

## Préambule

Si pour les adultes, les appréhensions vis-à-vis d'Internet par les jeunes sont essentiellement du ressort de la protection de l'enfance, pour bien des enfants le pire qui puisse arriver... c'est que leur cher ordinateur ou leur tablette n'attrape un virus !

Le virus informatique est un programme, généralement néfaste pour le système, qui s'introduit et se dissimule dans d'autres programmes des ordinateurs. Comme le virus biologique, il est capable, lorsque le programme hôte est exécuté, d'infecter d'autres programmes sur l'ordinateur en les modifiant de sorte que ces derniers puissent à leur tour héberger le virus et infecter d'autres ordinateurs en y étant transférés.

La plupart du temps, son concepteur le crée dans le but de produire des dysfonctionnements sur un maximum de machines. Ces dysfonctionnements, nommés « charge virale », peuvent aller du simple ralentissement de l'ordinateur à la perte intégrale des données du disque dur de l'appareil en passant par toutes sortes de manifestations plus ou moins déplaisantes, notamment en terme marketing.

Si aucun virus n'est inoffensif, il est possible de s'en prémunir à la fois en mettant en place des protections techniques et en adoptant des pratiques responsables (tel que ne pas ouvrir de pièces jointes provenant d'un émetteur inconnu, pour prendre l'exemple du dessin animé).

Mais pour savoir se protéger efficacement, il faut encore connaître et comprendre les risques inhérents aux usages numériques ! Le but de cet épisode est d'éveiller cette prise de conscience.

## Objectifs généraux

- Savoir se protéger des dangers techniques
- Savoir ce qu'est un virus et comment il se propage
- Faire preuve de discernement, de prudence

## Objectifs spécifiques

- Adopter les règles de prudence adéquates (ne pas télécharger un fichier inconnu)
- Savoir installer des logiciels de protection (anti-virus, pare-feu, anti-spyware)
- Savoir parer une attaque de virus (lancer un scanner des fichiers potentiellement infectés)

## Domaines du B2i abordés

- Domaine 1 : s'approprier un environnement informatique de travail
- Domaine 2 : adopter une attitude responsable

### Thèmes abordés

- Risque, virus
- Protection, différents types de logiciels (anti-virus, pare-feu, anti-spyware)

### Ressource utilisée

- Épisode Vinz et Lou sur Internet « Mon ordi a attrapé un virus » (2 minutes)

### Versions disponibles

- Versions accessibles : langue des signes française (LSF), langue française parlée complétée (LfPC), sous-titrage, audio-description

### Durée de l'atelier

- Entre 30 minutes et 1 heure

### Modalité

- Atelier en mode collectif

### Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

## DÉROULEMENT DE L'ATELIER

### 1 Faire émerger les représentations / la parole

Avant de lancer l'atelier, rappeler les règles de prise de parole :



- **On écoute** les autres, tout le monde doit pouvoir prendre la parole.
- **On respecte** les limites de la liberté d'expression : pas de propos injurieux, pas de moqueries. Chacun a le droit de formuler ses impressions, ses pensées, ses ressentis et ses questions en étant respecté.
- **On s'engage à ne pas répéter** les propos échangés pendant l'atelier, en particulier ceux qui auraient trait à la vie privée.

Exemples de questions, partir des représentations et connaissances des enfants :

- Savez-vous ce qu'est un virus informatique ? Comment l'attrape-t-on ?
- Quels dégâts les virus peuvent-ils occasionner ? Votre ordinateur a-t-il déjà été touché par un virus ? Comment avez-vous réagi ?
- Savez-vous comment on peut les éviter ?

#### Quelques conseils

- Ces questions, non-exhaustives, ont pour objectif de **faire émerger les représentations** des enfants. Les inviter à **s'exprimer spontanément** permet de faire un premier état des lieux de leurs idées et ressentis.
- Pour comparer et voir l'évolution des représentations des enfants au cours de l'atelier, **noter quelques-unes de leurs réponses** au tableau afin de pouvoir les réutiliser en fin d'atelier et permettre un retour réflexif.

### 2 Projeter le dessin animé et analyser le scénario

- Projeter au groupe le dessin animé une première fois pour un visionnage collectif.
- Décrypter ensemble le scénario du dessin animé à l'aide du tableau ci-dessous.

#### Quelques conseils

- Après un **premier visionnage** et des questions succinctes sur la **compréhension globale** de l'épisode (« Que se passe-t-il ? Qui sont les personnages ? Que font-ils ? »), un **second visionnage** peut être fait avant l'étape plus précise de **décryptage** afin de développer une **meilleure perception des détails et des étapes** de l'épisode, mais aussi d'éclairer d'éventuelles **incompréhensions**.
- Faire le **lien entre le scénario et le vécu des enfants** permet de déclencher la parole et de confronter ces situations avec leur quotidien : « Et toi, t'arrive-t-il de télécharger un fichier sur Internet sans vérifier d'où il vient ? », « As-tu déjà eu la même mésaventure que Vinz ? »

## Dans les coulisses du scénario

Problématique abordée	Élément du scénario	Questions associées	Analyse
Téléchargement	Lors d'un chat, un contact de Vinz - Destroy FX- propose à Vinz un fond d'écran, transmis par un ami et trouvé sur Internet.	Vinz a-t-il raison de télécharger ce fond d'écran ? Pourquoi devrait-il se méfier ?	Cheval de Troie, vers, portes dérobées, les virus sont des petits programmes malveillants capables de s'installer à notre insu sur le disque dur de notre ordinateur et d'infecter plusieurs fichiers. Un email, des fichiers attachés, une clé USB peuvent transmettre des virus. Mais on peut aussi attraper des virus simplement en surfant, en raison de failles de sécurité affectant certains logiciels.
Infection virale	Dès que Vinz commence à télécharger le fond d'écran, des premières anomalies apparaissent. Ses contacts se déconnectent... de quoi lui mettre la puce à l'oreille.	Que se passe-t-il sur l'ordinateur de Vinz après le téléchargement ? Savez-vous ce qu'il faut faire dans ce cas ?	Les sites de téléchargements illégaux, les fichiers dont on ne connaît pas la provenance, sont potentiellement dangereux. Règle numéro 1, on ne télécharge pas un fichier d'origine douteuse. On n'exécute pas un programme sans être sûr de son innocuité... Mieux vaut rester prudent et réagir avant qu'il ne soit trop tard.
Dégâts	Vinz apporte son ordinateur à la « clinique des ordinateurs ». Malheureusement, c'est sans espoir.	L'ordinateur de Vinz ne peut pas être réparé. Quelles précautions aurait-il pu prendre pour éviter cette situation ?	Les dégâts provoqués par les virus peuvent être importants : ralentissement, perturbations, données effacées, ouvertures intempestives d'écran, etc. Voilà pourquoi, il vaut mieux prévenir que guérir. Un bon antivirus, à jour, accompagné d'un bon pare-feu et anti-spyware, peut éviter bien des déboires.

### 3 Proposition d'activité

Visionner à nouveau le dessin animé après ce travail de décryptage. Les enfants pourront ainsi avoir le plaisir de regarder l'épisode sous un nouveau jour. Puis, proposer-leur cette activité :

#### Objectifs

- Connaître les règles de prudence élémentaires
- Savoir se protéger (installer et maintenir un antivirus à jour)
- Savoir faire preuve de discernement face aux tentatives d'escroquerie

#### Matériel ou ressources nécessaires / Aucun

##### Déroulé de l'activité

- Interroger les enfants sur leurs usages d'Internet, et les règles de sécurité qu'ils appliquent naturellement.
- Tester leur connaissance, par des petits quizz ou questions, des virus informatiques.
- Les informer des risques de cybercriminalité (escroquerie, infractions aux cartes bancaires).
- Tester leur naïveté : leur montrer différents mails frauduleux, auxquels il ne faut pas répondre, comme les « scams » (terme désignant les emails envoyés par des escrocs pour soutirer de l'information ou de l'argent) ou le phishing (courrier simulant une personne de confiance comme une banque ou une administration pour recueillir des données personnelles).

##### Quelques conseils

- Lors du temps d'échange, **noter au tableau** quelques-unes des **idées des enfants** permettra de leur donner des **pistes de réflexion** et des **exemples** pour la suite de l'activité.
- Si nécessaire, préciser à nouveau qu'il n'est **pas question d'évaluation**. Chacun a le **droit de se tromper** et d'avoir son propre avis. Toutes les idées sont les bienvenues et seront discutées ensuite ensemble.
- Le travail en binôme favorise les **interactions** entre les enfants. Elle leur permet d'**échanger leurs points de vue**, de **comparer leurs réponses** et de **coopérer pour apprendre ensemble**.

#### Jouer au défi interactif associé

- **Défi « mon ordinateur a attrapé un virus »** : Cette activité permettra de valider la compréhension des messages véhiculés par l'animation.

### 4 Les messages clés à retenir

En fin d'atelier, en reprenant leurs représentations initiales, demander aux enfants ce qu'ils ont retenu, si leurs représentations ont évolué au cours de l'atelier, ce qu'ils pensent maintenant, ce qui a changé pour eux. Cette étape peut se faire aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.

Il est également possible de distribuer aux enfants cette courte liste de messages clés à retenir, à coller dans leur cahier, par exemple.

- Ne jamais télécharger ou exécuter un fichier dont on ne connaît pas précisément l'origine.
- Se méfier particulièrement des sites de téléchargement illégaux, non sécurisés.
- Faire attention aussi aux mails d'amis qui ont juste une pièce jointe, sans objet, ou écrits dans une autre langue. Cela peut être un virus qui infecte les boîtes email et se propage à tout le carnet d'adresses !
- Se prémunir des virus à l'aide d'un bon anti-virus mis à jour régulièrement, d'un pare-feu et d'un anti-spyware.
- Faire des scans réguliers, notamment des supports amovibles (clé usb).
- En cas d'attaque de virus, ne jamais agir dans l'urgence.
- Eteindre son ordinateur, prendre conseil auprès d'un spécialiste si nécessaire.

## 5 Autres ressources Tralalere disponibles

SERIE VINZ ET LOU SUR INTERNET

Episodes « **Internet Koi kès** », « **Le chat et la souris** ».

PORTAIL [www.InternetSansCrainte.fr](http://www.InternetSansCrainte.fr)

En particulier l'espace 7-12, l'espace enseignants et la plateforme d'auto-formation.