



MA VIE CONNECTÉE ET MOI

cycle 2
cycle 3

Durée de l'atelier

- **Plusieurs modalités possibles**
 - > **Une séance d'1h** : Le format idéal pour réaliser les 4 étapes du parcours, laisser la place à l'échange et co-construire la trace écrite.
 - > **La rédaction des règles** sur l'affiche peut faire l'objet d'une séance à part entière, une fois que tous les parcours ont été réalisés.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

Modalité

- En collectif

PRÉSENTATION DU PROGRAMME LES ÉCRANS, LES AUTRES ET MOI

L'âge moyen d'acquisition du 1er smartphone est désormais de 9 ans et en primaire, plus d'1 enfant sur 2 a déjà un compte sur un réseau social. Les pratiques évoluent, l'enfant passe d'un usage familial des écrans à un usage en autonomie sur les réseaux sociaux sans avoir forcément conscience et connaissance de ce qui change dans ses relations aux autres et aux écrans. Construire son identité numérique et savoir équilibrer son temps d'écran, ça s'apprend !

Ce programme numérique invite les enfants de 7 à 12 ans à partager et interroger leur manière de vivre avec les écrans et les autres au travers de 5 parcours :

- **Les écrans et moi** (temps passé, équipements, usages...),
- **Mes écrans et les autres** (place du numérique quand je suis avec ma famille, mes amis...),
- **Ma vie connectée et moi** (gestion de son identité numérique),
- **Mes amis en ligne** (qui ils sont, ce que je dis, ce que je montre de mes amis...),
- **Les inconnus sur Internet** (les risques liés aux mauvaises rencontres...).

La séance se déroule en collectif. Les enfants seront donc amenés à réfléchir ensemble, à échanger et à co-construire les apprentissages.

Chaque parcours est abordé en 4 étapes :

Étape 1 : On observe

Un visuel (photo, campagne de sensibilisation...) pour interpeller les enfants sur la problématique.

Étape 2 : On questionne

Un questionnaire à compléter pour faire le point sur leurs usages réels du numérique.

Étape 3 : On analyse

Des informations visuelles (étude, campagne de sensibilisation, création d'artistes...) pour réfléchir sur leurs pratiques et y poser un nouveau regard.

Étape 4 : On change ?

Des pistes à compléter pour repenser leur rapport aux écrans et se fixer de nouvelles règles, à l'aide de l'affiche "Nos bonnes pratiques en ligne". Si vous n'avez pas cette affiche, vous pouvez commander votre kit sur le site

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

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Objectif général :

Acquérir les bons réflexes pour une utilisation responsable d'Internet et des écrans en toute sécurité.

Objectifs spécifiques :

- Interroger ses usages du numérique et les mettre en perspective avec celles de ses pairs.
- Repérer les comportements excessifs.
- Connaître les règles de publications en ligne (limite à la liberté d'expression, droit à l'image, droit d'auteur).
- Aborder les notions d'identités numériques, de traces et d'image de soi.
- Savoir se protéger ainsi que ses données personnelles.
- Adopter une attitude raisonnée et responsable sur Internet et avec les écrans.

Liens avec le programme d'éducation aux médias et à l'information aux cycles 2 et 3

Ce programme permet de couvrir les principaux champs de compétence de l'EMI aux cycle 2 et 3 :

- Rechercher, exploiter et organiser l'information (Compétences info-documentaires).
- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration).
- S'approprier et comprendre un espace informationnel et un environnement de travail.
- Comprendre le fonctionnement des différents médias.

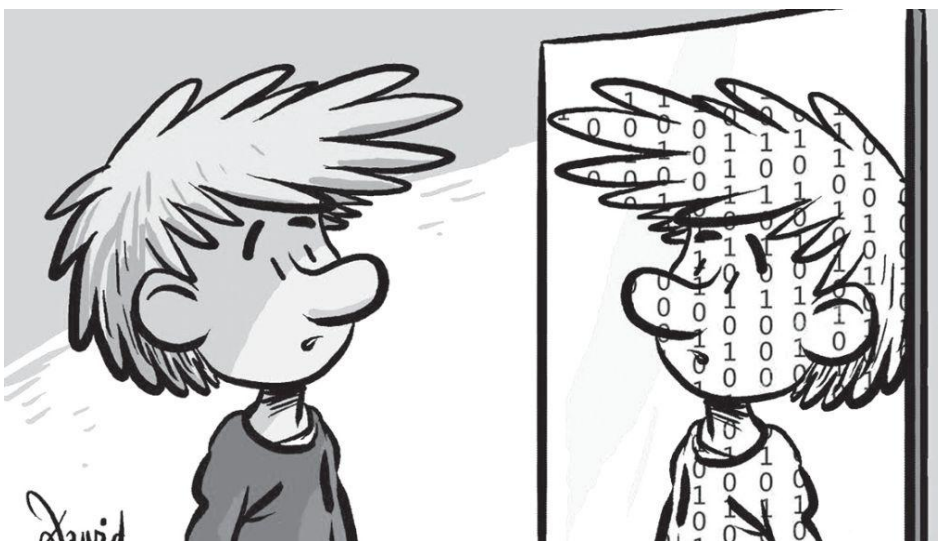
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Ce parcours vise à sensibiliser les enfants à la nécessité de protéger leur identité et leurs données personnelles sur Internet et à être prudents sur les informations qu'ils partagent en ligne.

Étape 1 : On observe

Objectif : introduire le thème par l'observation d'un visuel et le recueil des premières impressions des élèves.



Source : © Dessin Dawid

Laissez les élèves observer cette image et poursuivez par une phase de questions/réponses sur celle-ci pour recueillir les premières impressions et les éléments de compréhension des élèves.

Pistes de questions :

Que représente cette image ?

Que signifient les chiffres 1 et 0 dans le reflet du miroir ?

Pourquoi le reflet dans le miroir est-il différent ?

Notre moi numérique doit-il être différent de ce qu'on est dans la vie ?

Étape 2 : on questionne

Objectifs : quantifier les élèves déjà inscrits sur des sites en ligne, évaluer leur connaissance des informations à partager ou non sur Internet et de la nécessité de protéger leurs données personnelles.

Trois sujets sont abordés à travers ces questions :

- **Le nombre de sites ou réseaux sociaux sur lesquels ils sont inscrits**
- **Leur utilisation des pseudos**
- **Leur questionnement de ce qui peut être diffusé ou non en ligne**

Pour chaque question, plusieurs propositions de réponses sont formulées.

Comment collecter les réponses

- Entrez le nombre d'élèves et validez
- Posez les questions aux élèves et lisez chaque proposition. Pour chaque proposition, faites un vote à main levée et faites glisser le curseur à l'écran jusqu'au nombre de mains levées obtenues pour chaque proposition.
- Une synthèse des réponses obtenues permet de visualiser les réponses de la classe
- Que pense le groupe des résultats obtenus ? sont-ils surpris ?

Astuce pour le vote : en collectif, les élèves risquent d'être influencés par le vote de leurs pairs. Proposez-leur de voter les yeux fermés !

Étape 3 : On analyse

Objectif : étudier des documents ou une vidéo pour réfléchir et s'informer sur les bonnes pratiques pour protéger son identité numérique.

Les élèves observent le document et le commentent. Au cours de cette étape, les enfants sont encouragés à utiliser un pseudonyme plutôt que leur véritable identité sur les sites Internet et les jeux en ligne.

Ce qu'il faut savoir pour bien accompagner les enfants sur ce thème :

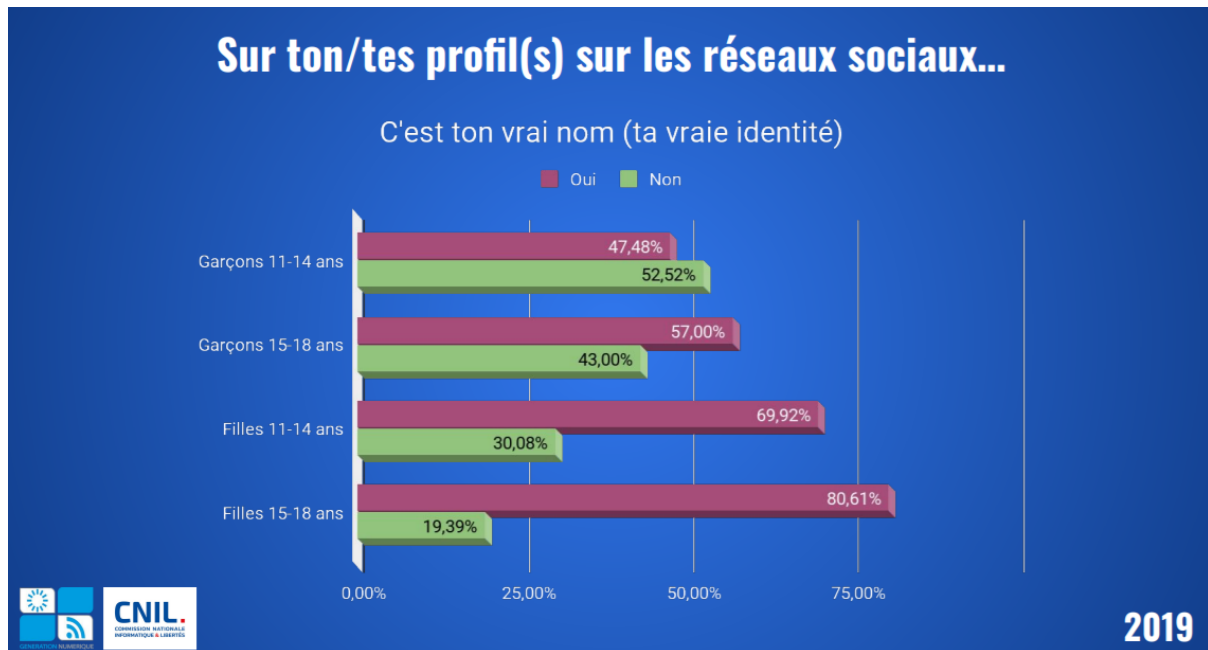
Le document les valorise : il montre que les enfants ont un comportement plus responsable que leurs aînés sur les réseaux sociaux car ils sont plus nombreux à utiliser un pseudo. Pour autant, les moins de 13 ans ne devraient pas avoir de compte sur un réseau social car leur inscription y est interdite. C'est le cas sur les principaux réseaux : Facebook, Instagram, Snapchat, Tik Tok, Twitter...

Ne pas respecter ces règles d'utilisation expose les jeunes à des comportements à risques et la fermeture de leur compte en cas de découverte.

Au cours de cette analyse, vous pourrez leur expliquer les informations qu'il vaut mieux éviter de partager sur Internet : sa véritable identité, son adresse, son numéro de téléphone.

Il est également préférable d'utiliser un avatar qu'une photo pour illustrer son profil sur les réseaux sociaux ou son compte sur les sites ou les jeux en ligne. Car même si le compte est bien sécurisé, l'image choisie en profil fait partie des informations publiques accessibles via les moteurs de recherche. Elle peut être utilisée pour créer de faux comptes notamment. Se fabriquer un avatar est beaucoup plus créatif et il y a plein de sites gratuits qui permettent de s'inventer un double numérique dans des styles très variés.

Document : Sur ton profil sur les réseaux sociaux, c'est ton vrai nom...



Source : Les 11-18 ans et la protection de leurs données personnelles, Génération numérique, CNIL, 2019

Voir l'étude en entier :

https://asso-generationnumerique.fr/enquetes/#tab_lesdonneespersonnelles

Pistes de questions :

- Que représente cette image ?
- Qu'est-ce qu'un réseau social ?
- En connaissez-vous ?
- Avez-vous le droit d'être inscrit sur un réseau social ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?
- Que raconte ce graphique sur l'utilisation de son vrai nom sur les réseaux sociaux pour les 11-14 ans ?
- Et pour les 15-18 ans ?
- Que pensez-vous de ces usages ?
- Qui a raison ?
- Pourquoi est-il plus prudent de ne pas utiliser son nom et sa photo sur Internet ?

Étape 4 : On change

Objectif : formuler les bonnes pratiques pour sécuriser son profil en ligne et avoir des usages adaptés à son âge.

Après la phase d'analyse, les élèves imaginent ensemble des idées et de nouvelles règles pour un usage plus sécurisé d'Internet. Ces bonnes pratiques peuvent être écrites en ligne ou sur l'affiche papier "Les écrans et nous" disponible avec le parcours.

Des amorces facilitent la rédaction des nouvelles règles :

- **(Pseudonyme) En ligne, on utilise un pseudo pour :**
- **(Données personnelles) Sur internet, avant 13 ans, on peut :**
- **(Données personnelles) Sur Internet, avant 13 ans, on ne peut pas :**