

**Enjeux e-médias**

Éducation, Médias, Information, Citoyenneté



*Donnons aux jeunes la maîtrise de leur vie numérique !*

# Internet citoyen

Guide Education

Avec le soutien de





## Sommaire

<b>Éduquer à l'heure du numérique</b>	> 2-3
<b>Règles de droits et devoirs</b>	> 4-5
<b>S'informer, se documenter</b>	> 6-7
<b>Socialiser</b>	> 8-9
<b>Rester connecté</b>	> 10-11
<b>Jouer</b>	> 12-13
<b>Créer, diffuser</b>	> 14-15
<b>Ressources</b>	> 16-17

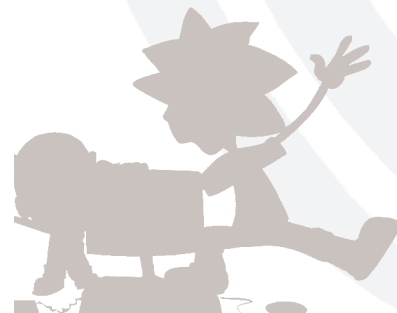
Aujourd'hui, les pratiques numériques des jeunes se situent à la croisée des espaces éducatifs et privés.

La socialisation et la transmission de savoirs mises en œuvre par les enseignants ou les animateurs sont ainsi fortement confrontées aux expériences des jeunes, induites à la fois par l'industrie numérique et la société.

Dans ce contexte, l'une des responsabilités des acteurs éducatifs est d'aider les jeunes à mieux se repérer dans l'univers numérique et à acquérir les outils intellectuels et techniques nécessaires pour mieux maîtriser leurs usages. L'un des enjeux majeurs étant d'assurer à tous un accès à des pratiques numériques non pas simplement consuméristes mais culturelles, pluralistes, riches, citoyennes et créatives...

Ce guide pratique est un premier outil pour vous accompagner dans votre mission d'éducation citoyenne au numérique. Il a pour objectif de servir de point d'appui et de donner des premiers repères à tous les acteurs de l'éducation, pour faciliter votre relation aux enfants et aux adolescents. En effet, ceux-ci ont besoin de pouvoir rencontrer des adultes avec qui ils puissent échanger, qui leur apprennent à profiter du formidable potentiel offert par Internet et les aident à bien grandir dans notre société de l'information.

Ce guide se veut également un tremplin pour aller plus loin dans votre pratique professionnelle et pouvoir mettre en place des ateliers, actions, projets d'éducation au numérique.





C'est ainsi, le numérique modifie profondément le rôle des médiateurs éducatifs en redéfinissant à la fois leur statut et leur mission. Un défi compliqué ? Moins qu'il n'y paraît. Et passionnant !



## idée reçue

Ce n'est pas parce que l'on maîtrise les usages et services que l'on maîtrise leurs impacts émotionnels, culturels, cognitifs ni les stratégies commerciales ou marketing... Il faut apprendre pour passer du statut de consommateur à celui d'acteur numérique responsable.



## Principaux enjeux

A travers la fréquentation des écrans se joue pour les jeunes le rapport au monde et aux autres, ces derniers **doivent maîtriser des savoirs et savoir-être complexes** pour élargir leur horizon culturel, mener une vie sociale harmonieuse, se protéger, voire respecter leurs droits et gérer les stratégies commerciales des services et produits numériques qu'ils utilisent.

Combien de jeunes **sont-ils conscients de ceci ?** Le premier enjeu éducatif est sans doute de faire comprendre dès le plus jeune âge aux internautes la nécessité de s'interroger sur l'univers numérique et de se former sans cesse pour mieux le maîtriser et l'appréhender de façon citoyenne et créative.

### L'éducation par le numérique. Une pratique utile, surtout si...

- Les sites, applications et jeux en ligne utilisés sont le fruit d'un vrai choix.
- L'adulte joue son rôle pour casser les habitudes et les effets de mode et proposer de nouvelles ressources.
- Des règles et repères sont mis en place concernant les risques d'usage.
- Internet comme objet de divertissement ne remplace pas les autres et ne passe pas avant les travaux scolaires.
- Il reste du temps pour dormir, rêver et, c'est important, s'ennuyer !



## Conseils pratiques

### Il y a un âge pour tout

- Pas d'écrans avant 3 ans, rien d'urgent !
- Ce n'est pas parce qu'un tout petit "y arrive" que c'est bien pour lui.
- De même, ce qui est interactif n'est pas forcément mieux. Tout dépend de l'interaction proposée.
- Réseaux sociaux : on attend 13 ans.
- Téléphone portable : on tient jusqu'au collège ?
- Télévision en ligne ou jeux vidéo, les signalétiques en vigueur sont des repères !

### Il y a des procédures de base à répéter encore et toujours

- S'assurer que les **mots de passe** utilisés sont sécurisés (compliqués, associant chiffres/lettres/symboles).
- Apprendre à **se déconnecter** quand on quitte un compte. **Le fermer ne suffit pas.**
- Ne pas hésiter à redire qu'il ne faut pas donner d'**informations personnelles** en ligne.
- Systématiquement et régulièrement **paramétrer** ses comptes et étudier les réglages proposés.
- Pour éviter la publicité ciblée, vérifier **les cookies** dans les options du navigateur. Garder ceux qui permettent de naviguer plus facilement, supprimer ceux non voulus.
- Installer un **anti-virus** complet, avec pare-feu, cela peut prévenir les intrusions sur l'ordinateur (pop-ups, virus, spam...).
- **Donner l'exemple** en tant qu'adulte !



### L'ordinateur, un écran parmi tant d'autres

Ordinateur, télévision, console de jeux, téléphone portable, tablette : c'est l'ensemble de ces écrans qu'il convient de prendre en compte dans l'éducation des enfants et des jeunes, notamment pour fixer un **TEMPS** d'exposition GLOBAL aux écrans et des postures critiques permanentes.

# RÈGLES de DROITS et DEVOIRS



*Internet, ce n'est pas le Far Web. Petit tour d'horizon rapide des principaux droits et devoirs concernant les jeunes.*

## 🌀 Vie privée et droit à l'image

### Les droits des jeunes

- Savoir pourquoi leurs données sont collectées, ce qu'on en fait et combien de temps elles sont stockées.
- Pouvoir les voir, les rectifier et les supprimer comme ils le souhaitent.
- Refuser la publication de photos / vidéos qui ne leur plaisent pas.
- Faire retirer toutes les données personnelles et images publiées sans leur autorisation.
- Porter plainte en cas de refus.
- Décider s'ils souhaitent être géolocalisés ou non. Aucun service ne peut le faire sans leur accord.

### Leurs devoirs

- Être attentifs aux données qu'ils communiquent et à ce qu'ils publient en général.
- Demander l'autorisation aux personnes dont ils publient les images. Pour les mineurs, il faut théoriquement l'autorisation des deux parents.
- Savoir que le droit à l'image ne s'applique pas dans le cas de situations couvertes par le droit à l'information. Typiquement, les concerts publics, ou les manifestations.

## 🌀 Liberté d'expression

### Les droits des jeunes

- Pouvoir s'exprimer, bien sûr mais dans le respect de la loi.
- Être protégé en cas de harcèlement, puisque c'est un délit.
- Exercer leur droit de réponse pour faire connaître leurs versions des faits s'ils ne sont pas d'accord avec une publication.
- Faire retirer des propos inexacts, insultants, diffamatoires...
- Ne pas être exposé à des provocations à la haine, à la violence, au suicide, à l'anorexie.

### Leurs devoirs

- Ne pas publier sur leurs comptes, sur les forums, sites de chats... de propos diffamatoires, d'injures, d'expressions négationnistes, racistes, sexistes.
- Ne pas laisser faire. Signaler les comportements inacceptables.

## 🌀 Protection contre les images choquantes

### Les droits des jeunes

- Un mineur ne devrait pas être exposé à des contenus choquants. La loi est là pour le protéger.
- La pornographie et les images violentes sont légales, mais sont interdites sur des sites susceptibles d'être visités par les mineurs.

## 🌀 Droit d'auteur

### Les droits des jeunes

- Si un jeune crée des contenus numériques, ses créations sont automatiquement couvertes par le droit d'auteur.

### Leurs devoirs

Si l'œuvre n'est pas sous licence le permettant, demander l'autorisation avant de publier / copier / utiliser / modifier (à moins que ce ne soit dans un cadre privé ou familial)

- Les œuvres littéraires
- Les œuvres d'art
- La musique, les films
- Les logiciels, jeux, applications

### Ne sont pas concernés

- Les écrits officiels
- Les œuvres libres de droit
- Les citations brèves, les caricatures, les parodies
- Les œuvres tombées dans le domaine public (dont les auteurs sont morts depuis plus de 70 ans).

## 🌀 Publicité

### Les droits des jeunes

- Ils doivent pouvoir clairement identifier les publicités en ligne comme telles.
- Ces dernières ne doivent pas exploiter leur "crédulité" ou leur manque d'expérience.



### A qui reviennent les droits d'auteur en cas de création à plusieurs dans une structure éducative ?

*S'il s'agit d'une création collective, alors ils appartiennent à la structure.*

*En revanche, pour les créations collaboratives, chaque contributeur possède à titre individuel les droits sur les contenus qu'il a créés.*

### Qui est responsable des actions illégales en ligne des jeunes dans un établissement/centre éducatif ?

*Dès que le mineur est sous votre responsabilité, vous êtes responsable de ce qu'il fait en ligne et de ce qu'il lui arrive. Les responsabilités se négocient après en cascade enseignant > directeur > ministère ou > prestataire technique.*



# S'INFORMER / SE DOCUMENTER

*Fini le temps où l'adulte, et en particulier l'enseignant, était celui qui détenait le savoir. Aujourd'hui, il est davantage celui qui apprend à chercher, à trouver et hiérarchiser ce savoir.*



## **idée reçue**

### **Wikipédia est leur seule source d'information**

Si le réflexe Wikipedia est bel et bien là, de plus en plus de jeunes font aussi leurs recherches sur Youtube, qui est actuellement le second moteur de recherche du monde, après Google.

## **Points d'attention**

- Confiance, naïveté, flemme ? Beaucoup d'internautes se fient au premier site qu'ils trouvent.
- Si vous demandez une recherche en ligne à la maison, vous êtes quelque part responsable si un enfant "tombe" sur un site problématique lors de son travail. Mieux vaut proposer une liste de sites fiables à consulter.
- La désinformation et la manipulation d'opinions sont d'autant plus fréquentes que le sujet prête à idéologie ou est au cœur de l'actualité.
- Entre copier-coller et copier-pour-illustrer ou argumenter, les jeunes sont souvent perdus. Un travail intéressant...

## **Conseils pratiques**

- Pour les plus jeunes, il existe des annuaires et **moteurs de recherches plus adaptés** (babygo, kidigo, takatrouver...).
- Pour les moins de 12 ans, tester **Vikidia** ou **Wikimini** comme alternative à Wikipedia.
- Pour éviter le tracking, utiliser des moteurs alternatifs type **DuckDuckGo** ou **Qwant**.
- **Décoder une URL**, ça sert ! Leur apprendre la différence entre un .perso, un .org, un .net...
- Délimiter au maximum le sujet de la recherche : taper **plusieurs mots** en les choisissant les plus précis possibles et éviter les termes qui peuvent prêter à confusion.
- Croiser les sources. **Répéter qu'un site ne suffit pas.**
- Réflexe à instaurer : identifier systématiquement l'**auteur** de l'information et s'interroger sur ses intentions.
- Pour éviter les images et textes violents et porno **sur Google**, sélectionner le mode "Safe Search" dans le paramétrage de chaque navigateur. Sur **Youtube**, cocher en bas de page le mode "restreint".
- Penser aussi, sur Google à **désactiver la recherche instantanée**.
- Utiliser les recherches avancées pour sélectionner des images selon les **autorisations d'utilisation**.
- S'ils sont confrontés à des images choquantes, dire aux jeunes d'éteindre tout de suite l'écran de l'ordinateur et d'en **avertir immédiatement un adulte**.
- En cas de contenus illégaux, faire un copier-coller de l'adresse URL de la page où se trouve le contenu et **la signaler** sur [www.pointdecontact.net](http://www.pointdecontact.net).



## **FOCUS**

### **Fracture culturelle**

*Avec Internet, la fracture entre enfants bénéficiant d'un environnement culturel fort ou faible s'accroît. Aider TOUS les jeunes à élargir leur horizon culturel en attisant leur curiosité et leur proposant de nouveaux sites à découvrir. Le pire risque sur Internet ? C'est sûrement de perdre son temps...*

# SOCIALISER

Sites, jeux, applis, chats, tout ou presque sur Internet devient réseau social avec des problématiques de protection de la vie privée et de e-réputation qui s'accroissent...



## idée reçue

### Il n'y a que Facebook dans la vie des jeunes !

Leur vie sociale en ligne se déroule aussi sur Twitter, Youtube, Google+, Tumblr, Flickr, Instagram, Ask.fm, WhatsApp, Snapchat les blogs etc. De nouveaux services ne cessant d'apparaître, l'essentiel est d'apprendre les fondamentaux pour pouvoir s'adapter.

## Points d'attention

- Les petits sont aussi sur les réseaux sociaux, les leurs et ceux qui n'ont pas été conçus pour eux. Vous ne pouvez pas l'ignorer et le sujet mérite d'être abordé.
- Sur certains réseaux sociaux, les jeunes utilisent leurs vrais noms. Au moment où ils construisent leur identité numérique, ce qu'ils laissent voir et savoir d'eux en ligne n'est pas anodin. Leur "e-réputation" est en jeu !
- Enormément de photos et d'informations privées circulent sans autorisation. Droit à l'image et vie privée sont peu respectés.
- Les images et informations publiées sur Internet peuvent rester en ligne des dizaines d'années. Surfer laisse des traces.
- Insultes, méchancetés, menaces ; le harcèlement en ligne est malheureusement fréquent.
- Le risque de voir des personnes mal intentionnées se faire passer pour des mineurs existe. Un internaute averti en vaut deux.



## Conseils pratiques

- Pas de Facebook ou autre Twitter avant **13 ans**.
- Les nombreux services Google et Facebook, entre autres, **croisent les données** de leurs utilisateurs. Eviter d'utiliser les services d'un même acteur si possible.
- Conseiller d'utiliser des **pseudos** ou pas ? Cela peut protéger mais aussi déresponsabiliser...
- Bien configurer les **paramètres de vie privée** est **INDISPENSABLE**. Et ceci très **REGULIEREMENT**. Même s'ils prétendent le contraire, tous les jeunes ne paramètrent pas correctement (ou du tout) leurs comptes.
- Eh si ! De nombreux enfants communiquent leurs **mots de passe**... Petite pique de rappel nécessaire !
- Inciter les jeunes à bien choisir leurs "amis" et à privilégier la **qualité de leurs relations** plutôt que la quantité de leurs contacts.
- Sensibiliser à la publication de photos qui pourraient se révéler gênantes pour eux et leurs amis aujourd'hui et dans l'**avenir**.
- Une photo publiée sans autorisation ? On peut demander à la personne responsable de la retirer, le signaler au site qui **doit la supprimer**. Et si cela ne suffit pas, se retourner vers la CNIL ou la police. Idem en cas de diffamation.
- Attention aux applications qui demandent des **informations personnelles** pour jouer gratuitement !
- Faire rechercher régulièrement quelles informations concernant les jeunes apparaissent sur Internet **en tapant le nom sur les moteurs de recherche** ("se googliser").



## FOCUS

### Identité en ligne

Qui suis-je à l'ère du numérique ? Pour l'état civil, c'est clair : nom/prénom/date de naissance... En ligne, en revanche, le "Moi, je" peut faire place au "Moi, nous" avec la possibilité offerte de se créer et d'expérimenter des identités multiples à travers pseudos, avatars ou connexions anonymes. Un beau sujet de débat !

# RESTER CONNECTÉ en PERMANENCE

Avec de plus en plus de jeunes équipés de téléphones "intelligents" connectés, le portable est devenu un véritable "couteau suisse". Il sert davantage à envoyer des messages, aller sur les réseaux sociaux, écouter de la musique, prendre des photos, faire des vidéos, télécharger des applications... qu'à téléphoner !



## Idée reçue

**On ne peut pas vivre sans portable ?**

Si on peut ! Et l'un des enjeux de l'éducation pourrait être aussi d'apprendre la déconnexion.

## Points d'attention

- Pour des problèmes physiologiques (ondes), le téléphone portable n'est pas recommandé avant 12 ans.
- Avec un portable, tout va plus vite. Les informations et images diffusées sans y réfléchir viennent alimenter les réseaux et restent des années sur le web.
- Le portable est l'un des terminaux les plus en cause en matière de cyber-harcèlement.
- Les jeunes n'ont pas de carte bancaire ? Ils peuvent payer avec leur forfait téléphonique.
- Le contrôle parental, il faut le savoir, ne fonctionne pas sur les smartphones... lorsque les jeunes se connectent en Wifi.



## Conseils pratiques

- Avant l'entrée au collège, le téléphone portable est-il **réellement utile** ? La question mérite en tout cas d'être posée.
- Une sonnerie, un texto, cela perturbe. Donner des règles claires d'utilisation.
- Apprendre aux enfants à mettre un mot de passe un peu compliqué sur son téléphone, à fermer son Bluetooth par défaut, à **réfléchir avant d'accepter d'être géolocalisé**.
- Faire apprendre le savoir-vivre : éteindre son mobile en cours, mettre en mode vibreur pour ne pas déranger, ne pas parler trop fort, ne pas hurler sa vie privée dans des lieux publics...
- Ne pas **diffuser d'images** sans en avoir acquis les droits.
- Alerter les jeunes sur les numéros **et SMS surtaxés**.
- Apporter les informations pour se protéger des ondes (kits mains libres, éviter de porter son téléphone sur soi et de le mettre sous son oreiller, de se connecter dans les transports...).



## FOCUS

## BYOD

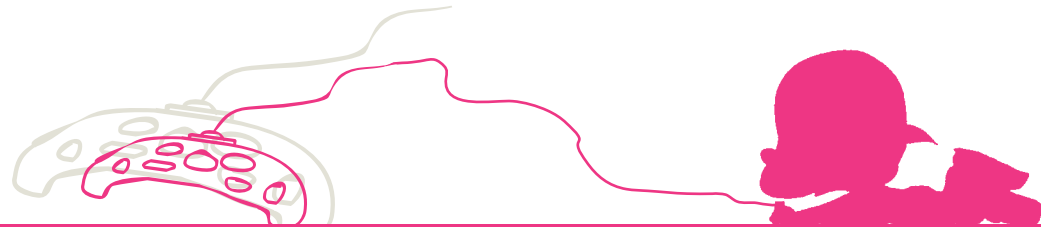
### La géolocalisation

Les applications mobiles de plus en plus nombreuses, qui utilisent des informations liées à la géolocalisation, sont souvent très pratiques mais soulèvent certaines questions. Activer la géolocalisation sur son téléphone, c'est accepter d'être potentiellement pisté par toute personne ou organisation capable de détecter les signaux émis par la puce. C'est aussi s'exposer aux logiciels malveillants qui peuvent utiliser cette fonctionnalité, en général à des fins commerciales.

Utiliser les portables des jeunes à des fins pédagogiques pour filmer, enregistrer, tweeter, faire des recherches, c'est l'idée du Bring Your Own Device (BYOD). Attention dans ce cas aux données personnelles qui sont sur les terminaux, au droit à l'image, à l'accès non-protégé à Internet, aux téléphones qui tombent... et bien sûr au différentiel d'équipement entre les jeunes.



# JOUER



Sur ordinateur, console, tablette, télévision connectée, ou smartphone, le jeu vidéo est l'un des loisirs les plus prisés des français, et certainement pas l'apanage des adolescents, le joueur moyen ayant plutôt la trentaine.



## Idée reçue

### Tous les jeux sont violents

Certains le sont, certes. Mais faire l'amalgame entre jeux de réflexion, de guerre, de stratégie, d'aventure, de rôle, de ceux dits sociaux ou serious games, n'est pas le meilleur moyen d'instaurer le dialogue avec les joueurs.

## Points d'attention

- A chaque jeu son public. **Guider un enfant dans ses choix** permet de l'orienter vers des jeux adaptés à son âge et sa sensibilité.
- De nombreuses peurs circulent au sujet des jeux vidéo. La meilleure façon d'aborder sereinement la question est de s'informer et de tester certains d'entre eux.
- Les **valeurs véhiculées** par les jeux vidéo ne sont pas plus anodines que celles transmises par les films ou les livres. Le sexisme, l'ethnocentrisme comme les valeurs guerrières sont très présentes dans cet univers. A surveiller et à discuter.
- Certains jeux, notamment les **jeux en ligne massivement multi-joueurs**, sont conçus pour que l'on y passe beaucoup de temps. Et ils peuvent être passionnants...
- On peut **dépenser beaucoup** d'argent sur certains jeux.



## Conseils pratiques

- S'informer sur la signalétique PEGI, qui permet de connaître la présence de contenus problématiques dans les jeux.
- Attention un jeu classé "3+", signifie juste qu'il n'est pas choquant pour un petit. Pas qu'un enfant de 4 ans est capable d'y jouer ou qu'il n'est pas intéressant pour un adulte.
- C'est difficile d'arrêter. **Inciter les jeunes à se fixer des règles** et des temps de jeu. Si besoin, avec leurs parents.
- S'ils font partie de "guildes", veiller à ce que les jeunes rejoignent un groupe vivant sur le **même fuseau horaire**, cela évitera les rendez-vous au milieu de la nuit.
- Souvent les aînés proposent aux plus jeunes de jouer avec eux. Pas forcément une bonne idée...
- Certains jouent trop ? Leur faire découvrir **d'autres activités**.
- Attention aux abonnements ou aux accessoires que l'on achète en passant un simple coup de fil !
- Les jeux d'argent sont clairement addictifs. Une vigilance particulière mérite d'être portée à leur rencontre.
- Le cerveau prend du temps à se calmer. Mieux vaut cesser de jouer **deux heures avant de se coucher**.
- Pour mieux comprendre le jeu vidéo, ne pas hésiter à consulter le site [www.pedagojeux.fr](http://www.pedagojeux.fr).
- On les fait passer de l'autre côté de l'écran ? Notre appli GameCode ([code-decode.net](http://code-decode.net)) permet aux jeunes de prendre de la distance en créant leur propre jeu.
- Jeu excessif, les signaux d'alerte : manque de sommeil, abandon des autres activités, résultats scolaires et sociabilité en baisse, fatigue, agressivité, mensonges.



## FOCUS

### Jeux vidéo et apprentissage

Utilisation de serious games dans le cadre de démarches de pédagogie active et participative, de jeux du commerce comme outils de remédiation, pour apprendre l'anglais, étudier les stéréotypes de genre... le jeu vidéo peut être un outil utile pour mettre en place des projets éducatifs.





Pour le plaisir, ou incités par les plateformes dont le succès repose sur leurs contributions, les jeunes sont amenés à produire et diffuser toujours plus de créations numériques. Jamais la jeunesse n'avait ainsi accédé en masse à ce statut d'auteur-producteur-éditeur.



## IDÉE REÇUE

### Ils savent tout faire

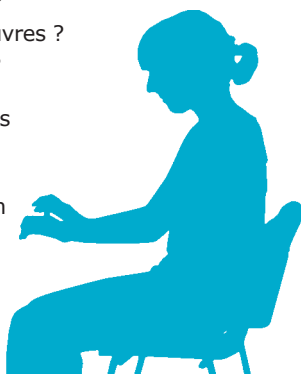
Non ! On ne s'improvise pas auteur et/ou producteur ! Afin de les aider à jouer pleinement leur rôle de citoyens numériques, il est nécessaire de faire acquérir aux jeunes les compétences utiles à l'émergence de créations collectives, coopératives ou personnelles.

## Points d'attention

Les voici donc promus auteurs, éditeurs, diffuseurs, producteurs...

- Quelles sont les nouvelles opportunités ainsi ouvertes ?
- Quels sont les droits et devoirs à connaître ?
- Comment réutiliser des ressources trouvées sur Internet ?
- Quelles sont les options qui existent pour partager ses œuvres ?
- Quelles sont les responsabilités de celui qui met en ligne ?

Toutes ces questions qui relèvent à la fois des champs privés et publics méritent d'être explorées tant dans les structures d'éducation formelle que non formelle, avec une attention particulière portée aux créations collectives réalisées au sein de ces lieux.



## FOCUS

## Conseils pratiques

Pour les droits d'auteurs et le droit à l'image, merci de vous référer aux pages "droits et devoirs" de ce guide.

- Editeur ou diffuseur ? La **clarification des différents statuts** est généralement nécessaire.
- Money, money, money... Les créations des jeunes rapportent souvent de l'argent aux plateformes sur lesquelles ils les diffusent. Une petite réflexion sur les **modèles économiques** sous-jacents ?
- Expliciter la différence entre créer des textes et images **conversationnels** (ceux que l'on échange sur les réseaux sociaux) et des créations servant d'autres objectifs.
- Ils souhaitent utiliser une image/vidéo trouvée sur un site ? Ils peuvent consulter les rubriques "**mentions légales**" ou "crédit" pour connaître les droits associés.
- Rappeler aux jeunes que numériser une ressource papier n'affranchit pas du droit d'auteur sur Internet.
- Les informer de l'existence d'outils et plateformes de création dans le monde du logiciel libre.
- Les diriger vers des espaces collectifs de pratiques numériques (MJC, centres sociaux, espaces publics numériques, Fab Labs).



Certaines licences permettent de partager des œuvres en respectant le droit d'auteur. Les Creative Commons, qui sont les plus connues, peuvent autoriser, selon le type de licence et dans des conditions précisées la copie, diffusion, exploitation et/ou la transformation des œuvres <http://creativecommons.fr/>

## Sitographie

### Sites Internet Sans Crainte

- **Internet Sans Crainte.fr**

Programme d'éducation critique au numérique : infos, actualité, ressources, formation...

- **Plateforme d'auto-formation**

Dispositif complet de formation en ligne gratuit pour les professionnels

[www.internetsanscrainte.fr/formation](http://www.internetsanscrainte.fr/formation)

- **VinzetLou.net** (Série Vinz et Lou sur Internet)

Dessins animés, activités interactives, conseils... (7/12 ans)

*Avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale*

- **2025 ex machina**

Serious game en 4 épisodes (12/17 ans)

[2025exmachina.net](http://2025exmachina.net)

- **StoplaViolence.net**

Serious game contre le harcèlement et la violence au collège (12/16 ans)

- **Isoloir.net** ([www.isoloir.net](http://www.isoloir.net))

Dispositif participatif abordant les grands enjeux liés au numérique (14/17 ans)

*Avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale*

- **Code-decode.net** (en cours de développement)

Programme créatif complet d'initiation au code, à la culture code et la citoyenneté numérique

- **PanelParents.fr** ([www.panelparents.fr](http://www.panelparents.fr))

Site de recommandation parentale.

*Édité par l'UNAF et Internet Sans Crainte.*

- **Pedagojeux** ([www.pedagojeux.fr](http://www.pedagojeux.fr))

Site d'info parents sur les jeux vidéo.

### Sites Cémea, Ligue de l'Enseignement, Francas

- **Enfants, écrans, jeunes et médias**

Espace ressources pour les éducateurs.

*Édité par les Cémea.*

<http://enfants-medias.cemea.asso.fr/>

- **Enjeux e-médias** ([enjeuxemedias.org](http://enjeuxemedias.org))

Axes de travail : éducation aux médias, qualité de l'information et co-régulation citoyenne..

*Collectif Ceméa, Ligue de l'enseignement, Francas et Fcpe.*

- **Décryptimages** ([decryptimages.net](http://decryptimages.net))

Portail d'éducation aux images.

*Édité par l'Institut des images et la Ligue de l'Enseignement.*

### Sites partenaires Safer Internet France

- **NetEcoute 0800 200 000** ([netecoute.fr](http://netecoute.fr))

Ligne gratuite d'assistance téléphonique.

- **Pointdecontact** ([pointdecontact.net](http://pointdecontact.net))

Service de signalement des contenus illégaux et choquants en ligne.

### Sites publics / institutionnels

- **Portail Internet Responsable**

Portail d'accompagnement pédagogique du ministère de l'Éducation nationale.

<http://educscol.education.fr/internet-responsable>

- **Agir contre le harcèlement à l'école**

Plateforme de ressources et de sensibilisation du ministère de l'Éducation nationale.

[agircontreleharcelementalecole.gouv.fr](http://agircontreleharcelementalecole.gouv.fr)

- **CNIL** ([cnil.fr](http://cnil.fr))

Site de la Commission Nationale Informatique et Liberté. Inclut des espaces jeunes et enseignants.

- **CLEMI** ([clemi.fr](http://clemi.fr))

Centre de Liaison et d'Enseignement et des Médias d'Information / ministère de l'Éducation nationale.

- **CSA** ([education-medias.csa.fr](http://education-medias.csa.fr))

Site du Conseil Supérieur de l'Audiodisvisuel consacré à l'éducation aux médias audiovisuels.

- **NetPublic** ([netpublic.fr](http://netpublic.fr))

Site des espaces publics numériques : outils, ressources TIC pour les professionnels.

- **Portail de signalement du ministère de l'Intérieur**

Pour signaler des contenus ou des comportements illicites sur Internet.

[internet-signalement.gouv.fr](http://internet-signalement.gouv.fr)

- **Légifrance** ([legifrance.gouv.fr](http://legifrance.gouv.fr))

Service public de la diffusion du droit.

- **Inriality** ([inriality.fr](http://inriality.fr))

Dispositif d'échanges, de réflexions et d'informations sur la civilisation numérique, propulsé par l'Inria.

- **Joueurs écoute info service 09 74 75 13 13**

Ligne d'écoute Jeux vidéo du ministère de la Santé.

[joueurs-info-service.fr](http://joueurs-info-service.fr)

- **Signal Spam** ([signal-spam.fr](http://signal-spam.fr))

Plateforme nationale de signalement des spams.

## Lexique

- **Adresse IP**

Numéro d'identification attribué par le fournisseur d'accès à Internet à chaque ordinateur.

Ce numéro permet de tracer l'origine de chaque transaction sur le réseau.

- **Avatar**

Représentation virtuelle d'un internaute : image sur un profil ou personnage permettant d'interagir au sein d'un monde virtuel ou d'un jeu.

- **B2i**

Brevet informatique et internet de l'éducation nationale.

Les trois niveaux Ecole / Collège et Lycée attestent l'acquisition de compétences TIC.

- **BYOD**

L'approche Bring Your Own Device (apporte ton appareil perso) consiste à utiliser l'équipement personnel des jeunes pour mettre en place des séquences pédagogiques.

- **Chat**

Messagerie instantanée permettant à différents internautes de converser en direct.

- **Cyberharcèlement**

Technique de harcèlement utilisant les moyens de communication numériques.

Réception répétée de messages d'intimidation, d'insultes ou de chantage par sms, les réseaux sociaux, ou en ligne sur le net.

- **Contrôle parental**

Logiciel permettant de filtrer l'accès à certains contenus Internet. Certains proposent de réglementer les horaires de connexion, d'empêcher la saisie d'information personnelle, de limiter l'accès à certaines applications... Tous les fournisseurs d'accès à Internet sont tenus d'offrir de tels systèmes gratuitement.

- **Cookies**

Petits fichiers enregistrés sur l'ordinateur pendant la navigation des internautes. Ils permettent aux sites de reconnaître l'utilisateur ou l'adresse IP de son ordinateur et d'identifier ses préférences.

- **Déréférencement**

Si vous demandez, pour des raisons légitimes, de déréférencer une page web où vous apparaissez, alors lorsque l'on tape votre nom sur le moteur de recherche, celle-ci n'apparaît plus dans les résultats. En revanche, la page existe toujours et peut être consultée directement ou trouvée en tapant d'autres mots

- **Donnée personnelle**

Toute information permettant d'identifier directement ou indirectement une personne (nom, numéro de téléphone, numéro d'immatriculation, photographie, date de naissance, ville de résidence, empreinte digitale...)

- **ENT** - Espace numérique de travail. Ensemble intégré de services numériques mis à disposition de la communauté éducative (enseignants, parents, élèves) dans les structures scolaires.

- **Géolocalisation** - Procédé qui permet de localiser géographiquement un internaute.

- **Happy Slapping** - Acte de filmer avec un téléphone portable l'agression physique d'une personne et de faire circuler cette vidéo.

- **MMOG (Massively Multiplayer Online Game)**

Jeu en ligne massivement multi-joueurs. Ce type de jeu est doté d'un univers persistant (le jeu continue 24h/24) et accueille un grand nombre de joueurs simultanément.

- **Opt-in, opt-out**

Une fonctionnalité est dite en opt-in lorsqu'elle résulte d'un accord préalable de l'utilisateur, en opt-out lorsqu'elle est activée par défaut.

- **P2P (Peer-to-Peer)** - Mode de connexion entre plusieurs ordinateurs qui permet de partager des données sans l'intermédiaire d'un serveur.

- **PEGI - Système européen de classification des jeux vidéo** indiquant l'âge minimum recommandé et la présence de contenus potentiellement problématiques.

- **Profilage**

Technique commerciale reposant sur la collecte de données personnelles. Elle permet de qualifier un utilisateur selon ses comportements et ses goûts pour lui proposer des produits ou services sur-mesure.

- **Streaming**

Mode de diffusion des données en flux, au fur et à mesure de leur envoi par un serveur, sans stockage des données au-delà du temps de lecture.

- **Sexting** - Acte d'envoyer électroniquement des textes ou des photographies sexuellement explicites, surtout d'un téléphone portable à un autre.

- **Tag** - Mot clé associé à une personne, une image, un commentaire, etc. Le tag est notamment utilisé dans les réseaux sociaux.



## Internet Sans Crainte - [www.internetsanscrainte.fr](http://www.internetsanscrainte.fr)

*Internet Sans Crainte* est un programme national de sensibilisation des jeunes - et de leurs médiateurs éducatifs - aux usages responsables de l'Internet. Il est mis en œuvre par Tralalere et soutenu par l'Union européenne, l'Agence du Numérique et Qwant.

Le site du programme propose aux professionnels de l'éducation un espace dédié incluant des ressources pédagogiques, qui permettent la mise en œuvre d'actions d'éducation critique au numérique.

*Internet Sans Crainte* s'inscrit dans le programme européen *Safer Internet France* qui fédère trois services : *Internet Sans Crainte*, la ligne d'assistance téléphonique gratuite *Net Ecoute* et le service de signalement des sites illicites *Point de Contact*.

## Tralalere - [www.tralalere.com](http://www.tralalere.com)

Créateur de programmes d'éducation au, et par le numérique depuis 2000. Tralalere opère le programme Internet Sans Crainte depuis 2007.

## Collectif Enjeux e-médias

Ceméa, Francas, Ligue de l'Enseignement et FCPE

Les Ceméa, les Francas et la Ligue de l'Enseignement sont trois mouvements associatifs complémentaires de l'enseignement public agréés par le ministère de l'Education nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, qui mettent en œuvre de nombreuses activités sur toute la France.

La FCPE, première fédération nationale de parents d'élèves de l'école publique (primaire, collège, lycée) milite pour une école plus juste.

Ils se sont réunis au sein du Collectif Enjeux e-médias pour promouvoir une éducation aux médias et à l'information pour tous, tout au long de la vie, soutenir la qualité de l'information et agir pour une co-régulation citoyenne des médias. La promotion des valeurs de laïcité et la défense du secteur public d'éducation et de la culture sont les objectifs partagés de ces quatre mouvements.

En savoir plus sur le programme européen : [www.SaferInternet.fr](http://www.SaferInternet.fr)

S'informer : [www.InternetSansCrainte.fr](http://www.InternetSansCrainte.fr)

Signaler un contenu choquant ou illicite : [www.pointdecontact.net](http://www.pointdecontact.net)

Contactez la ligne d'assistance téléphonique Net Ecoute : **0 800 200 000**

