



GÉNÉRATION NUMÉRIQUE

SENSIBILISATION DES JEUNES



FORMATION DES PROFESSIONNELS



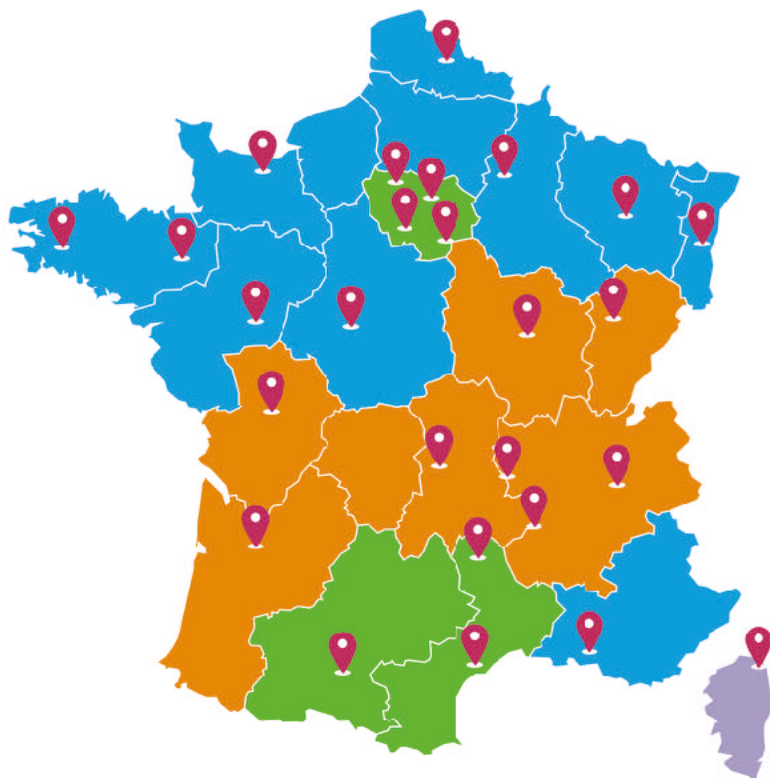
ACCOMPAGNEMENT DES PARENTS



INTERVENTIONS

SUR LES ENJEUX

ET LES RISQUES DU NUMERIQUE



Avec le soutien de :



1h30

MODULE GENERATION NUMERIQUE

PLAN D'INTERVENTION : internet et les réseaux sociaux

CE2/CM1/CM2/6^e

- Internet c'est quoi ? (fonctionnement et contraintes, réflexion sur les outils et leurs impacts).
- Internet pour construire le monde (outil de transformation sociale, cadre légal, signalement...).
- Internet pour communiquer (cyber harcèlement, selfie, e-réputation, droit à l'oubli, CGU).
- Internet plus serein (création de mot de passe, paramétrage, pseudonymat et contenus choquants).

2h

PLAN D'INTERVENTION : internet et les réseaux sociaux

5^{ème}/4^{ème}/3^{ème}/2^{nde}/1^{ère}/Terminale

- Internet c'est quoi ? (fonctionnement et contraintes, réflexion sur les outils et leurs impacts).
- Internet pour construire le monde (outil de transformation sociale, cadre légal, signalement...).
- Internet pour communiquer (cyber harcèlement, selfie, e-réputation, droit à l'oubli, CGU).
- Internet plus serein (création de mot de passe, paramétrage, pseudonymat et contenus choquants).
+ réflexion sur les contenus choquants

+ UNE DES OPTIONS SUIVANTES :

OPTION PORTABLE ET TEMPS D'ÉCRAN

Présenter les grands principes et applications de l'économie de l'attention.
Inciter à maîtriser, et non subir, leur utilisation des écrans.

OPTION INFOX

Appréhender le processus de fabrication de l'information.
Nourrir l'esprit critique (étude de cas d'infox, outils et méthodes).

OPTION JEUX VIDÉO

Présenter un aspect de l'économie des jeux vidéo : l'économie de l'attention.
Proposer une réflexion sur le caractère potentiellement addictif des jeux vidéo.
Encourager une réflexion critique des messages véhiculés dans les jeux vidéo.

OPTION NON AU HARCELEMENT - 45 minutes

Questionner les notions de harcèlement et de cyber-harcèlement
Identifier des solutions au harcèlement et au cyber-harcèlement

LES MODALITÉS

CE2/CM1/CM2/6^e

4x1h30, soit 4 séances d'1h30 pour 4 groupes différents : Internet et les réseaux sociaux

5^{ème}/4^{ème}/3^{ème}/2^{nde}/1^{ère}/Terminale

3x2h soit 3 séances de 2h pour 3 groupes différents :
Internet et les réseaux sociaux + l'option Portable et temps d'écran
ou Internet et les réseaux sociaux + l'option Infox
ou Internet et les réseaux sociaux + l'option Jeux vidéo

EFFECTIF

Nous pouvons intervenir devant un effectif allant jusqu'à 2 classes par séance même si l'interaction est meilleure quand il y a moins d'élèves.

2h

INTERVENTIONS « ADULTES »

La réunion « parents »

L'objectif est de leur présenter concrètement les usages des ados, les risques encourus (divulgence d'informations personnelles, publication de photos, accès à des contenus inappropriés,...) pour mieux les conseiller et échanger. La réunion « parents » est organisée en fin de journée après les séances élèves. **la réunion pour les adultes peut être organisée à distance, en visio.**

La réunion éducateurs et professionnels

Cette discussion peut être organisée pendant la pause méridienne ou entre la fin des séances pour les élèves et la réunion « parents ». Elle dure environ 1h et permettra de les informer des usages numériques des adolescents, les alerter sur des points de vigilance et de leur partager notre expertise sur le numérique.

MODULE CHASSEURS D'INFOX - 3 séances de 2h/classe

PLAN D'INTERVENTION

CM1/CM2/6ème/5ème

2h

Jour 1 - Présentation des concepts et des méthodes de réflexion et d'analyse

- Définition : qu'est ce qu'un média ? A quoi cela sert il ?
- Brève histoire des médias
- Les médias aujourd'hui: lois, éthique, encadrement, contexte, conséquences
- Les techniques narratives : notions de fabrication de l'image, mise en scène, habillage sonore, montage, Photoshop (ou assimilés)...
- Utilisation des outils de recherche d'images inversée, de contrôle de la densité des images, logiciels de traduction pour comprendre un article en langue étrangère

UNE DES OPTIONS SUIVANTES

DÉFI VÉRITÉ

Vrai/Faux : les élèves doivent déterminer si les contenus montrés sont vrais ou faux ou détournés

ATELIER IMAGE

Recherche inversée d'images réalisées avec les élèves

2h

Jour 2 - Fabrication de l'info ou de l'infox

- La réception de l'information par un récepteur : illusions d'optique, paréidolies,
- Introduction aux biais cognitifs et de raisonnement
- Les effets trompeurs : les arguments fallacieux, les sophismes,...
- Définitions
- Traitement de rumeurs qui circulent au collège (Illuminati, reptiliens, zone 51...)

+ UNE DES OPTIONS SUIVANTES

POINT SUR LES BIAIS

Introduction aux biais cognitifs et de raisonnement

ATELIER SOURCE

Les élèves doivent trouver sur Internet la source d'une histoire ou d'une vidéo

2h

Jour 3 - Influence d'Internet sur l'information

- Divertissement & Publicité : repérer le placement de produit dans les vidéos.
- Etude de Youtubeurs (Cyprien, Enjoy Phénix, Marvel, Louanne)
- Mécanismes de propagation sur Internet (fermes à clic, astroturfing...)
- Algorithmes et recherches
- Conseils pour effectuer des recherches efficaces

+ UNE DES OPTIONS SUIVANTES

ATELIER OUTILS

Interpréter un graphique (des chiffres, %), identifier des sources fiables et présentation d'outils supplémentaires

CANTONADE

Thèmes abordés précédemment et revus grâce à de nouveaux exemples

MODALITÉS

Chaque séance de 2h se compose d'une partie comportant des thèmes obligatoires et d'une option au choix.

Nombre de séances quotidiennes : 3 séances de 2h pour 3 classes différentes sur 3 journées au minimum selon le nombre de classes. Exemple du nombre de journées nécessaires : 3 jours pour 3 classes, 4 jours pour 4 classes...

Publics concernés : élèves du CM1 à la 5è

Effectif : 35 élèves maximum

MODULE « COMLOTS RIGOLOS » - 3 séances de 2h/classe

PLAN D'INTERVENTION

4ème/3ème/2nde/1ère/Terminale

Avant notre venue :

Nous vous soumettons plusieurs théories complotistes d'ordre scientifique (par exemple, la Terre est-elle plate ?...), extra-terrestre, farfelues, people, racistes ou politiques.

Vous en choisissez 6 que nous distribuons aux élèves à la fin de notre 1ère demi-journée. Nous mettons à votre disposition un livret d'EMI en version PDF.

Jour 1 – présentation des concepts et des méthodes de réflexion et d'analyse

- Définitions et historique
- La fabrique de l'information
- Critique des médias
- Les médias comme contre pouvoir
- Présentation d'arguments fallacieux

2h

Jour 2 – mise en pratique des méthodes de réflexion et d'analyse abordés lors de la 1ère demi-journée

- **Débats mouvants** : à partir d'un sujet clivant comme « la corrida », « la liberté d'expression », « la bien pensance »,... l'intervenant anime un débat mouvant. Cette forme de débat dynamique qui favorise la participation impose à chaque élève de se positionner dans un camp par rapport à un sujet. Lorsqu'un camp expose son positionnement en exprimant un argument, l'autre camp répond par un autre argument. S'en suit un ping-pong verbal qui favorise la prise de parole, l'argumentation et l'écoute active.
- **Les failles de notre cerveau** : explication et quizz de validation
- **La réception de l'information** : les biais cognitifs, de réception ou de raisonnement

2h

A préparer pour la 3ème journée : Au sein de chaque équipe, nous désignons les élèves qui endosseront le rôle des « pros » et des « antis ». Ils doivent trouver des arguments en faveur ou contre chaque théorie grâce aux recherches qu'ils mèneront de chez eux (ou du CDI).

2h

Jour 3 – Cas pratiques : les joutes verbales

- **Joutes verbales** : les équipes constituées lors de la 1ère demi-journée présentent les résultats de leurs recherches. A la fin de chaque joute opposant les « antis » et les « pros » de chaque équipe, l'intervenant fait la synthèse afin de revenir sur les concepts et les méthodes de réflexion et d'analyse abordés.
- **La « ré-information »** : complotosphère et propagande – analyse de cas pratiques
- Reprendre le contrôle : entretenir son esprit critique (méthode des 5W,...), être curieux, vigilant et varier ses sources d'information – principes journalistiques
- **Synthèse et distribution d'outils et de ressources** pour que les élèves créent eux-mêmes des vidéos et contenus anti complotistes.

EXERCICE PÉDAGOGIQUE – CRÉATION DE VIDEOS

Vous pouvez poursuivre le travail de déconstruction en aidant vos élèves à créer des contenus vidéos.

Afin de mettre vos élèves à l'épreuve de la réalité, nos intervenants leur donneront des pistes et conseils pour qu'ils créent eux-mêmes des vidéos de « complots rigolos » .

Dès qu'ils auront compris et intégré les codes de création des fake news et des théories complotistes pendant ces deux séances, ils pourront mettre en pratique ces éléments en créant eux-mêmes des vidéos et autres contenus alternatifs et positifs.

MODALITÉS

Le module «Les complots rigolos» se déroule en 3 séances de 2h sur trois journées différentes avec trois groupes différents.

Entre la 2ème et la 3ème journée , un exercice pratique de déconstruction de théories complotistes est réalisé par les élèves.

MODULE MEDIAS & SEXUALITE

2h

PLAN D'INTERVENTION

4ème/3ème/2nde/1ère/Terninale

- Qu'est ce qu'un média ? Quelle vision des femmes et des hommes dans les médias ?
- Questionner et définir les notions de média, de sexualité, de norme et de normalité.
- Appréhender différentes représentations liées à la sexualité à travers le monde et l'histoire.
- Interroger des stéréotypes de genres à travers différents médias pour les déconstruire.
- Questionner les rapports homme/femme dans les représentations liées à la sexualité.
- Comprendre l'influence des médias sur les comportements.
- Conclusion : réflexion sur l'évolution vers une société plus inclusive.

3x2h soit 3
séances
« élèves »

INTERVENTION « élèves »

LES OBJECTIFS

Développer l'esprit critique des adolescents par rapport aux représentations véhiculées par les médias.

Les accompagner dans une réflexion sur l'impact des images sur leur construction identitaire.

Susciter une prise de recul nécessaire dans leur rapport à l'autre (fille/garçon).

Comprendre l'impact de la pornographie sur leur personnalité en construction.

Convoquer réflexes et bon sens face aux nouveaux outils de séduction

L'ORGANISATION

Nous vous adressons un questionnaire en ligne auquel vos élèves devront avoir répondu avant notre venue pour personnaliser les séances. Vous aurez accès aux réponses anonymes de vos élèves et aux résultats de l'enquête. Nous distribuerons à tous vos élèves un fascicule « Respect » réalisé avec le concours du ministère ainsi qu'une affiche pour votre établissement.

LE JOUR J

Un intervenant est présent toute la journée dans votre établissement. Autonome, il vient avec son matériel (ordinateur et vidéo projecteur) : il s'appuie sur des supports pédagogiques visuels (captures de sites internet, vidéo,...) pour illustrer ses messages et créer des échanges avec le public.

LES MODALITÉS

4ème/3ème/2nde/1ère/Terninale

3x2h, soit 3 séances de 2h pour 3 groupes différents.

EFFECTIF

Les effectifs des groupes rencontrés ne doivent pas dépasser une classe.

Exemples de ressources pédagogiques mises à disposition des publics :



Le livret d'éducation aux médias et à l'information - à partir de 14 ans

Le livret de sensibilisation aux usages du numérique - à partir de 10 ans



Affiche CNIL : les 5 conseils pour protéger sa vie privée sur les réseaux sociaux

1 J'AI CONSCIENCE
Que mes données personnelles ont de la valeur ! Toutes les informations que je poste sur YouTube et iStock ont une valeur. Pour savoir dans quel cadre elles sont utilisées, mes données de géolocalisation, mes photos, mes habitudes, mes likes, je consulte les Conditions Générales d'Utilisation.

2 JE PROTÈGE
Ma Facebook en utilisant des paramètres et des autres sites en utilisant un navigateur sécurisé. Je vérifie bien de distinguer mes amis de mes contacts professionnels, en m'assurant de leur identité.

3 JE VERROUILLE
Mon compte ! Et j'ajoute une sécurité avec un mot de passe fort et en activant les options complémentaires comme le « double authentification ». Ensuite on vérifie mes paramètres de confidentialité pour limiter l'accès à mon profil ou à mes publications à des contacts que j'ai choisis.

4 J'ANTICIPHE
Les conséquences de mes publications ! Même si un lien public ou je peux laisser des traces, même sur Snapchat ! Avant de publier, je m'assure que mes publications ne nuisent à la réputation, à la santé, à la vie.

5 JE VÉRIFIE
Les informations auxquelles j'ai accès avant de les partager ou de cliquer dessus. Des informations personnelles sont collectées lors d'une « fake news », une attaque, un contenu qui pourraient à une personne... et je fais un programme multilatéral.

Plus on s'informe, mieux on se défend. Comment ?
Télécharger le guide numérique sans prise de tête qui peut vous aider à mieux vous protéger.

C
O
N
S
E
I
L
S

P
O
U
R

R
E
S
T
E
R

N
E
T

S
U
R

L
E

W
E
B

Vignettes web :

1 Un mot de passe en béton
Un bon mot de passe est composé de moins de 10 caractères et 4 types de caractères : des majuscules, des minuscules, des chiffres et des caractères spéciaux. Il peut être plus court si votre compte est équipé de sécurité supplémentaire.

1 Réfléchis avant de publier !
Sur Internet, tout le monde peut voir ce que tu mets en ligne : infos, photos, opinions.

TOUR DE FRANCE INTERNET

Des animateurs spécialisés répartis sur tout le territoire métropolitain interviennent dans les écoles, collèges, lycées et dans les structures non scolaires (MJC, ITEP, IME...) en y animant des séances d'information et de prévention concernant les enjeux et les risques du numérique. Les sujets abordés dépendent de l'âge des publics et des attentes des structures (cyber harcèlement, téléchargement, réseaux sociaux, téléphone mobile, jeux vidéo, éducation aux médias et à l'information, citoyenneté, égalité fille-garçon).

Notre but est de créer une ressource complémentaire à l'Education nationale et à l'éducation familiale en proposant des interventions de prévention, d'information et de vulgarisation aux usages du numérique et d'EMI.

Depuis 2004, nos équipes ont rencontré plus de 5 millions d'enfants et d'adolescents et près de 900 000 adultes (enseignants, parents, éducateurs...).

Chaque année, plus de 6000 interventions sont réalisées par nos animateurs partout en France.



Notre équipe est à votre disposition au tél. : 01 45 66 00 47

Et par mail : info@asso-generationnumerique.org

Pour plus d'informations, consultez le site de l'association :

www.asso-generationnumerique.org

<https://www.facebook.com/assogenerationnumerique>

Twitter : @AssoGeNum