

## Parcours « Gestion de son identité en ligne »

### ● Préambule

Du fait de l'usage toujours plus développé des messageries instantanées et des réseaux sociaux, la question de l'**identité numérique** se pose de plus en plus. Pour les enfants, le **pseudo** peut donner un certain sentiment de liberté, voire d'impunité. En effet, nombreux sont les jeunes qui ignorent que, pseudo ou pas, **il est extrêmement facile de remonter à la source**. Outre l'utilisation des pseudos, il existe aussi le phénomène de **l'usurpation d'identité**.

#### Objets d'enseignement - socle commun

##### Le jugement : penser par soi-même et avec les autres

*Prendre conscience des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et de l'Internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus :*

- Le jugement critique : traitement de l'information et éducation aux médias.
- Responsabilisation à l'usage du numérique en lien avec la charte d'usage des Tuic (Techniques Usuelles de l'Information et de la Communication).

#### Objectifs spécifiques

- Gérer son identité numérique.
- Savoir communiquer, dans le respect d'autrui mais aussi du droit.
- Connaître les règles juridiques ayant trait au droit de la personne (interdiction d'insulter, de diffamer, d'harceler, de tirer avantage de la crédulité d'autrui).

#### Thèmes abordés

- L'usurpation d'identité
- L'anonymat / le traçage sur Internet
- L'identité numérique

#### Ressource utilisée

Épisode Vinz et Lou « Pseudo 007 »  
(2 minutes)

#### Durée de l'atelier

À partir de 45 minutes

#### Modalité

Atelier en mode collectif

#### Matériel nécessaire

Un ordinateur connecté  
Un vidéoprojecteur ou TNI

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER

### 1 Étape 1 : introduction et émergence des représentations

Dans un premier temps, pour faire émerger leurs représentations, faites réagir les élèves autour de cette question :

**Est-ce qu'on est toujours « incognito » quand on utilise un pseudo sur Internet ?**

À tout moment, piochez dans les questions suivantes pour provoquer d'autres réactions ou relancer l'attention de vos élèves :

- Pourquoi utilise-t-on souvent un pseudo sur Internet ?
- Peut-on tout dire et tout faire quand on est caché derrière un pseudo ?

Pour une meilleure visualisation, n'hésitez pas à utiliser l'outil intégré de carte mentale.

## 2 Étape 2 : visionnage

Vidéo projetée : « Pseudo 007 »

Projetez au groupe le dessin animé une première fois pour un visionnage collectif.

## 3 Étape 3 : décryptage

Décryptez en groupe classe le scénario du dessin animé à l'aide du tableau ci-dessous.

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Réponses possibles	Infos +
<b>Quel mauvais coup prépare Vinz ?</b>			
Attitude responsable sur Internet.	Vinz est seul devant l'ordinateur. Apparemment il prépare un mauvais coup : il est en train d'écrire un courriel sur Internet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vinz va envoyer des faux messages sur Internet.</li> <li>- Il va faire une mauvaise blague à sa sœur.</li> <li>- Il va se faire passer pour quelqu'un d'autre.</li> </ul>	<p>De nombreuses arnaques existent sur Internet : faux e-mails, spams, tentatives de phishing, les chantages à la webcam, les faux anti-virus payants ou encore les fraudes à la carte bancaire etc.</p> <p>« Plus de 10 millions de Français ont été victimes de la « cybercriminalité » au cours de l'année 2013, pour une facture totale estimée à 2,5 milliards d'euros, en hausse de 38% sur un an, selon le rapport annuel de la société de sécurité informatique Symantec »</p> <p><i>Source : www.symantec.com</i></p>
<b>Pourquoi Lou croit-elle qu'elle a gagné un voyage ?</b>			
L'usurpation d'identité.	Lou croit avoir reçu un e-mail du maire de Poiloville, la ville des Poilonours.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lou est trop petite pour se rendre compte que c'est un faux.</li> <li>- Elle voit que c'est signé par le maire.</li> <li>- Elle fait confiance aux e-mails puisque c'est écrit.</li> </ul>	<p>Sur Internet comme ailleurs, il peut arriver qu'une personne usurpe l'identité d'une autre, en général à des fins peu sympathiques comme la fraude.</p> <p>« Par exemple, un fraudeur peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ouvrir un compte bancaire et contracter des crédits dont il n'aura pas à assumer le remboursement,</li> <li>- ouvrir des lignes téléphoniques et ne jamais payer les communications,</li> <li>- retirer de l'argent du compte en banque de sa victime,</li> <li>- prétendre être titulaire des mêmes diplômes et qualifications que sa victime,</li> <li>- toucher des indemnités en lieu et place du titulaire réel (retraite, allocations sociales, etc).</li> </ul>

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Réponses possibles	Infos +
<b>Comment le fan club des Poilonours peut-il découvrir d'où vient le faux e-mail ?</b>			
Traces sur Internet.	Lou avertit le fan club des Poilonours de cette invitation. Le fan club comprend qu'il s'agit d'une usurpation d'identité. Ce n'est pas la première fois qu'ils sont confrontés à cela et pensent savoir comment faire pour trouver le faussaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La membre du fan club regarde qui a envoyé le message.</li> <li>- Quand on envoie un e-mail, ce n'est pas comme une lettre, il y a toujours notre adresse qui apparaît.</li> <li>- Grâce à son anti-virus.</li> </ul>	<p>« Votre fournisseur d'accès Internet est tenu de conserver pour une durée d'un an l'adresse IP qui vous a été attribuée à chaque instant. »</p> <p><i>Source : CNIL</i></p>
<b>Que fait le fan club des Poilonours ?</b>			
Agir contre l'usurpation d'identité.	Le fan club des Poilonours prévient la police. L'agent de police va avertir le procureur pour retrouver l'identité du faussaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La membre du fan club va répondre à Lou pour la prévenir de la supercherie.</li> <li>- Elle va prévenir la police.</li> <li>- Elle va porter plainte.</li> </ul>	<p>« Dans le cas de phishing ou de vol de données bancaires, il est important (...) de porter plainte. Ainsi votre cas sera connu des services de Police et cela pourra vous prémunir contre d'éventuelles complications suite à l'arnaque que vous avez subie. En effet les escrocs pourraient profiter des données qu'ils ont pour multiplier leurs méfaits. En portant plainte, vous montrez à la police que vous êtes bien une victime et que vous en subissez les conséquences. Il faut signaler l'escroquerie sur le site officiel du gouvernement »</p> <p><i>Source : <a href="http://www.internet-signalement.gouv.fr">www.internet-signalement.gouv.fr</a></i></p>
<b>Que risque Vinz maintenant qu'il a été démasqué ?</b>			
L'usurpation d'identité et la loi.	Tandis que Vinz continue sa blague en se déguisant en Poilonours géant, le fan club des Poilonours attaque Vinz. L'agent de police arrive ensuite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vinz va aller en prison.</li> <li>- Il va devoir payer une amende.</li> <li>- Il ne risque rien puisque ce n'était qu'une mauvaise blague.</li> <li>- Il ne risque rien, c'est ses parents qui vont avoir des problèmes.</li> </ul>	<p>L'usurpation d'identité en ligne est passible désormais d'une peine maximale de 1 an de prison et 15 000 euros d'amendes.</p> <p><i>Source : Internet Sans Crainte</i></p>

### 4 Étape 4 : messages clés

- Se faire passer pour quelqu'un d'autre peut être puni par la loi.
- Ne jamais oublier qu'on ne sait pas qui se cache derrière la souris.
- On n'est jamais complètement anonyme sur Internet.
- Il existe des procédures pour retrouver un internaute ayant enfreint la loi.

Il est possible de faire progresser la réflexion en utilisant une carte mentale consacrée. Celle-ci peut se construire dès le début de la séance et évoluer au fur et à mesure des échanges conduits en classe.

### 5 Étape 5 : jeu interactif

Pour clore cette séance, nous vous proposons d'impliquer vos élèves, de manière collective, dans une activité de **bande dessinée** afin de réinvestir ce qu'ils ont retenu et de prolonger la réflexion.

#### Consigne

Imaginez, en bande dessinée, une campagne de sensibilisation contre l'usurpation d'identité.