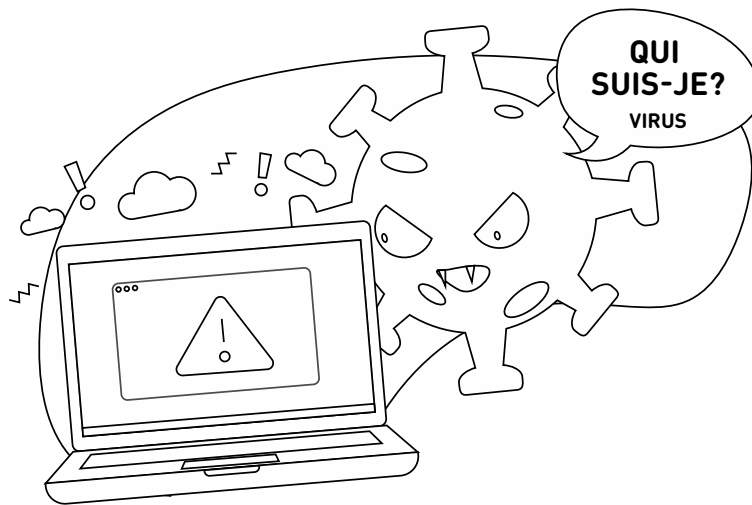


Les images peuvent être coloriées par les enfants.

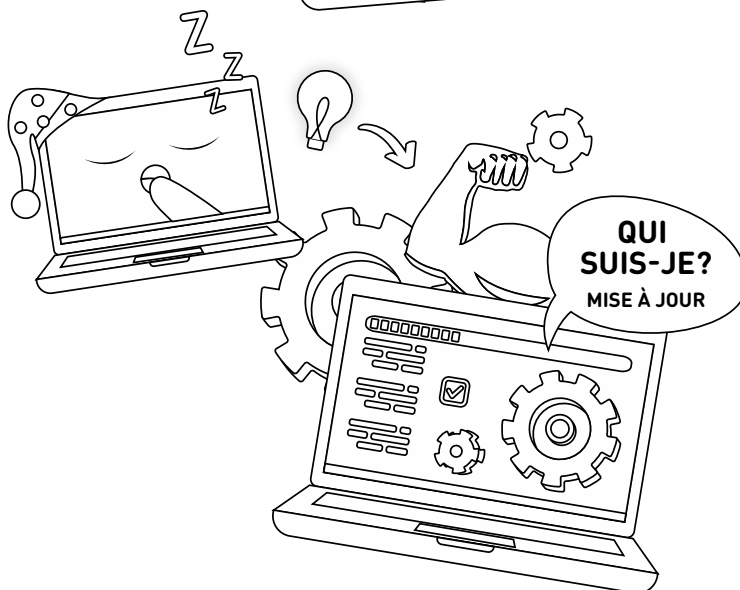
1



2



3



# CYCLE 3

	PAGE	NUMÉRO	ACTIVITÉ	SUJET
<b>CYCLE 3</b>	17	301	Le baromètre de la violence	Cyberharcèlement, discours de haine
	18	302	Memory	Droit à l'image, mot de passe, cyberharcèlement, contenus inappropriés, iconnus, temps d'écran
	19	303	Photos de moi	Autoreprésentation
	20	304	Qu'est-ce que je partage et avec qui ?	Protection de la vie privée
	21	305	Vague mexicaine	Cyberharcèlement
	22	306	Jeu de plateau - Voyage sur Internet	Cyberharcèlement, mot de passe, droit à l'image, contenus inappropriés, règles sur Internet, protection de la vie privée, autoreprésentation, discours de haine
	23	307	La marelle	Internet, photos, cyberharcèlement, mot de passe
	24	308	Apps et serveurs	Serveur, smartphone, WLAN



# LE BAROMÈTRE DE LA VIOLENCE



## SUJETS

Cyberharcèlement, discours de haine



50 MINUTES



## MÉTHODE(S)

Discussion



## OBJECTIFS

À la fin de l'activité, les enfants :

- 1 reconnaissent les comportements de cyberharcèlement ;
- 2 comprennent que leur comportement sur Internet suscite des sentiments chez les autres qui peuvent varier d'une personne à l'autre ;
- 3 les enfants comprennent qu'il est important de se traiter avec respect, que ce soit en ligne ou hors ligne.

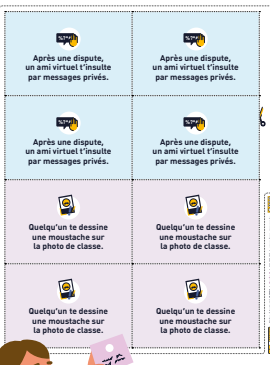


## DÉROULEMENT

- 1 Déposez les extrémités rouge et verte du baromètre au sol à deux ou trois mètres d'écart et distribuez les cartes aux enfants (une carte par enfant). Chaque enfant lit sa carte en imaginant que la situation qui y est décrite vient de se produire. Ensuite, chaque enfant dépose sa carte face vers le bas entre l'extrémité verte (« 0 – Cela ne me blesse pas du tout ») et rouge (« 10 – Cela me blesse énormément »), en fonction de son propre ressenti. Expliquez aux enfants qu'il n'existe pas de bonne ou de mauvaise réponse et que le choix de l'endroit où ils placent la carte dépend uniquement de leur interprétation.
- 2 Retournez une à une les cartes et lisez les situations décrites. À partir des situations proposées, lancez une discussion avec les enfants, en guidant le débat grâce à différentes questions : quels sont les points communs et les différences entre les choix des uns et des autres ? Pourquoi les mêmes cartes ont-elles été placées à des endroits différents ? Les situations « en ligne » pourraient-elles se produire hors ligne ? Que nous apprend l'activité sur les personnes et les sentiments en général ?

C301

### LE BAROMÈTRE DE LA VIOLENCE (2/4)



Fiche C301  
Cycle 3 - v1 2022



## LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 2.3 Employer des formes d'expression appropriées
- 5.3 Interagir de manière responsable dans le monde numérique



## MATÉRIEL

Kit « baromètre de la violence », à préparer à l'avance

## À RETENIR :

Mon comportement sur Internet suscite des sentiments chez les autres qui peuvent varier d'une personne à l'autre. Je dois veiller à ne pas blesser les autres, que ce soit dans le monde en ligne ou hors ligne.

### Variante

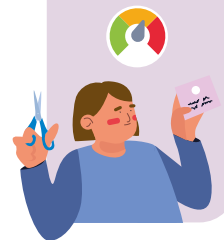
Proposez plusieurs cartes à chaque enfant (une carte de chaque couleur) afin de multiplier les choix et d'enrichir le débat.



## LIENS UTILES :

- **Outil interactif** : Appli 1<sup>er</sup> Secours Cyberharcèlement [www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-appli](http://www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-appli)
- **Matériel pédagogique** : Kit sur le cyberharcèlement [www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-kit](http://www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-kit)

# LE BAROMÈTRE DE LA VIOLENCE (1/4)



Quelqu'un te bouscule  
dans la rue.



Quelqu'un te bouscule  
dans la rue.



Quelqu'un te bouscule  
dans la rue.



Quelqu'un te bouscule  
dans la rue.



Tu reçois le message  
« Tu es stupide, personne  
ne t'aime ! » chaque nuit  
pendant une semaine.



Tu reçois le message  
« Tu es stupide, personne  
ne t'aime ! » chaque nuit  
pendant une semaine.



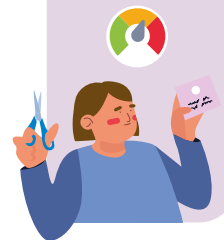
Tu reçois le message  
« Tu es stupide, personne  
ne t'aime ! » chaque nuit  
pendant une semaine.



Tu reçois le message  
« Tu es stupide, personne  
ne t'aime ! » chaque nuit  
pendant une semaine.



# LE BAROMÈTRE DE LA VIOLENCE (2/4)



Après une dispute,  
un ami virtuel t'insulte  
par messages privés.



Après une dispute,  
un ami virtuel t'insulte  
par messages privés.



Après une dispute,  
un ami virtuel t'insulte  
par messages privés.



Après une dispute,  
un ami virtuel t'insulte  
par messages privés.



Quelqu'un te dessine  
une moustache sur  
la photo de classe.



Quelqu'un te dessine  
une moustache sur  
la photo de classe.



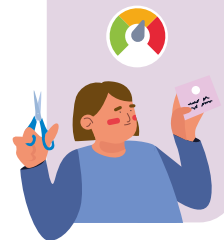
Quelqu'un te dessine  
une moustache sur  
la photo de classe.



Quelqu'un te dessine  
une moustache sur  
la photo de classe.



# LE BAROMÈTRE DE LA VIOLENCE (3/4)



Tu es tombé au cours  
de sport et tu t'es blessé.  
Tout le monde rit.



Tu es tombé au cours  
de sport et tu t'es blessé.  
Tout le monde rit.



Tu es tombé au cours  
de sport et tu t'es blessé.  
Tout le monde rit.



Tu es tombé au cours  
de sport et tu t'es blessé.  
Tout le monde rit.



Quelqu'un a jeté  
ton cartable dans  
une flaqué d'eau.



Quelqu'un a jeté  
ton cartable dans  
une flaqué d'eau.



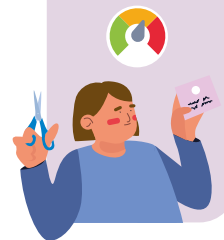
Quelqu'un a jeté  
ton cartable dans  
une flaqué d'eau.



Quelqu'un a jeté  
ton cartable dans  
une flaqué d'eau.



# LE BAROMÈTRE DE LA VIOLENCE (4/4)



Un inconnu écrit des commentaires odieux sous tes photos en ligne.



Un inconnu écrit des commentaires odieux sous tes photos en ligne.



Un inconnu écrit des commentaires odieux sous tes photos en ligne.



Un inconnu écrit des commentaires odieux sous tes photos en ligne.



**0 – CELA NE ME BLESSE  
PAS DU TOUT**

**10 – CELA ME BLESSE  
BEAUCOUP**



# MEMORY

**SUJETS**  
Droit à l'image, mot de passe, cyberharcèlement, contenus inappropriés, inconnus, temps d'écran

**40 MINUTES**

**MÉTHODE(S)**  
Discussion

## OBJECTIFS

- À la fin de l'activité, les enfants :
- 1 prennent conscience des différents risques qu'ils peuvent rencontrer sur Internet;
  - 2 savent comment réagir afin de remédier à ces risques.

## DÉROULEMENT

- 1 Divisez le groupe en deux équipes (ou plus, en fonction du nombre d'enfants) qui se tiennent derrière une ligne de départ. Placez toutes les cartes face cachée sur le sol, en positionnant les cartes « Situation » d'un côté et les cartes « Solution » de l'autre.
- 2 À tour de rôle, un enfant de chaque équipe retourne une carte « Situation », puis une carte « Solution ». Si les cartes correspondent, l'enfant peut retourner deux cartes supplémentaires. Si les cartes ne correspondent pas, il les repose face cachée vers le bas et le groupe adverse peut jouer. Les enfants peuvent échanger des astuces et des informations pour aider leur groupe à retrouver un maximum de paires de cartes. L'adulte peut aider à déterminer si deux cartes correspondent et peut fournir des explications supplémentaires en cas de besoin. Le jeu se termine lorsque toutes les paires de cartes ont été retrouvées.
- 3 Discutez ensuite des situations dépeintes sur les cartes en apportant des précisions supplémentaires si besoin est.

**C302**

**C** 302 **MEMORY (1/5)**

<p>Un inconnu te contacte et te propose une rencontre dans un parc.</p> <p>SITUATION</p>	<p>Tu ne réponds pas et tu ne te rends pas au parc. Tu en parles à un adulte en qui tu as confiance.</p> <p>SOLUTION</p>
<p>Tu maman a publié une photo de toi sur son compte sans t'en parler. Tu ne souhaites pas que cette photo soit publiée en ligne.</p> <p>SITUATION</p>	<p>Tu lui demandes de supprimer la photo d'Internet. Tu lui expliques que tu aimerais qu'elle te demande ton accord à l'avenir avant de publier une photo de toi.</p> <p>SOLUTION</p>

Fiche C302  
Cycle 3 - v1 2022

### À RETENIR :

Il est important de respecter les autres sur Internet, en étant courtois et en demandant l'autorisation avant de publier des photos d'amis ou de la famille, et de partager les expériences négatives avec un adulte de confiance ou avec un service de conseil BEE SECURE Helpline (8002 1234) ou Kanner-Jugendtelefon (116 111). Il convient également de vous méfier lorsqu'un inconnu vous contacte. Dans ce cas aussi, parlez à un adulte de confiance pour recevoir de l'aide.

### Variante

Pour ajouter une dimension ludique à l'activité, le jeu peut prendre la forme d'une course à relais.

**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**  
Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 4.1 Protéger les équipements
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

**MATÉRIEL**  
Kit « Memory »

**LIENS UTILES :**

► **Guide** : Risques sur Internet - Prévenir, identifier et résister  
[www.bee-secure.lu/risques-sur-internet](http://www.bee-secure.lu/risques-sur-internet)



Un inconnu te contacte  
et te propose une rencontre  
dans un parc.

SITUATION

Tu ne réponds pas  
et tu ne te rends pas au parc.  
Tu en parles à un adulte  
en qui tu as confiance.

SOLUTION

Ta maman a publié une photo de toi  
sur son compte sans t'en parler.  
Tu ne souhaites pas que cette  
photo soit publiée en ligne.

SITUATION

Tu lui demandes de supprimer  
la photo d'Internet. Tu lui  
expliques que tu aimerais qu'elle  
te demande ton accord à l'avenir  
avant de publier une photo de toi.

SOLUTION





Tu vois un contenu qui te met mal à l'aise ou qui te fait peur.

**SITUATION**

Tu reçois régulièrement des messages malveillants d'une personne. Tu te demandes ce que tu peux faire en plus de parler à un adulte de confiance.

**SITUATION**

Tu en parles à un adulte en qui tu as confiance.  
Tu appelles la BEE SECURE Helpline (8002 1234) ou le Kanner-Jugendtelefon (1 1 6 1 1 1).

**SOLUTION**

Tu prends des captures d'écran en guise de preuve. Tu bloques et signales la personne en question sur le réseau social.

**SOLUTION**







Tu as oublié de demander l'autorisation à ton ami avant de publier une vidéo de lui.

SITUATION

Tu t'excuses auprès de lui et tu supprimes la vidéo s'il ne souhaite pas qu'elle soit publiée en ligne.

SOLUTION

Tu as l'impression que ton ami connaît ton mot de passe.

SITUATION

Tu modifies le mot de passe en question.

SOLUTION





Tu reçois un message qui t'invite à transférer ce même message à dix amis, sous peine de vivre dix ans de malchance.

**SITUATION**

Après avoir passé toute la soirée devant l'écran, tu as du mal à t'endormir.

**SITUATION**

Tu remets en question le contenu de ce message. Tu supprimes le message et ne l'envoies à personne.

**SOLUTION**

Le lendemain, tu évites les écrans une heure avant le coucher.

**SOLUTION**



# MEMORY (5/5)




<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<b>SITUATION</b>	<b>SOLUTION</b>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<b>SITUATION</b>	<b>SOLUTION</b>



# PHOTOS DE MOI

 **SUJET**  
Autoreprésentation

 **40 MINUTES**

 **MÉTHODE(S)**  
Discussion



## OBJECTIFS

À la fin de l'activité, les enfants :

- 1 savent comment protéger leurs photos et vidéos sur Internet ;
- 2 comprennent qu'il est difficile de supprimer un contenu sur Internet une fois qu'il a été partagé.



## DÉROULEMENT

- 1 Expliquez aux enfants que l'on trouve de tout sur Internet : des photos et des vidéos de tout genre. On peut même en publier soi-même, par exemple sur les réseaux sociaux. Demandez-leur à quoi il faut faire attention lorsqu'on publie une photo de soi.
- 2 Visionnez la vidéo « How do you want to be seen ? » et lancez une discussion à l'aide de différentes questions :
  - Que fait le garçon dans la vidéo ?
  - Que se passe-t-il avec la vidéo sur Internet ? Qui y a accès une fois qu'elle est publiée ?
  - Comment les différentes personnes réagissent-elles en visionnant la vidéo ?
  - Le garçon peut-il supprimer la vidéo ? Sera-t-elle réellement supprimée ?
- 3 Pour approfondir la discussion, faites le constat suivant : il est important de s'amuser dans la vie et faire des bêtises peut sembler drôle sur le moment, mais il n'est pas toujours judicieux de partager une photo sur Internet, car on peut le regretter par la suite. De plus, une fois qu'un contenu est publié, il peut s'avérer difficile de le faire disparaître. Si l'enfant n'est pas sûr de ce qu'il souhaite publier, il peut consulter un adulte.
- 4 Une fois la discussion terminée, munissez-vous du set d'images. Montrez-leur plusieurs images et demandez-leur s'ils les publieraient sur Internet. L'objectif n'est pas d'obtenir une réponse définitive pour chaque photo ; les avis peuvent varier. Il n'y a donc pas de bonne ou de mauvaise réponse.

### À RETENIR :

Les contenus partagés sur Internet peuvent y rester ou réapparaître à un moment ultérieur. Il faut bien réfléchir avant de publier une vidéo ou une photo de soi sur Internet : est-ce qu'on risque de le regretter à un moment donné ?



### LIENS UTILES :

- Représentation de soi : [www.bee-secure.lu/representation-de-soi](http://www.bee-secure.lu/representation-de-soi)

C303

**C** PHOTOS DE MOI



Fiche C303  
Cycle 2 - v1 2022

### LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

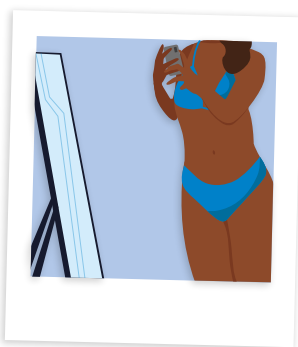
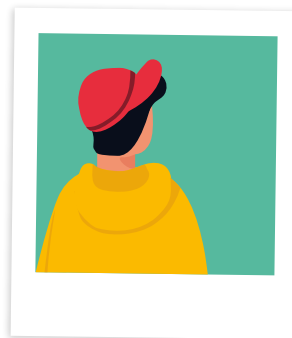
Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

**4.2** Protéger les données personnelles et la vie privée

### MATÉRIEL

Set d'images, vidéo « How do you want to be seen? »  
[www.youtube.com/watch?v=\\_U49\\_607QuM](http://www.youtube.com/watch?v=_U49_607QuM)

# PHOTOS DE MOI



# QU'EST-CE QUE JE PARTAGE ET AVEC QUI ?

**SUJET**  
Protection de la vie privée

**40 MINUTES**

**MÉTHODE(S)**  
Discussion



## OBJECTIFS

À la fin de l'activité, les enfants :

- 1 comprennent que certaines données sont privées.



## DÉROULEMENT

- 1 Chaque enfant reçoit une ou plusieurs cartes d'information. Veillez à ce que chaque carte d'information soit distribuée à plusieurs élèves de la classe. Tracez ensuite trois colonnes sur le tableau, intitulées respectivement « Avec tout le monde », « Seulement avec des amis » et « Avec personne ».
- 2 Demandez aux enfants à qui ils confieraient les données et invitez-les à placer les cartes dans la colonne correspondante.
- 3 Discutez ensuite de l'emplacement des différentes cartes. Même si les avis divergent et qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, attirez l'attention des élèves sur le fait que certaines données sensibles (adresse, numéro de téléphone, etc.) ne devraient pas être partagées pour des raisons de sécurité.
- 4 Faites le lien avec l'Internet et expliquez qu'« Avec tout le monde » signifie « public » et qu'« Avec personne » signifie « privé ».

### Variante

Vous pouvez également laisser les enfants classer les différentes données dans le tableau de la fiche de travail. De cette manière, chaque enfant peut faire sa propre répartition avant de discuter des différents exemples avec les autres élèves. La fiche de travail peut bien sûr aussi servir de rappel pour plus tard.

### À RETENIR :

Il est plus sûr de ne pas partager toutes les données personnelles sur Internet. Réfléchissez bien à quel contenu vous pouvez partager avec quels utilisateurs. Utilisez les paramètres de confidentialité des différents réseaux sociaux pour protéger autant que possible votre vie privée !

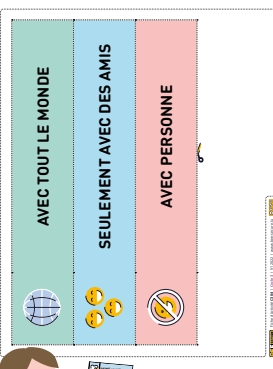


### LIENS UTILES :

- Représentation de soi : [www.bee-secure.lu/representation-de-soi](http://www.bee-secure.lu/representation-de-soi)

C304

QU'EST-CE QUE JE PARTAGE ET AVEC QUI ? (1/3)



Fiche C304  
Cycle 3 - v1 2022

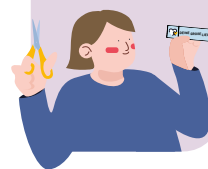
**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

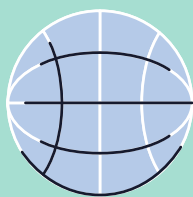
- 4.2** Protéger les données personnelles et la vie privée

**MATÉRIEL**  
Set de cartes d'information, tableau

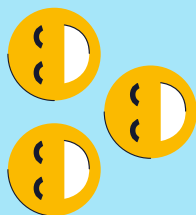
# QU'EST-CE QUE JE PARTAGE ET AVEC QUI ? (1/3)



AVEC TOUT LE MONDE



SEULEMENT AVEC DES AMIS



AVEC PERSONNE



# QU'EST-CE QUE JE PARTAGE ET AVEC QUI ? (2/3)



	MON ADRESSE		MON PLAT PRÉFÉRÉ
	MA PLUS MAUVAISE NOTE À L'ÉCOLE		MON GRAND AMOUR
	MON MOT DE PASSE		MON MOMENT LE PLUS PÉNIBLE
	MON SURNOM		MON NUMÉRO DE TÉLÉPHONE
	MA DATE DE NAISSANCE		
	MON ÉTAT DE SANTÉ		
	MON VRAI NOM		
	MA PLUS GRANDE PEUR		









# VAGUE MEXICAINE

 **SUJET**  
Cyberharcèlement

 **30 MINUTES**

 **MÉTHODE(S)**  
Jeu de groupe, discussion

 **LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 2.1** Interagir avec autrui
- 2.3** Employer des formes d'expression appropriées
- 5.3** Interagir de manière responsable dans le monde numérique

 **MATÉRIEL**  
Des chaises



## OBJECTIFS

À la fin de l'activité, les enfants :

- 1 comprennent le sentiment d'être mis à l'écart ;
- 2 connaissent les différents rôles qui interviennent dans le (cyber-)harcèlement ;
- 3 sont sensibilisés à ne pas participer au harcèlement.



## DÉROULEMENT

- 1 Les participants forment un cercle avec les chaises. Un enfant se place volontairement au milieu et laisse sa place libre. Au signal, chaque participant se déplace d'une chaise vers la droite. L'enfant au milieu doit tenter de se trouver une place. Qu'il y arrive ou non, le jeu continue, l'enfant le plus lent reste au milieu. Répétez le jeu en plusieurs tours.
- 2 Après le jeu, le meneur de jeu demande leurs impressions aux enfants. Les questions suivantes peuvent aider : comment s'est-il senti au milieu, sans pouvoir rentrer dans le cercle ? Comment était-ce de faire partie d'un groupe et de laisser une personne toute seule ? Et comment va la personne qui ne peut plus quitter le milieu ? Grâce au changement de perspective, cette méthode permet de réfléchir aux différents rôles qui interviennent dans le (cyber-)harcèlement.

### À RETENIR :

Traiter les autres comme l'on voudrait que les autres nous traitent. Notre comportement provoque des émotions chez les autres, même sur Internet. Soyez poli et respectueux envers les autres. Faites attention à ne blesser personne, que ce soit en ligne ou hors ligne. Derrière chaque écran se cache une personne avec des sentiments.



### LIENS UTILES :

- **Application** : Appli 1<sup>er</sup> Secours Cyberharcèlement  
[www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-appli](http://www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-appli)
- **Matériel pédagogique** : Kit sur le cyberharcèlement  
[www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-kit](http://www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-kit)
- **Informations générales de Klicksafe sur le cyberharcèlement** :  
[www.klicksafe.de/cybermobbing/handlungsansatz-zur-praevention-und-intervention-von-cybermobbing](http://www.klicksafe.de/cybermobbing/handlungsansatz-zur-praevention-und-intervention-von-cybermobbing)

# JEU DE PLATEAU - VOYAGE SUR INTERNET



**SUJETS**

Cyberharcèlement, mot de passe, droit à l'image, contenus inappropriés, règles sur Internet, protection de la vie privée, autoreprésentation, discours de haine



**40 - 60 MINUTES**



**MÉTHODE(S)**

Quiz, vrai ou faux, apprendre par la répétition, travail en équipe



**OBJECTIFS**

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 connaissent les règles à suivre pour une utilisation plus sûre d'Internet ;
- 2 savent comment réagir lorsqu'ils sont confrontés à ces risques ;
- 3 savent faire la différence entre les aspects positifs et négatifs.



**DÉROULEMENT**

**RÈGLES GÉNÉRALES :**

- Le jeu doit être mené par une personne adulte.
- Le nombre maximum de joueurs est fixé à 12 personnes.
- Les joueurs peuvent jouer en binôme ou individuellement.
- Les pions avancent toujours de l'ouest vers l'est et du nord vers le sud sur le globe.
- Les différentes cartes sont placées en tas, faces cachées, sur les cases correspondantes du plateau. Les règles relatives aux trois catégories de cartes sont précisées sur les fiches correspondantes.

- 1 Le départ est la case « Accès à Internet ». L'équipe la plus jeune commence. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur lance le dé et déplace son pion du nombre de points indiqué sur le dé.
- 2 S'il arrive sur une case, il tire la première carte du tas correspondant au signe et suit les instructions.  
**Très important :** si le pion doit avancer ou reculer après avoir répondu à une question, le joueur ne doit pas tirer de nouvelle carte. Le joueur suivant lance le dé.
- 3 L'équipe qui dépasse en premier la case « Sortie d'Internet » gagne la partie. Si le voyage était trop court, elle peut continuer à jouer simplement en revenant à la case de départ.

**VARIATION**

Ce jeu de plateau peut aussi être accroché au tableau. Dans ce cas, les pions peuvent être remplacés par des aimants.

**À RETENIR :**

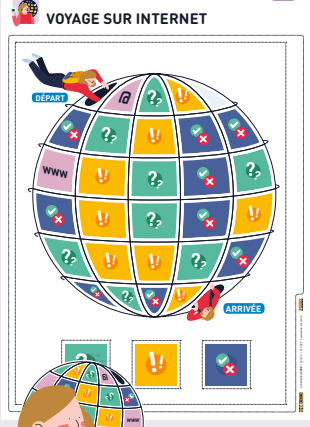
Il est important de comprendre les règles de sécurité et de les garder à l'esprit lorsque l'on est sur Internet. Avec un comportement prudent et réfléchi, la navigation devient plus sûre.



**LIENS UTILES :**

- ▶ **Guide : Risques sur Internet**  
[www.bee-secure.lu/risques-sur-internet](http://www.bee-secure.lu/risques-sur-internet)

C306



Fiche C306  
Cycle 3 - v1 2022



**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 2.3 Employer des formes d'expression appropriées (netiquette)
- 4.1 Protéger les équipements
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 5.2 Interagir de manière critique avec les médias numériques
- 5.3 Interagir de manière socialement responsable dans le monde numérique

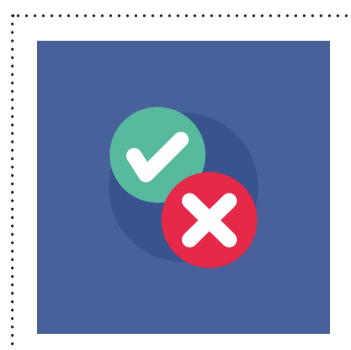


**MATÉRIEL**

Jeu de société, petits aimants (ou pions), cartes de questions, cartes d'affirmations, cartes de règles, dé, papier vert, jaune et bleu.



# VOYAGE SUR INTERNET



# JEU DE PLATEAU - VOYAGE SUR INTERNET (2/8)



## CATÉGORIE 1 : QUESTIONS – PREMIÈRES EXPÉRIENCES AVEC LES MÉDIAS NUMÉRIQUES (IMPRIMER SUR DU PAPIER VERT)

L'enfant répond à la question qui lui est posée. Une discussion peut alors être menée. Ensuite, l'enfant ou l'équipe décide de prendre ou non un risque en lançant à nouveau le dé :

- nombre pair : l'enfant peut avancer de deux cases ;
- nombre impair : l'enfant doit reculer de deux cases.

As-tu déjà transféré une chaîne de lettres ?	As-tu déjà déposé ou envoyé une photo de toi sur Internet, qui n'était pas à ton avantage ?	Joues-tu en ligne avec des personnes inconnues ?
Fais-tu partie d'un groupe de chat en ligne (WhatsApp, Teams) et discutes-tu avec des inconnus ?	Ton meilleur ami connaît-il ton mot de passe ?	As-tu déjà vu des contenus dangereux ou choquants sur Internet ?
Ton profil est-il réglé en mode « Privé » ?	Connais-tu les moteurs de recherche sur Internet : <a href="http://quantjunior.com">quantjunior.com</a> et <a href="http://blinde-kuh.de">blinde-kuh.de</a> ?	As-tu déjà transféré un contenu dégoûtant ?





# JEU DE PLATEAU

## - VOYAGE SUR INTERNET (4/8)



### CATÉGORIE 2 : RÈGLES GÉNÉRALES À RESPECTER (IMPRIMER SUR DU PAPIER JAUNE)

Sur les cases « Règles », les enfants ne doivent pas déplacer leur pion. Ils obtiennent des informations importantes à suivre sur Internet. Si les participants jugent que la règle est bonne à retenir, la carte est mise de côté. À la fin du jeu, les enfants écrivent ensemble les règles, pour que celles-ci puissent être affichées dans la salle de classe.

<p>Fais attention lorsque tu joues avec des personnes inconnues. Ne leur indique pas ton nom, ton adresse ni ton âge.</p>	<p>Les groupes de chat peuvent être amusants. Soyez gentils les uns envers les autres, ne vous disputez pas.</p>	<p>Tu ne dois divulguer ton mot de passe à personne.</p>
<p>Ton mot de passe devrait contenir 12 caractères (lettres, chiffres, ...) au minimum. C'est encore mieux s'il est plus long !</p>	<p>Si tu n'es pas sûr de quelque chose, parles-en à une personne de confiance (ami, parents).</p>	<p>Si tu vois quelque chose qui te fait peur ou te dérange, parles-en à tes parents ou au personnel enseignant et éducatif.</p>
<p>Sur Internet, tout le monde ne doit pas tout savoir sur toi.</p>	<p>Avant de diffuser la photo d'une personne, demande toujours son accord.</p>	<p>Ne crois pas tout ce que tu vois sur Internet.</p>



# JEU DE PLATEAU

## - VOYAGE SUR INTERNET (5/8)



Réfléchis à un super pseudonyme que tu peux utiliser sur Internet !

Réfléchis avant de cliquer !

Si tu as un problème sur Internet et si tu as besoin d'aide, appelle la BEE SECURE Helpline (8002 1234).

Internet n'oublie rien.

Tout ce que tu lis sur Internet ne correspond pas toujours à la réalité.

Fais régulièrement des pauses sans écran.

Ne rencontre jamais une personne que tu connais uniquement par Internet.

N'ouvre pas les e-mails d'une personne inconnue et n'accepte aucune personne que tu ne connais pas (Snapchat, Facebook, ...).

Lorsque tu voudrais télécharger un jeu ou une application, parles-en d'abord avec tes parents.





# JEU DE PLATEAU

## - VOYAGE SUR INTERNET (6/8)



### CATÉGORIE 3 : VRAI OU FAUX (IMPRIMER SUR DU PAPIER BLEU)

Lorsque la réponse est « FAUX », elle doit être justifiée. Si l'enfant donne la bonne réponse, il peut avancer de deux cases, sinon il doit reculer de deux cases.

Les chaînes de lettres sont des lettres issues d'Internet, accrochées les unes aux autres par une chaîne.	« Internet n'oublie rien » signifie que tout ce que je publie sur le réseau peut y rester pour toujours.	Un mot de passe fort signifie qu'il est court mais qu'il protège très bien.
Lorsque je trouve un message répulsif, je le supprime.	Si une personne m'insulte, je l'insulte aussi.	Pour ne pas oublier son mot de passe, il faut l'écrire sur une feuille de papier.
Si une personne inconnue me demande mon nom, je ne le lui dis pas.	Je peux publier chaque photo que je prends d'autres personnes, car c'est ma photo.	Si je ne sais pas quoi faire avec un message, je m'adresse à un adulte.



# JEU DE PLATEAU

## - VOYAGE SUR INTERNET (7/8)



Je n'envoie pas et ne publie pas de photos ridicules de moi-même.

«Rayondesoleil\_23» est un pseudonyme qui me permet de rester sur Internet sans être reconnu.

Si une personne inconnue m'écrit, je réponds poliment.

Il n'y a pas de « Fake news » (fausses informations) sur Internet, car Internet sait tout.

Si un ami du chat en ligne souhaite me rencontrer, j'accepte sans hésiter. Après tout, je le connais.

Cette photo ridicule de mon ami est tellement drôle, je dois tout de suite la diffuser.

Tu es tellement content d'avoir été tagué dans les commentaires du créateur d'une loterie. Tu as effectivement gagné, sans aucun doute possible.

Il est interdit de publier une photo de son chien.

Une source sur Internet m'indique de quel pays provient une information.

L'affirmation : « Un OVNI a été aperçu ! Les premiers extra-terrestres ont probablement déjà atterri », est une « Fake news ».

Même si tu n'as rien commandé, tu vas quand même cliquer sur le lien qui te demande de payer.

Spam est l'abréviation de « Super promotion avantageuse du mois ».



# JEU DE PLATEAU

## - VOYAGE SUR INTERNET (8/8)



Lorsque je charge un nouveau jeu sur mon téléphone portable, le son doit être de bonne qualité.

Je peux empêcher l'accès par des inconnus à mon téléphone portable grâce à un gant.

« Envoie ce message à au moins 10 personnes. »  
Je le fais immédiatement.

Les cookies enregistrent les pages Internet que tu visites.

La publicité que tu vois en ligne correspond à tes centres d'intérêt.

Il y a des paramètres dans les applications qui t'aident à être plus sûre sur Internet.

Tu devrais télécharger des jeux seulement à partir des boutiques officielles App-Store ou Google Play Store.



# LA MARELLE



## OBJECTIFS

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 connaissent quelques règles de sécurité ;
- 2 peuvent s'imprégner des règles de sécurité grâce à des dictons et des rimes.



## DÉROULEMENT

- 1 L'enseignant distribue la fiche d'activité et parcourt avec les enfants les mots qui se trouvent dans la boîte représentée ci-dessous. Les enfants doivent ensuite trouver en binôme les mots manquants et les ajouter dans les phrases. La correction de l'activité se fait au tableau. L'enseignant peut aider si nécessaire.
- 2 Les enfants peuvent fabriquer la marelle selon les instructions. Les illustrations peuvent être coloriées. Le jeu se joue à deux. Lorsqu'il referme une petite porte, par exemple la porte no 7, l'enfant doit dire la phrase qui correspond à l'illustration. Au début, il peut se référer aux phrases de la fiche d'activité. Plus ils jouent, moins les enfants auront besoin des phrases écrites.

### À RETENIR :

Les paramètres seuls n'offrent pas une protection complète. Il faut aussi adopter un comportement adéquat (sûr et responsable) ; pour cela, les règles contribuent à la sécurité.



### LIENS UTILES :

- ▶ **Guide:** Risques sur Internet – Prévenir, identifier et résister  
[www.bee-secure.lu/risques-sur-internet](http://www.bee-secure.lu/risques-sur-internet)



**SUJETS**  
Internet, photos, cyberharcèlement, mot de passe



**40 MINUTES**



**MÉTHODE(S)**  
Jeu, Jeu de mémoire

**C307**  
**C** LA MARELLE (1/2)

TEXTE À TROUVER :

- 1. \_\_\_\_\_ ritent pas magique - en vrai, ce ritent que de la
- 2. \_\_\_\_\_ d'abord, cliquez ensuite!
- 3. Dehors ou à la maison, je me déconnecte parfois du \_\_\_\_\_
- 4. Sur ma \_\_\_\_\_ j'ai mis un papier collant - et quand je \_\_\_\_\_ je suis réglé!
- 5. Je crée un \_\_\_\_\_ très fort, et je le \_\_\_\_\_ comme un trésor.
- 6. Veuillez pas \_\_\_\_\_ oublier rien!
- 7. La \_\_\_\_\_ ritent pas moment - je ne laisse pas faire, j'en parle aux grands!
- 8. Photos et vidéos : sur le \_\_\_\_\_ vit pour - sur \_\_\_\_\_ pour toujours.

RÉSEAU NET WEBICAM INTERNET PROTEGE CYBERHARCELEMENT  
INTERNET JOUE MOT DE PASSE NET RÉFLÉCHIR TECHNIQUE

Fiche C307  
Cycle 3 - v1 2022



### LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 5.1 Interagir de manière critique avec les médias numériques
- 5.2 Interagir de manière responsable dans le monde numérique



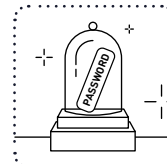
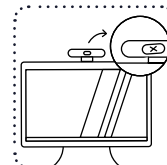
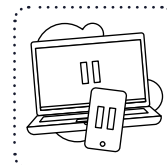
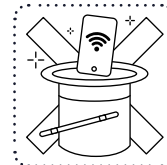
**MATÉRIEL**  
Crayons de couleur, ciseaux

# LA MARELLE (1/2)



TEXTE À TROUS :

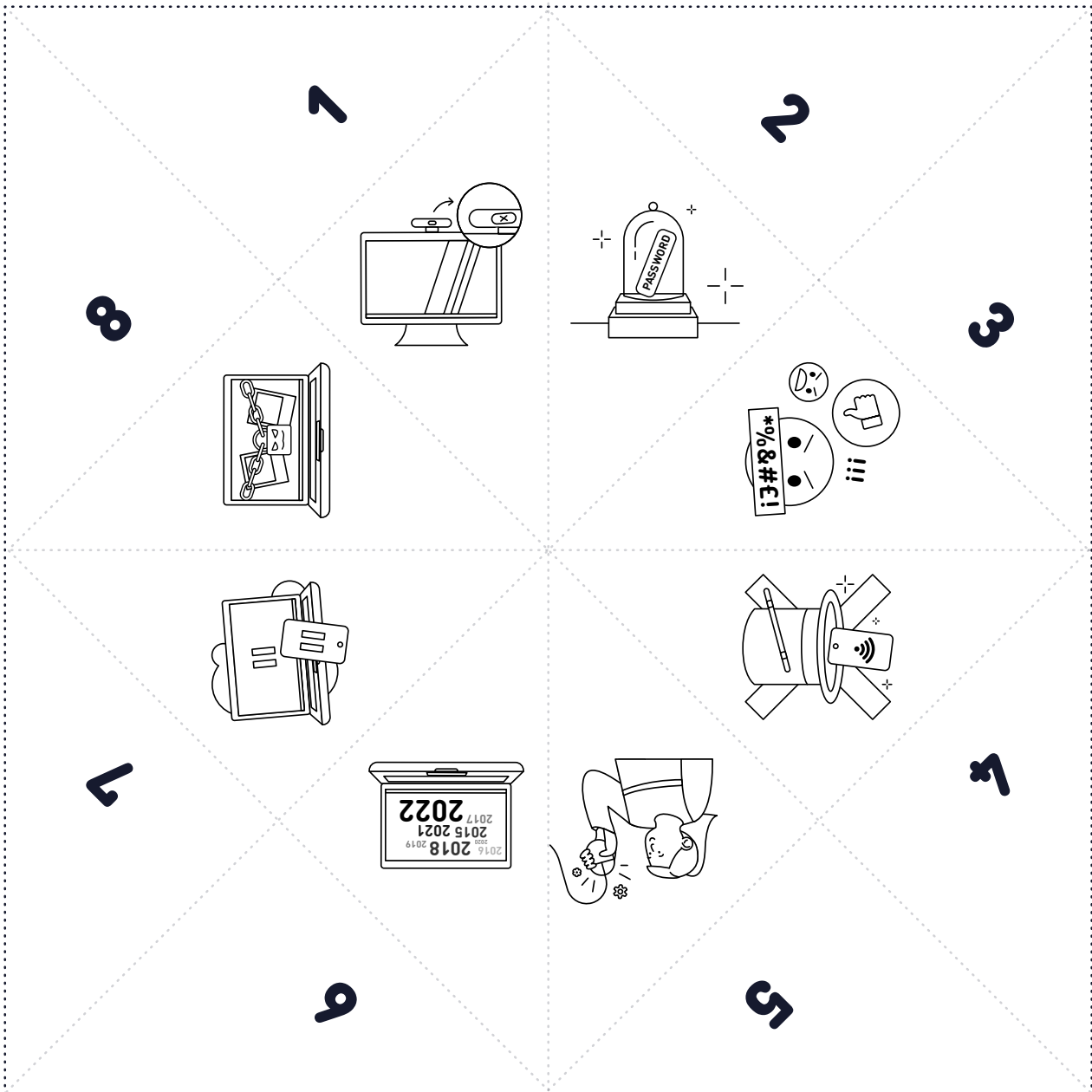
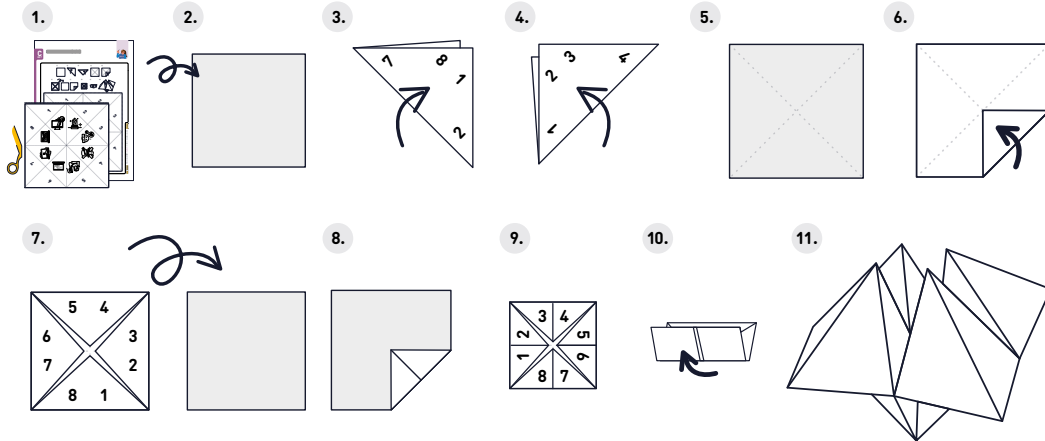
- 1 ..... n'est pas magique – en vrai, ce n'est que de la .....
- 2 ..... d'abord, cliquer ensuite !
- 3 Dehors ou à la maison, je me déconnecte parfois du .....
- 4 Sur ma ....., j'ai mis un papier collant – et quand je ....., je suis vigilant !
- 5 Je crée un ..... très fort, et je le ..... comme un trésor.
- 6 N'oublie pas : ..... n'oublie rien !
- 7 Le ..... n'est pas marrant – je ne laisse pas faire, j'en parle aux grands !
- 8 Photos et vidéos : sur le ..... un jour – sur ..... pour toujours.



RÉSEAU    NET    WEBCAM    INTERNET    PROTÈGE    CYBERHARCÈLEMENT  
INTERNET    JOUE    MOT DE PASSE    NET    RÉFLÉCHIR    TECHNIQUE



# LA MARELLE (2/2)



# APPS ET SERVEURS



## SUJETS

Serveur, smartphone, WLAN



20 - 45 MINUTES

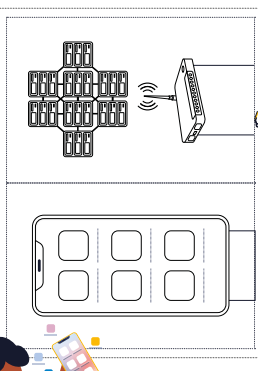


## MÉTHODE(S)

Jeu

C308

### C APPS ET SERVEURS



Fiche C308  
Cycle 3 - v1 2022



## LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

**2.2** Partager et publier des données, des informations et des contenus numériques

**3.1** Produire des contenus numériques

**5.2** Interagir de manière critique avec les médias numériques



## MATÉRIEL

Crayons de couleur, Ciseaux



## OBJECTIFS

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 comprennent que les applications peuvent se connecter au serveur du fabricant ;
- 2 comprennent l'importance d'utiliser des applications sérieuses ;
- 3 savent qu'ils peuvent activer et désactiver la connexion d'Internet.



## DÉROULEMENT

- 1 Demandez aux enfants de nommer leurs applications préférées et écrivez-les au tableau. Triez les applications avec les enfants dans un tableau, selon leur fonction : chat/ communiquer ; jouer ; écouter de la musique ; prendre des photos ; autre.
- 2 Découpez le smartphone et faites colorier chaque application dans sa propre couleur. Les enfants peuvent choisir de dessiner des applications réelles ou imaginaires, écrire le nom (imaginaire) de l'application sous les différentes applications.

**Expliquez :** Pour chaque application, il existe un serveur du fabricant/ fournisseur. La plupart des applications envoient leurs données (p. ex. des photos) au serveur du fournisseur, où elles sont stockées ou accèdent aux données du serveur. Les enfants doivent choisir des serveurs pour leurs applis et les colorier de la couleur appropriée. Les données sont transmises par la connexion Internet, la connexion peut être activée ou désactivée. Les flux de données respectifs qui sont en fait invisibles, de l'appli au serveur, sont à colorier. Les cordons d'alimentation peuvent également être coloriés.

Mettez le smartphone découpé « en ligne », en le connectant au routeur.

- 3 Mise au point : voir les objectifs à atteindre.

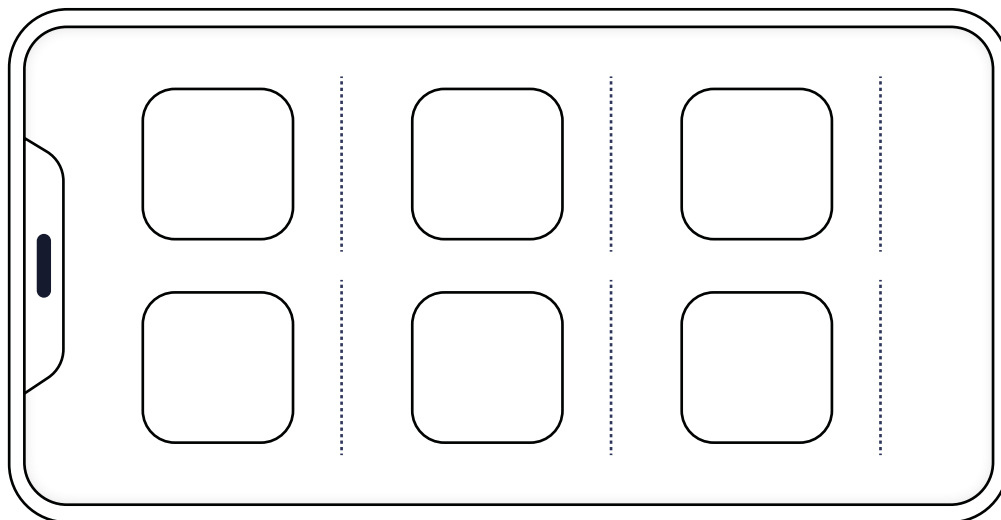
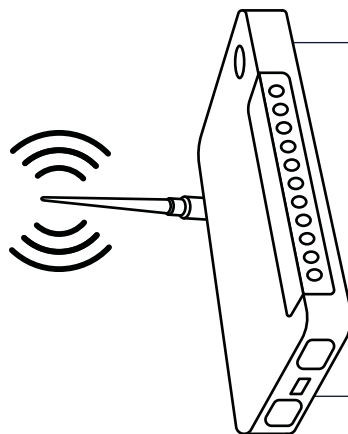
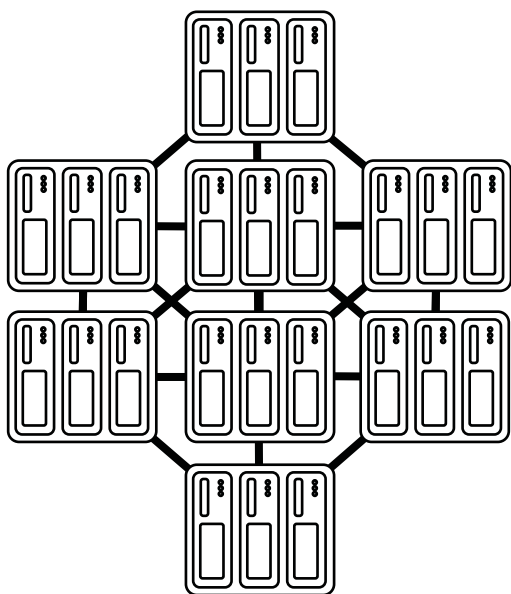
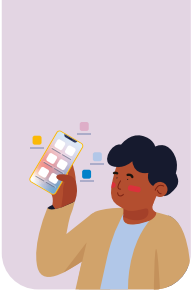
## À RETENIR:

Les paramètres seuls ne fournissent pas une protection complète. Un comportement approprié (sûr et responsable) est requis, pour ceci les règles de sécurité sont utiles.



## LIENS UTILES :

- **Guide : Écrans dans les familles**  
[www.bee-secure.lu/les-ecrans-en-famille](http://www.bee-secure.lu/les-ecrans-en-famille)





# CYCLE 4

	PAGE	NUMÉRO	ACTIVITÉ	SUJETS
<b>CYCLE 4</b>	26	401	Happy End... ou pas ?	<i>Cyberharcèlement</i>
	27	402	Mots de passe	<i>Mot de passe, protection de la vie privée</i>
	28	403	L'Interview	<i>Évolution technologique et médiatique</i>
	29	404	Challenges – Tout pour s’amuser ?	<i>Défis en ligne</i>
	30	405	Chaînes de lettres	<i>Chaînes de lettres, contenu inapproprié</i>
	31	406	Établir des règles - Pour mieux me protéger	<i>Autoreprésentation, contenus inappropriés, cyberharcèlement, netiquette, protection de la vie privée</i>
	32	407	Positif et négatif	<i>Contenus (in)appropriés</i>
	33	408	Tu n'as qu'à demander à Internet !	<i>Recherches sur Internet , moteurs de recherche</i>

# HAPPY END... OU PAS ?



## OBJECTIFS

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 savent comment agir en tant que victime ou témoin d'une situation de cyberharcèlement ;
- 2 savent comment agir en cas de perte de contrôle sur le partage d'un contenu.



## DÉROULEMENT

- 1 Distribuez une fiche d'activité à chaque enfant et attribuez un rôle à 4 d'entre eux (ils joueront respectivement le rôle de Lucy, de Carole, d'Alex et de Raoul). Invitez-les à lire l'histoire à voix haute.
- 2 Demandez ensuite aux enfants quel personnage(s) de l'histoire est (sont) auteur(s), spectateur(s) ou victime(s) du cyberharcèlement. Attribuez les étiquettes de rôles aux enfants qui ont joué les personnages en question.
- 3 Lancez une discussion à l'aide des questions suivantes :
  - Que s'est-il passé ? Qu'est-ce que Lucy a fait ?
  - Comment Carole s'est-elle sentie en voyant la photo ?
  - Que pensez-vous du comportement de Lucy ?
  - Les commentaires sous la photo étaient-ils bienveillants ?
- 4 Une fois la discussion terminée, constituez des groupes de 4 : chaque groupe invente la fin de l'histoire. Ensuite, chaque groupe présente son histoire au reste des participants. Chaque enfant du groupe joue un personnage.

**SUJET**  
Cyberharcèlement

**45 MINUTES**

**MÉTHODE(S)**  
Jeu de rôle

C401



Fiche C401  
Cycle 4 - v1 2022

**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**  
Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 2.1 Interagir avec autrui
- 2.3 Employer des formes d'expression appropriées
- 5.3 Interagir de manière responsable dans le monde numérique

**MATÉRIEL**  
Fiche d'activité, 3 étiquettes (victime, témoin, auteur)  
À prévoir : crayons, stylo

### À RETENIR :

Si vous êtes victime de cyberharcèlement :

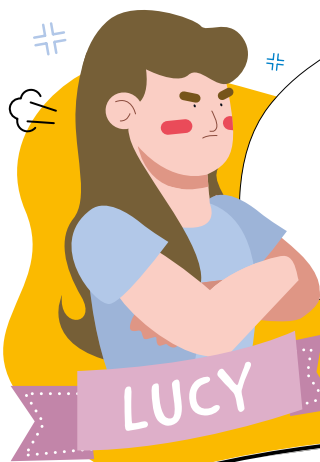
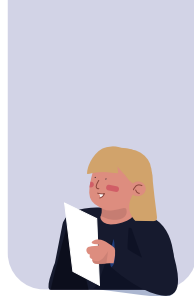
- Ne répondez pas aux messages.
- Demandez aux personnes qui ont vu votre photo ou vidéo de ne pas la partager et de la supprimer.
- Rassemblez des preuves (captures d'écran).
- Vous pouvez utiliser les fonctions « Signaler » et « Bloquer » du réseau social.
- Adressez-vous à un adulte en qui vous avez confiance (parent, éducateur, enseignant, etc).



### LIENS UTILES :

- **Outil interactif** : Appli 1<sup>er</sup> secours cyberharcèlement  
[www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-appli](http://www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-appli)
- **Guide** : Tu es victime de cyberharcèlement ?  
[www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-guide-langage-facile](http://www.bee-secure.lu/cyberharcèlement-guide-langage-facile)

# HAPPY END... OU PAS ?



LUCY

« Je me suis disputée avec ma meilleure amie Carole. Carole est tombée amoureuse d'Alex, alors que j'étais amoureuse de lui en premier. Et maintenant, il n'arrête pas de commenter toutes ses photos. Il écrit par exemple « Trop belle », « Tu as des yeux de dingue » ou « J'adore ton sourire ». Ça m'énerve vraiment, surtout que Carole ne connaît Alex que parce que je lui ai demandé de lui remettre ma lettre ! Maintenant, il est tombé amoureux d'elle et non pas de moi ! Alors j'ai eu une idée... J'ai pris mon téléphone pour donner une bonne leçon à cette traîtresse ! »



CAROLE

« Je n'ai pas compris ce qui s'est passé avec Lucy. Je lui ai rendu service en remettant sa lettre d'amour à Alex. Après, il m'a suivie sur Instagram. Je me suis abonné en retour et, depuis, il commente tout le temps mes photos. Je m'en fiche, car ça n'a pas d'importance pour moi. Mais Lucy a changé de comportement envers moi et tout d'un coup, une affreuse photo de moi est apparue sur sa page Instagram. C'est là que tout a commencé... »



ALEX

« L'autre jour, Carole m'a remis une lettre de la part d'une certaine Lucy. Je l'ai lue, mais honnêtement, cela ne m'intéressait pas vraiment. Bref, je suis allé chez un ami ce weekend-là et, visiblement, mon petit frère a pris ma tablette et s'est connecté à mon compte Instagram. Il s'est abonné à toute une série de gens et il a même commenté des photos. Comme je n'étais pas chez moi, je n'ai pas tout de suite vu ce qu'il avait fait. »

« Lucy, Carole et Alex ne font pas partie de mes amis proches, mais puisque nous sommes dans la même école, nous nous suivons sur les réseaux sociaux. Samedi soir, quand je suis allé sur Instagram, j'ai tout de suite vu cette horrible photo de Carole sur le compte de Lucy. Puis j'ai vu tous ces commentaires vraiment malveillants... Je n'ai pas pu m'empêcher de penser à ce que Carole a dû ressentir en découvrant cette photo et ces phrases atroces, surtout que c'est une fille joyeuse et tellement gentille... Je me suis donc dit qu'il fallait que j'agisse immédiatement ! »



RAOUL

# MOTS DE PASSE



## SUJETS

Mot de passe, protection de la vie privée



40 MINUTES



## MÉTHODE(S)

Discussion, jeu de groupe, réflexion individuelle

C402

### MOTS DE PASSE (2/2)

1. Un mot de passe sûr combine des majuscules, des minuscules, des chiffres et des caractères spéciaux, et compte au moins deux caractères. Le principe est le suivant : plus c'est long, plus c'est sûr !  
 Exemple de mot de passe sécurisé : Jh4bl7xul.LovEEmBurg 22.01.2004

2. Quels facteurs peuvent rendre plus sûr un mot de passe sécurisé ?

- Un mot de passe qui est très long.
- Mettre son adresse en guise de mot de passe est une bonne idée.
- Le mot de passe est un mot de passe avec un caractère spécial.
- Plus grande est la longueur du mot de passe.
- Plus le mot de passe est complexe et varié.

3. Prenez 3 mots de passe sûrs et vérifiez à l'aide de la règle des 5 critères. Choisissez le meilleur mot de passe de votre groupe.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Fiche C402  
Cycle 4 - v1 2022



## OBJECTIFS

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 savent comment créer un mot de passe sûr ;
- 2 savent qu'il est conseillé d'utiliser un mot de passe unique et différent pour chaque compte.



## DÉROULEMENT

- 1 Discutez avec les enfants du fait que s'ils sont présents sur des réseaux sociaux, qu'ils ont créé un compte et qu'ils ont inventé un mot de passe. Demandez-leur de lever la main s'ils pensent avoir configuré un mot de passe sûr.
- 2 Constituez des groupes (3 à 4) et distribuez un set d'étiquettes par groupe. Chaque groupe prévoit deux colonnes sur son banc et classe les différents mots de passe en fonction de s'il estime qu'ils sont forts ou faibles.
- 3 Définissez ensemble avec les enfants les 5 critères pour un mot de passe sûr : 12 caractères minimum, majuscules, minuscules, chiffres et caractères spéciaux.
- 4 Passez en revue les différentes étiquettes et demandez aux enfants de se positionner dans la pièce en fonction de leur appréciation si le mot de passe mentionné est fort ou faible.
- 5 Distribuez la fiche d'activité aux enfants et demandez-leur de la compléter. Corrigez ensemble la fiche d'activité.

## À RETENIR :

Plus un mot de passe est long, plus il est sûr. Définissez un mot de passe sûr et unique pour chaque compte. En plus des 5 critères, évitez d'inclure des données personnelles dans le mot de passe.



## LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 4.1 Protéger les équipements
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée



## LIENS UTILES :

- **Tool :** Tester la résistance d'un mot de passe  
[www.bee-secure.lu/fr/tool/tester-la-resistance-dun-mot-de-passe](http://www.bee-secure.lu/fr/tool/tester-la-resistance-dun-mot-de-passe)



## MATÉRIEL

Sets d'étiquettes « mots de passe » (1 set par groupe),  
fiche d'activité

# MOTS DE PASSE (1/2)



17052003

Sophie18Diekirch

LaSoup3cestTropb0n!

OuiOuiNonNon

Lechatmang3descr0quett€s



1234abcd

ArnaudWeber1403

Unm0t2passesur#

**MOT DE PASSE FORT**

**MOT DE PASSE FAIBLE**



# MOTS DE PASSE (2/2)



1

Un mot de passe sûr contient des majuscules, des minuscules, des chiffres et des caractères spéciaux, et compte au moins douze caractères. Le principe est le suivant : plus c'est long, plus c'est sûr ! Parmi les mots de passe suivants, lesquels sont sûrs ? Entoure-les !

0123456	Jhabit3auLux€mb0urg	22.01.2006
Julie14	MfdapeL&S2021	1Mdpp0urchaquec0mpt€

2

Coche les bonnes réponses parmi les propositions suivantes :

- Un mot de passe sûr doit être long.
- Mettre mon adresse en guise de mot de passe est une bonne idée.
- Je peux partager mon mot de passe avec ma meilleure amie.
- Il faut garder ses mots de passe en lieu sûr.
- Mon mot de passe doit contenir au maximum 4 caractères.



3

Invente 3 mots de passe sûrs en veillant à respecter la règle des 5 critères. Ensuite, discutez-en avec un élève du groupe.

1. ....
2. ....
3. ....



# L'INTERVIEW



## OBJECTIFS

À la fin de l'activité, les enfants :

- 1 comprennent que les technologies évoluent en permanence ;
- 2 se rendent compte que chaque technologie a ses avantages et inconvénients.



## DÉROULEMENT

- 1 Demandez aux enfants quels appareils et technologies ils utilisent (tablette, Internet, console, etc.). Demandez-leur ensuite quels outils les personnes adultes dans leur entourage utilisent actuellement et s'ils existaient déjà quand elles avaient leur âge. Énumérez également ce que les enfants apprécient le plus de ces outils.
- 2 Invitez les enfants à réaliser une interview avec un adulte de leur entourage en se basant sur la fiche d'activité distribuée.

**Astuce :** Prévoyez un moment dans votre structure où les enfants peuvent interroger les (grands-)parents et les éducateurs.

- 3 Une fois toutes les interviews réalisées, demandez aux enfants de noter les informations obtenues sur une grande feuille ou au tableau. Lancez une discussion en posant différentes questions :
  - Qu'aimez-vous/que n'aimez-vous pas des technologies actuelles ?
  - Votre opinion est-elle différente de celle des adultes que vous avez interrogés ?
  - Quels avantages et inconvénients y a-t-il avec les technologies et outils actuels ? Sont-ils les mêmes que dans le temps ?

### À RETENIR :

Les technologies et les outils ont évolué au fil du temps et évoluent encore plus vite à notre époque. De nos jours, tout change rapidement et les technologies actuelles présentent des avantages et des inconvénients, à l'instar des anciennes technologies.



### LIENS UTILES :

- **Guide :** Risques sur Internet - Prévenir, identifier et résister [www.bee-secure.lu/risques-sur-internet](http://www.bee-secure.lu/risques-sur-internet)



**SUJET**  
Évolution technologique et médiatique

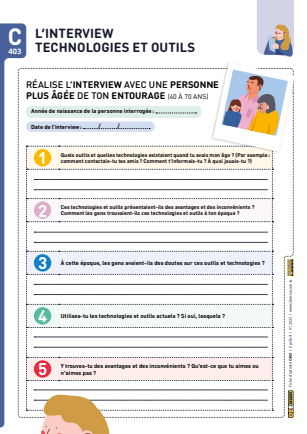


**35 MINUTES**



**MÉTHODE(S)**  
Interview, discussion

C403



Fiche C403  
Cycle 4 - v1 2022



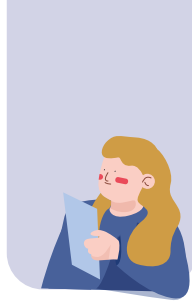
**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**  
Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 5.2 Interagir de manière critique avec les médias numériques
- 5.3 Interagir de manière responsable dans le monde numérique



**MATÉRIEL**  
Fiche d'activité, stylo

# L'INTERVIEW TECHNOLOGIES ET OUTILS



## RÉALISE L'INTERVIEW AVEC UNE PERSONNE PLUS ÂGÉE DE TON ENTOURAGE (40 À 70 ANS)



Année de naissance de la personne interrogée : .....

Date de l'interview : ..... / ..... / .....

**1** Quels outils et quelles technologies existaient quand tu avais mon âge ? (Par exemple : comment contactais-tu tes amis ? Comment t'informais-tu ? À quoi jouais-tu ?)

.....  
.....

**2** Ces technologies et outils présentaient-ils des avantages et des inconvénients ? Comment les gens trouvaient-ils ces technologies et outils à ton époque ?

.....  
.....

**3** À cette époque, les gens avaient-ils des doutes sur ces outils et technologies ?

.....  
.....

**4** Utilises-tu les technologies et outils actuels ? Si oui, lesquels ?

.....  
.....

**5** Y trouves-tu des avantages et des inconvénients ? Qu'est-ce que tu aimes ou n'aimes pas ?

.....  
.....





# CHALLENGES - TOUT POUR S'AMUSER ?

**SUJET**  
Défis en ligne

**45 MINUTES**

**MÉTHODE(S)**  
Jeu de positions, discussion

Fiche C404  
Cycle 4 - v1 2022

**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**  
Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

**5.3** Interagir de manière responsable dans le monde numérique

**MATÉRIEL**  
Bouteille en plastique, remplie d'1/3 avec de l'eau, cartes avec défis (annexe)

Cette activité a été reprise de klicksafe et a été modifiée graphiquement pour ce guide.

## OBJECTIFS

- À la fin de l'activité, les enfants :
- 1 sont conscients du fait que les défis puissent s'avérer risqués ;
  - 2 sont conscients qu'ils ont le droit de dire « non ».

## DÉROULEMENT

- 1 Commencez avec un défi d'habileté : « Bottle Flip Challenge ». Il faut tenir la bouteille par le goulot et essayer de retourner la bouteille d'eau, de manière à ce qu'elle finisse de nouveau sur sa position initiale.
- 2 Évaluez le défi par après. Qu'est-ce qu'un défi ? Qu'est-ce qu'on ressent lorsqu'on réussit un défi ? Pourquoi les défis sont-ils intéressants ? Quels défis connaissent les enfants ?
- 3 Distribuez les cartes aux groupes. Les participants sont demandés d'organiser les défis selon des échelons allant de « sans danger » à « danger ».
- 4 Lancez une discussion autour des différentes classifications des défis. Quand est-ce qu'un défi inoffensif, peut-il devenir dangereux ? Nommez des aspects tels que concours, risque de blessures, dépassement de soi, peur, dégoût, exclusion du groupe et humiliation.
- 5 Quels aspects positifs les défis doivent-ils posséder, afin qu'ils soient amusants ? Finissez sur un défi « Essayez de ne pas rire ». Deux enfants s'opposent et se regardent dans les yeux, celui qui rit en premier a perdu.

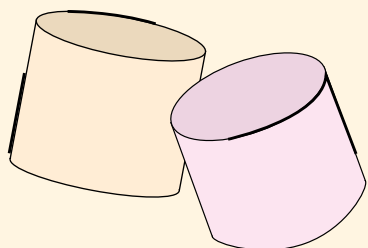
**À RETENIR :**

Soyez attentifs : si vous décidez de participer à un défi, ne le faites jamais tout seul. Même si vous prenez le défi comme inoffensif, il peut s'avérer plus tard comme dangereux. Parlez tout d'abord avec une personne adulte de confiance, pour savoir si ce dernier est véritablement dangereux. Tous les internautes ne sont pas toujours en mesure d'évaluer correctement la dangerosité d'un défi. Ne partagez pas les défis dangereux sur les réseaux sociaux, afin de protéger également les autres.

**LIENS UTILES :**

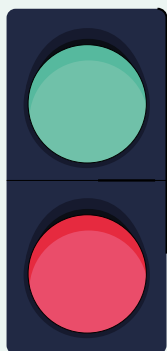
► **Nouvelle unité de cours :** Challenges – Alles nur Spaß???  
[www.klicksafe.de/news/neue-unterrichtseinheit-challenges-alles-nur-spazz](http://www.klicksafe.de/news/neue-unterrichtseinheit-challenges-alles-nur-spazz)

Attention : cette activité a pour but de traiter le thème incluant toutes les chances ainsi que les risques, sans s'appuyer sur un défi en particulier. Si un défi précis suscite un grand intérêt chez les enfants, il est possible d'organiser une soirée pour parents traitant ce thème en particulier.



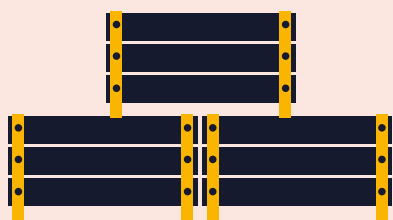
### CHUBBY-BUNNY CHALLENGE

Vous avez la bouche pleine de guimauves et vous devez dire le mot « Chubby Bunny ». Aucun des Marshmallows ne peut être avalé ni craché.



### FEU ROUGE, FEU VERT

Tous les joueurs se placent devant la ligne de départ. L'arbitre se trouve, dos tourné, à quelques mètres des participants. Chaque fois qu'une personne crie « feu rouge, feu vert » les joueurs doivent s'approcher rapidement. Quand l'arbitre se retourne, tous les participants qui sont encore en mouvement, sont disqualifiés. Comme punition, les perdants reçoivent trois fois un coup ferme sur l'épaule.



### MILK CRATE CHALLENGE

Pour le défi « Milk Crate Challenge » des boîtes de légumes ou de lait sont empilées, afin de créer un parcours d'obstacles. Le but est de parcourir les boîtes au plus vite possible, sans qu'elles tombent.

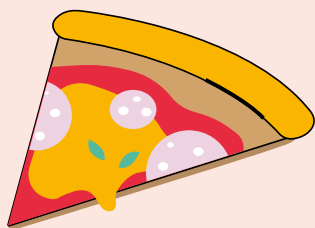


Haha!  
AhaH!**« NE RIS PAS »  
CHALLENGE**

Deux participants sont assis face à face. Une personne commence à raconter des blagues. L'autre personne n'a pas le droit de rire. Au cas où la personne ne pourrait plus se retenir, les deux doivent échanger les rôles. La personne qui a perdu après un certain nombre de tours, est obligée de résoudre une tâche marrante.

**BIRD-BOX  
CHALLENGE**

Les yeux couverts il faut essayer de monter ou de descendre des escaliers, de courir sur un terrain de sport, de se promener dans l'appartement ou encore de faire du vélo.

**PIZZA  
CHALLENGE**

Les joueurs doivent manger autant de pizzas que possible dans un temps limité (p. ex. en une minute). Celui qui perd doit manger une part de pizza avec une garniture dégoûtante (p.ex. si la personne n'aime pas les olives, on ajoute des olives dessus).

# CHAÎNES DE LETTRES



## SUJETS

Chaînes de lettres, contenu inapproprié



60 MINUTES



## MÉTHODE(S)

Jeu d'association et de recherches

C405

### CHAÎNES DE LETTRES - MESSAGES (1/2)

Hey, tu viens à l'entraînement ?  
Ce sera sûrement cool !

!! Ça c'est Froggi, il saute vers toutes les personnes qu'il aime. !!  
Laisse Froggi sauter vers toutes les personnes que tu aimes, aussi vers moi, si je suis important pour toi.

Envoie-moi la 24ème photo de ta galerie...  
ne triche pas. Envoie ce message à 8 autres personnes et regarde quelles photos, tu reçois.

À toutes les filles - uniquement pour elles!!  
Le 30 juin, en porte toutes un débardeur rose.  
Si, envoie ce message à toutes les filles.  
Les garçons vont se poser des questions.

Fiche C405  
Cycle 4 - v1 2022



## LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

1.2

Analyser et évaluer des données, des informations et des contenus numériques

5.3

Interagir de manière responsable dans le monde numérique



## MATÉRIEL

Kit de messages, poubelles vides



## OBJECTIFS

À la fin de l'activité, les enfants :

- 1 comprennent la notion de chaînes de lettres ;
- 2 savent comment réagir face à des chaînes de lettres.



## DÉROULEMENT

Différents messages (fiches de travail) sont cachés dans la salle. Pour chaque groupe les feuilles restent les mêmes, elles se distinguent uniquement par la couleur.

- 1 Les enfants sont répartis en petits groupes : durant un temps limité, ils sont censés trouver tous les textes de la couleur qui leur a été assignée. C'est à eux de décider lesquels des messages, ils souhaitent transmettre ou supprimer. Les messages supprimés sont à jeter dans la poubelle et les autres sont à donner à un autre groupe.
- 2 Chaque groupe lit les messages reçus. Les enfants se penchent alors sur les sentiments qu'ils ressentent en lisant les messages.
- 3 Une discussion au sujet des messages supprimés a lieu. Le groupe d'expéditeurs, explique pourquoi il a décidé de ne pas transmettre ce message. Qu'est-ce que les messages ont-ils en commun ? Est-ce qu'ils correspondent à la vérité ? Vous avez fait quoi avec ces messages, si vous en avez déjà reçu ? Que signifie la notion « chaînes de lettres » ?
- 4 Des critères pour reconnaître des chaînes de lettres peuvent être mis en place, afin que les enfants sachent si le message peut être transmis ou non. Est-ce que j'ai peur ? Est-ce que le message pourrait choquer les autres ? Le contenu correspond-il à la vérité ?

## À RETENIR :

C'est à toi de décider si tu souhaites transmettre un message. Aucune personne n'a le droit de t'obliger de le faire. Si tu ne te sens pas à l'aise, ne le transmets pas. Ainsi, tu ne protèges pas que toi, mais également les autres. Parles-en à une personne de confiance, si tu n'es pas sûr, que tu as peur ou que tu te fais des soucis.



## LIENS UTILES :

- ▶ Chaînes de lettres – aperçu général : [www.bee-secure.lu/news/chaines-de-lettres](http://www.bee-secure.lu/news/chaines-de-lettres)
- ▶ Différents types de chaînes de lettres : [www.klicksafe.de/kettenbriefe](http://www.klicksafe.de/kettenbriefe)
- ▶ Le Chatbot pour les chaînes de lettres de saferinternet.at : [www.saferinternet.at/projekte/der-kettenbrief-chatbot](http://www.saferinternet.at/projekte/der-kettenbrief-chatbot)

# CHAÎNES DE LETTRES - MESSAGES (1/2)

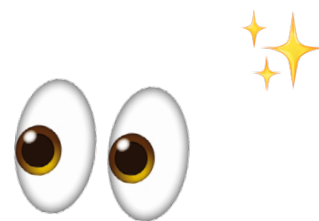


Hey, tu viens à l'entraînement ? 😊  
Ce sera sûrement cool !



🐸👉 !! Ça c'est Froggi, il saute vers toutes  
les personnes qu'il aime. 🐸❤️🐸❤️  
Laisse Froggi sauter vers toutes les  
personnes que tu aimes, aussi vers moi,  
si je suis important pour toi. 😊😊😊

Envoie-moi la 24ème  
photo de ta galerie... 😊  
ne triche pas. Envoie ce  
message à 8 autres  
personnes et regarde  
quelles photos, tu reçois.



À toutes les filles - uniquement pour elles!! 🧑🏻❤️❤️❤️  
Le 30 juin, on porte toutes un débardeur rose. 👚  
Stp, envoie ce message à toutes les filles 😊😊😊😊😊  
Les garçons vont se poser des questions. 😂😂😂😂



# CHAÎNES DE LETTRES - MESSAGES (2/2)



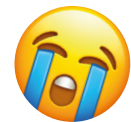
Il existe de nouvelles couleurs fluo pour tes Emojis. Envoie ce message à 15 contacts et cet Emoji change sa couleur 🟡 en vert. !! Si tu ne le fais pas, ton compte va être supprimé ! ~~XXX~~



Tu as déjà entendu parler du nouveau trend sur TikTok?!?! Ils disent que si tu regardes cette vidéo, tu auras 50 followers de plus ! Parle aussi à tes amis, de ce trend trop cool [www.tikitoki.com](http://www.tikitoki.com)



Si tu aimes ta mère, envoie ce message à 20 personnes. Une fille l'a ignoré et sa mère a été morte en 365 jours. Désolé, je ne peux pas l'ignorer, vu que j'aime ma mère. ❤️ Aie honte de toi, si tu ne le fais pas ! 😡🔫



~~Attention~~  
Tu l'as déjà entendu ?!?!?!? 🙄🙄🙄🙄  
Mercredi prochain, des Killerclowns arrivent chez nous. Pour l'instant ils s'installent aux États-Unis, en Afrique et bientôt aussi en Europe. Luxembourg sera la prochaine destination. Tout le pays a peur. Toi aussi tu as peur ?? 🤡🤡🤡🤡🤡

Coucou, je suis Theresa Figaldo. Aujourd'hui marque 26 jours, que je suis morte. Si tu n'envoies pas ce message à 20 personnes, je dors à partir d'aujourd'hui dans ton lit. **POUR TOUJOURS !! ENVOIE CECI ! C'EST LA VÉRITÉ !...** sinon je te tue ! 🐾🐾🐾🐾





**SUJETS**

Autoreprésentation, contenus inappropriés, cyberharcèlement, netiquette, protection de la vie privée



**60 MINUTES**



**MÉTHODE(S)**

Réunion, travail en groupe, activités manuelles, dessin

C406

**ÉTABLIR DES RÈGLES POUR MIEUX ME PROTÉGER (1/2)**

Les enfants doivent attribuer les bonnes solutions à chaque situation.

SITUATIONS					
1. Une personne rencontre l'élève sur Facebook car elle se connecte sur un jeu en ligne.					
2. Tu reçois un SMS inconnu et on te demande de cliquer dessus.					
3. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
4. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
5. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
6. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
7. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
8. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
9. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
10. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
11. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
12. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
13. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
14. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
15. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					
16. Tu reçois un message de quelqu'un que tu ne connais pas et on te demande de cliquer dessus.					

SOLUTIONS					
1. Appeler quelqu'un en cas de doute.					
2. Signaler au responsable de la plateforme.					
3. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
4. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
5. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
6. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
7. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
8. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
9. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
10. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
11. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
12. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
13. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
14. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
15. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					
16. Ne pas cliquer sur les liens inconnus.					

Fiche C406  
Cycle 4 - v1 2022



**LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 1.2** Analyser et évaluer des données, des informations et des contenus numériques
- 2.3** Employer des formes d'expression appropriées (netiquette)
- 3.2** Connaître et appliquer les règles du droit d'auteur
- 4.1** Protéger les équipements
- 4.2** Protéger les données personnelles et la vie privée
- 5.2** Interagir de manière critique et réfléchie avec les médias numériques
- 5.3** Interagir de manière socialement responsable dans un environnement numérique



**MATÉRIEL**

Fiches d'activité, magazines, ciseaux, crayons de couleur, colle

# ÉTABLIR DES RÈGLES - POUR MIEUX ME PROTÉGER



**OBJECTIFS**

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 connaissent et peuvent comprendre les règles de sécurité ;
- 2 peuvent approfondir leurs connaissances et les visualiser (affiche) ;
- 3 savent que les paramètres n'offrent pas une protection complète à eux seuls. Il faut en plus avoir un comportement adéquat.



**DÉROULEMENT**

- 1 **Rassemblement au tableau :** que sont les règles de sécurité sur Internet ? (Pourquoi en a-t-on besoin ?) Quelles expériences négatives vous ou vos amis ont-ils déjà subies en jouant ou en chattant ? Quelles règles de sécurité connaissez-vous pour chatter et jouer en sécurité sur Internet ? Les règles de sécurité peuvent être réparties en deux catégories au tableau :
  - a. Sécurité technique = paramètres
  - b. Règles de comportement = utilisation responsable d'Internet
 L'enseignant explique précisément aux enfants la différence entre les deux types de règles de sécurité. Il note les règles qui sont mentionnées par les élèves.
- 2 La fiche d'activité est distribuée. Les enfants s'assoient alors par deux et doivent réfléchir à la manière dont les différentes situations auraient pu être évitées. La réponse à la première situation est donnée collectivement en classe, avec l'enseignant. Les élèves écrivent la solution.
- 3 Les enfants travaillent à présent en binôme sur la fiche d'activité. Ils doivent trouver les solutions adaptées (1 à 16) aux situations (a à n). Il peut y avoir plusieurs bonnes réponses. L'amélioration se fait au tableau.
- 4 Les enfants peuvent ensuite créer un collage en binôme illustrant leurs nouvelles connaissances. Ils peuvent découper des photos de différents magazines, y ajouter des inscriptions, ou même colorier des images. Les productions peuvent ensuite être affichées dans la salle de classe.

**À RETENIR :**

Le bon réglage des paramètres seul n'offre pas une protection complète. Il faut donc aussi adopter un comportement adéquat (sûr et responsable), et ce à l'aide de règles qui contribuent à la sécurité sur Internet.



**LIENS UTILES :**

- **Guide :** Risques sur Internet - Prévenir, identifier et résister [www.bee-secure.lu/risques-sur-internet](http://www.bee-secure.lu/risques-sur-internet)

# ÉTABLIR DES RÈGLES (1/2) POUR MIEUX ME PROTÉGER



Les enfants doivent attribuer les bonnes solutions à chaque situation.

## SITUATIONS

a	Une personne inconnue t'écrit sur Facebook car elle te connaît sur un jeu en ligne.			
b	Tu reçois un lien bizarre et on te demande de cliquer dessus.			
c	Tu n'arrives pas à t'endormir le soir, car tu as passé trop de temps sur ton téléphone portable dans la journée.			
d	Tu reçois tous les jours des messages méchants.			
e	Ton meilleur ami est furieux après toi car tu as envoyé des photos amusantes de lui.			
f	Tu es abordé par un inconnu au sujet de ton voyage.			
g	Tu reçois un lien de la part d'une amie, qui te demande de cliquer dessus.			
h	Tu as été bloqué sur Roblox car tu as insulté ton partenaire de jeu.			
i	Quelqu'un a trouvé le papier où est écrit ton mot de passe.			
j	Tu vois une vidéo de toi lors d'un jeu en ligne. On se moque de toi sur les réseaux sociaux.			
k	Tu vois une photo personnelle de toi sur Internet.			
l	Tu rencontres un inconnu, qui est beaucoup plus âgé que ce que tu pensais.			
m	Tu reçois une chaîne de lettres, dans laquelle il est écrit que tu dois transférer ce message, sinon il arrivera un malheur à ton animal de compagnie.			
n	Tu vois que quelqu'un a partagé quelque chose sur Facebook en ton nom.			

## SOLUTIONS

- Assure-toi que tu as bien masqué la caméra de ton ordinateur.
- Signale les messages dangereux à un adulte ou dans l'appli.
- Répartis bien ton temps d'écran.
- Parle avec un adulte des choses qui t'inquiètent sur Internet.
- Réfléchis avant de cliquer !
- Sois gentil sur les chats en ligne.
- N'envoie pas de photos de nu.
- Utilise toujours un pseudonyme quand tu surfes sur Internet.
- Ne communique aucune information personnelle, même pas l'endroit où tu te trouves.
- Fais attention à quelles images de toi ou d'autres personnes tu partages ou tu envoies.
- N'accepte pas d'inconnus dans n'importe quels chats en ligne.
- Ne crois pas tout ce que tu vois ou tu lis sur Internet.
- Trouve-toi un mot de passe fort.
- Ne rencontre jamais une personne que tu connais uniquement par Internet.
- N'oublie pas : Internet n'oublie rien.
- Cache très bien ton mot de passe.





# ÉTABLIR DES RÈGLES (2/2) POUR MIEUX ME PROTÉGER



Les enfants doivent attribuer les bonnes solutions à chaque situation.

## SITUATIONS

a	Une personne inconnue t'écrit sur Facebook car elle te connaît sur un jeu en ligne.	11	9	8
b	Tu reçois un lien bizarre et on te demande de cliquer dessus.	5	12	
c	Tu n'arrives pas à t'endormir le soir, car tu as passé trop de temps sur ton téléphone portable dans la journée.	3		
d	Tu reçois tous les jours des messages méchants.	2	4	
e	Ton meilleur ami est furieux après toi car tu as envoyé des photos amusantes de lui.	15	10	
f	Tu es abordé par un inconnu au sujet de ton voyage.	9		
g	Tu reçois un lien de la part d'une amie, qui te demande de cliquer dessus.	5	12	
h	Tu as été bloqué sur Roblox car tu as insulté ton partenaire de jeu.	6		
i	Quelqu'un a trouvé le papier où est écrit ton mot de passe.	16		
j	Tu vois une vidéo de toi lors d'un jeu en ligne. On se moque de toi sur les réseaux sociaux.	1	4	
k	Tu vois une photo personnelle de toi sur Internet.	7	10	15
l	Tu rencontres un inconnu, qui est beaucoup plus âgé que ce que tu pensais.	11	14	
m	Tu reçois une chaîne de lettres, dans laquelle il est écrit que tu dois transférer ce message, sinon il arrivera un malheur à ton animal de compagnie.	12	4	5
n	Tu vois que quelqu'un a partagé quelque chose sur Facebook en ton nom.	13	16	

## SOLUTIONS

- Assure-toi que tu as bien masqué la caméra de ton ordinateur.
- Signale les messages dangereux à un adulte ou dans l'appli.
- Répartis bien ton temps d'écran.
- Parle avec un adulte des choses qui t'inquiètent sur Internet.
- Réfléchis avant de cliquer !
- Sois gentil sur les chats en ligne.
- N'envoie pas de photos de nu.
- Utilise toujours un pseudonyme quand tu surfes sur Internet.
- Ne communique aucune information personnelle, même pas l'endroit où tu te trouves.
- Fais attention à quelles images de toi ou d'autres personnes tu partages ou tu envoies.
- N'accepte pas d'inconnus dans n'importe quels chats en ligne.
- Ne crois pas tout ce que tu vois ou tu lis sur Internet.
- Trouve-toi un mot de passe fort.
- Ne rencontre jamais une personne que tu connais uniquement par Internet.
- N'oublie pas : Internet n'oublie rien.
- Cache très bien ton mot de passe.



# POSITIF ET NÉGATIF



## SUJET

Contenus (in)appropriés



60 MINUTES



## MÉTHODE(S)

Discussion



## OBJECTIFS

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 savent qu'il est important de parler de ses expériences ;
- 2 comprennent que l'on peut rencontrer du positif et du négatif sur Internet ;
- 3 peuvent discuter des avantages et inconvénients des contenus et des offres de médias.



## DÉROULEMENT

- 1 **Introduction** : Internet offre de très nombreuses possibilités. Demandez aux enfants lesquelles leur viennent à l'esprit.
- 2 **Activité 1** : échange autour des expériences positives et négatives sur Internet.

Le premier enfant peut choisir un émoji parmi les cartes distribuées. Il décrit alors une expérience qu'il a vécue sur Internet, concernant des applications, des sites web ou des fonctionnalités. Cette expérience est écrite avec un mot-clé au tableau. Le tour passe à l'enfant suivant, et ainsi de suite.

À l'aide des mots-clés, les enfants classent ces expériences dans la catégorie « positif » ou « négatif ». Qu'est-ce qui est amusant ? Qu'est-ce qui est utile ? Qu'est-ce qu'il m'arrive de bien sur Internet ? Comment les enfants ont-ils réagi aux choses négatives ? Comment auraient-ils pu réagir ? Pendant ce temps, vous écrivez le classement (positif et négatif) des expériences au tableau. Les expériences répétées peuvent être comptées avec des bâtons sur le côté gauche du tableau.

**Activité 2** : discussion : parmi les points mentionnés, lesquels ont à la fois un côté positif et un côté négatif ? Quels sont ces aspects ? Les mots-clés correspondants doivent être inscrits dans le cercle gris.

## À RETENIR :

Beaucoup de choses ont plusieurs facettes. Une utilisation réfléchie et éclairée des offres issues d'Internet permet d'obtenir plus d'expériences positives que négatives sur Internet. Si les enfants voient des choses qui leur font peur ou les inquiètent sur Internet, ils doivent absolument en parler avec une personne de confiance adulte. Ils peuvent aussi appeler la BEE SECURE Helpline (8002 1234) ou la ligne d'écoute Kanner-Jugendtelefon (116111), qui offrent une consultation téléphonique gratuite, anonyme et confidentielle.



## LIENS UTILES :

- **Guide** : Internet dans les Maison Relais  
[www.bee-secure.lu/internet-dans-les-maisons-relais](http://www.bee-secure.lu/internet-dans-les-maisons-relais)
- **Guide** : Risques sur Internet - Prévenir, identifier et résister  
[www.bee-secure.lu/risques-sur-internet](http://www.bee-secure.lu/risques-sur-internet)

C407

C POSITIF  
ET NÉGATIF (1/2)



Fiche C407  
Cycle 3 - v1 2022



## LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

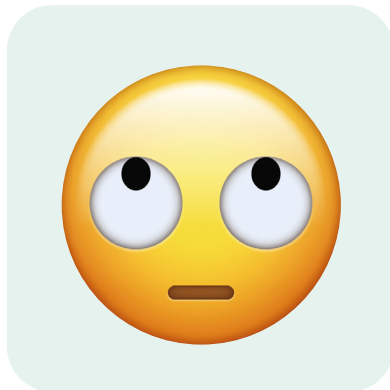
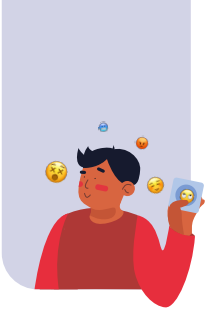
- 1.2 Analyser et évaluer des données, des informations et des contenus numériques
- 5.2 Interagir de manière critique et réfléchie avec les médias numériques
- 5.3 Interagir de manière socialement responsable dans un environnement numérique



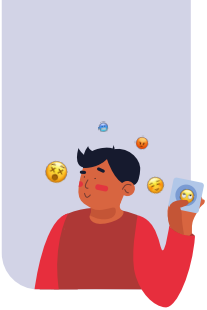
## MATÉRIEL

Cartes à emojis,  
fiche d'activité

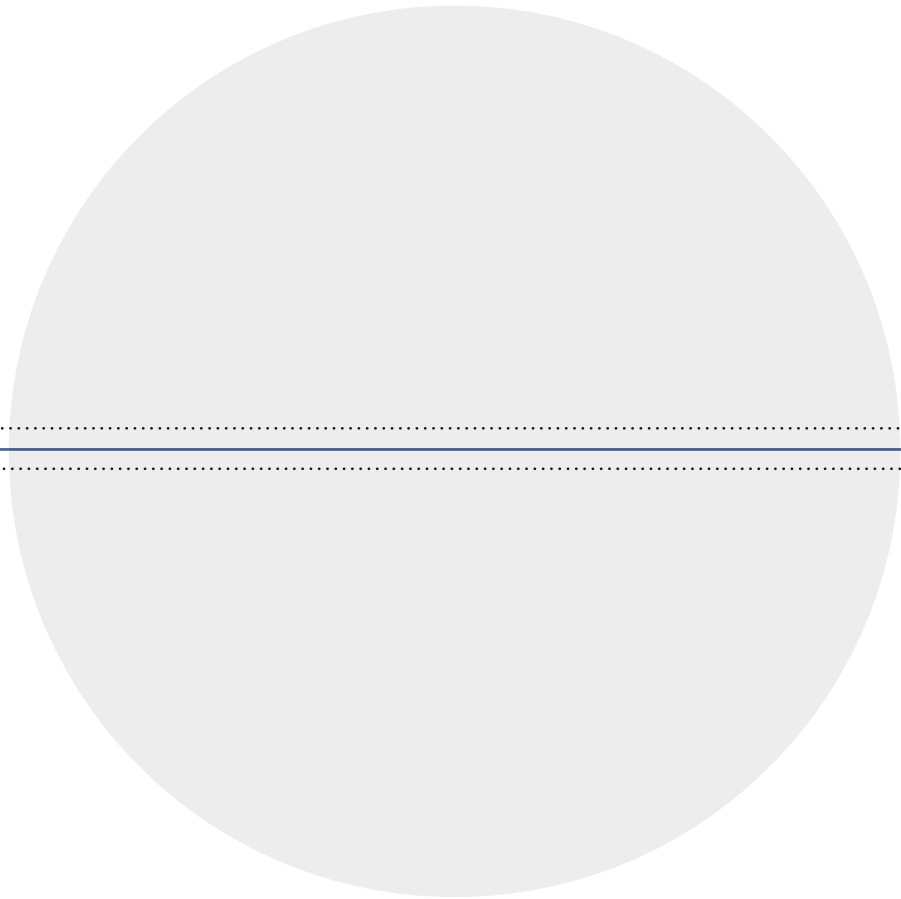
# POSITIF ET NÉGATIF (1/2)



# POSITIF ET NÉGATIF (2/2)



POSITIF+



NÉGATIF-



# TU N'AS QU'À DEMANDER À INTERNET!



## SUJETS

Recherches sur Internet, moteurs de recherche



+/- 90 MINUTES



## MÉTHODE(S)

Travail en binôme, quiz, assemblée plénière

C408

### TU N'AS QU'À DEMANDER À INTERNET! (1/3)

#### AB.1 - Questions de quiz

**Info:** Au début de l'année de cours, les enfants doivent essayer de répondre en petites équipes aux questions suivantes. Seul le papier et le stylo sont autorisés. En fonction du temps et du type de cours, il est bien sûr possible de poser des questions supplémentaires et/ou différentes.

**Très important:** pour savoir quelles sont les bonnes ou mauvaises réponses, les enfants doivent d'abord chercher en fonction des solutions sur Internet.

- 1 À quelle vitesse vole l'oiseau le plus rapide du monde? Comment s'appelle cet oiseau?
- 2 Comment s'appelle le plus long fleuve du monde? Quelle est sa longueur?
- 3 Quelle est la profondeur de la mer? Comment s'appelle cette partie de la Terre?

Fiche C408  
Cycle 4 - v1 2022



## LIENS AVEC L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias

- 1.1 Rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus numériques
- 1.2 Analyser et évaluer des données, des informations et des contenus numériques
- 1.3 Stocker et gérer des données, des informations et des contenus numériques



## MATÉRIEL

Tablette, ordinateur portable ou de bureau avec accès à Internet (1 appareil pour 2 enfants)



## OBJECTIFS

À la fin de la séance, les enfants :

- 1 connaissent les possibilités pour trouver des informations adaptées à leur âge sur Internet;
- 2 savent qu'il est important de remettre en question les informations trouvées sur Internet.



## DÉROULEMENT

Les moteurs de recherche pour enfants FRAG FINN! [DE] ([www.frag-finn.de](http://www.frag-finn.de)) et/ou QWANT JUNIOR [FR] ([www.qwantjunior.com](http://www.qwantjunior.com)) doivent impérativement avoir été présentés et testés en amont.

- 1 Répartir les enfants par groupes de deux. Les questions (voir FA1) sont lues deux fois. Les enfants doivent y répondre rapidement par écrit, sur une feuille. Préciser que la réponse « Nous ne savons pas » est aussi acceptée.
- 2 Faire ensuite l'évaluation avec les enfants. **Les bonnes ou mauvaises réponses seront indiquées aux enfants plus tard.** Il s'agit ici de se demander comment on aurait pu trouver la réponse. Réponses possibles : demander à quelqu'un qui connaît le sujet, chercher dans un livre, faire une recherche sur Internet.
- 3 Laisser les enfants raconter leurs expériences concernant leurs recherches d'informations sur Internet. Quels sites web connaissent-ils ? Écrire les réponses au tableau.
- 4 Ensuite, on distribue aux enfants la FA2. Cette fois, ils ont accès par deux à la technologie (tablette, ...) et peuvent chercher les solutions. Il est possible de répartir les moteurs de recherche adaptés aux enfants (voir ci-dessus) entre les groupes.
- 5 Les enfants doivent essayer de répondre aux questions de la fiche d'activité, en s'aidant du moteur de recherche choisi. Ils doivent noter les réponses et les sources. Il est possible de garder les articles en faisant des captures d'écran, pour pouvoir les montrer plus tard à la classe.
- 6 Au bout de 15 à 20 minutes, les équipes peuvent présenter leurs résultats et, éventuellement, montrer aussi les captures d'écran des sites web.
- 7 Pendant une discussion d'évaluation, les questions suivantes peuvent être posées :
  - ▶ À quoi dois-je faire attention lors de mes recherches sur Internet ?
  - ▶ En quoi est-ce difficile ?
  - ▶ Quelles pages web vous ont plu le mieux ? Pourquoi ?

## À RETENIR :

Sur Internet, il est plus facile et plus sûr pour les enfants de chercher des informations sur les moteurs de recherche adaptés aux enfants (cités plus haut). Avec Google, Bing... les enfants risquent de tomber sur des contenus inappropriés.



## LIENS UTILES :

- ▶ **Guide:** Internet dans les Maisons Relais ? Sûrement ! [www.bee-secure.lu/internet-dans-les-maisons-relais](http://www.bee-secure.lu/internet-dans-les-maisons-relais)
- ▶ **Programmes de protection des enfants et des jeunes** [www.klicksafe.de/jugendschutzprogramm](http://www.klicksafe.de/jugendschutzprogramm)

**AB 1 – Questions de quiz**

**Info:** Au début de l'unité de cours, les enfants doivent essayer de répondre en petites équipes aux questions suivantes. Seuls le papier et le stylo sont autorisés. En fonction du temps et du sujet du cours, il est bien sûr possible de poser des questions supplémentaires et/ou différentes.

**Très important :** pour savoir quelles sont les bonnes ou mauvaises réponses, les enfants doivent d'abord chercher en binôme les solutions sur Internet.

- 1 **À quelle vitesse vole l'oiseau le plus rapide du monde ? Comment s'appelle cet oiseau ?**
- 2 **Comment s'appelle le plus long fleuve du monde ? Quelle est sa longueur ?**
- 3 **Quelle est la profondeur de la mer ? Comment s'appelle cette partie de la Terre ?**



# TU N'AS QU'À DEMANDER À INTERNET ! (2/3)



## AB 2 – Questions de quiz à remplir

Maintenant vous pouvez utiliser Internet pour vous aider. Essayez de trouver les réponses le plus vite possible ! Mais faites attention à la source, notez le nom du site web où vous avez trouvé les informations !

Vous pouvez utiliser le moteur de recherche en allemand [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) ou le moteur de recherche en français [www.qwantjunior.com](http://www.qwantjunior.com)

**1** Comment s'appelle l'oiseau le plus rapide du monde ? À quelle vitesse peut-il voler ?

L'oiseau le plus rapide du monde s'appelle .....

Il peut voler jusqu'à ..... km/h.

Trouvé sur le site web : .....

**2** Comment s'appelle le plus long fleuve du monde ? Quelle est sa longueur ?

Le plus long fleuve du monde s'appelle .....

Il mesure ..... kilomètres de long.

Trouvé sur le site web : .....

**3** Quelle est la profondeur de la mer ? Comment s'appelle cette partie de la Terre ?

La profondeur de la mer est .....

L'endroit le plus profond de la mer se trouve dans .....

Trouvé sur le site web : .....

**Question bonus : Quel site web t'a plu ? Pourquoi ?**

.....  
.....  
.....  
.....





## AB 2 – Solution du quiz (exemples)

### 1 Comment s'appelle l'oiseau le plus rapide du monde ? À quelle vitesse peut-il voler ?

L'oiseau le plus rapide du monde s'appelle **l'albatros à tête grise**

Il peut voler jusqu'à : **127 km/h**

Trouvé sur le site web : [www.tierchenwelt.de](http://www.tierchenwelt.de)

### 2 Comment s'appelle le plus long fleuve du monde ? Quelle est sa longueur ?

Le plus long fleuve du monde s'appelle **le Nil**

Il mesure **6852 kilomètres** de long.

Trouvé sur le site web : [www.klexikon.de](http://www.klexikon.de)

### 3 Quelle est la profondeur de la mer ? Comment s'appelle cette partie de la Terre ?

La mer a une profondeur de **11 034 mètres**

L'endroit le plus profond de la mer se trouve dans la **fosse des Mariannes**

Trouvé sur le site web : [www.deutsches-museum.de](http://www.deutsches-museum.de)





Pour plus d'informations, consultez [bee-secure.lu](http://bee-secure.lu)



Éditeur : Service national de la jeunesse (SNJ)

Service national de la jeunesse L-2926 Luxembourg

[www.snj.lu](http://www.snj.lu)

[www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu)



Consultez :

[www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr](http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr)

Initié par :



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG

Opéré par :



Service national  
de la jeunesse



Cofinancé par :



Cofinancé par  
l'Union européenne

Collection d'activités - 12.2022  
ISBN : 978-2-919796-62-5  
Ressource électronique

© Conception graphique - Alternatives communication