



**Bibliothèques
Sans Frontières**
Libraries Without Borders



LES FICHES
D'ANIMATION

EMI EN BIBLIOTHÈQUES

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION:
UN KIT D'ACTIVITÉS À FAIRE AVEC SES USAGERS DE TOUS ÂGES.



BIBLIOTHÈQUES SANS FRONTIÈRES

Fondée en 2007 par l'historien Patrick Weil, Bibliothèques Sans Frontières facilite l'accès des populations vulnérables à l'éducation, à la culture et à l'information pour renforcer leur pouvoir d'agir.

Pour cela, BSF crée, en France et dans plus de 30 pays, des espaces culturels et éducatifs innovants qui permettent aux personnes touchées par les crises et la précarité de s'instruire, de se divertir, de créer du lien et de construire leur avenir.

Conscient que l'accès éclairé et confiant au numérique est aujourd'hui une clé de l'éducation et du développement personnel et une source d'inégalités sociales, BSF dédie une partie de ses activités spécifiquement à l'Education au Numérique.



PRÉSENTATION DU KIT

POURQUOI CE KIT ?

La volonté d'édition de ce kit part d'un constat : de plus en plus en plus de bibliothèques ont conscience que les enjeux d'Education aux Médias et à l'Information (EMI) rejoignent leur mission de service public de pourvoyeur d'éducation et de culture. Elles souhaitent participer à réduire la fracture numérique, à aider leurs usagers à avoir une meilleure compréhension des enjeux et à acquérir de meilleurs réflexes informationnels.

Mais si on n'est pas soi-même un expert numérique et que l'on dispose de moyens réduits, comment faire pour développer des activités avec ses publics ? Nous espérons que ce kit répondra à ce besoin.

La production de ce kit d'activités est le fruit d'un travail collectif. Il a été élaboré par et pour les bibliothécaires. Les ressources et fiches d'activités qui le composent ont été travaillées et, autant que possible, testées avec des usagers de bibliothèque par le groupe de travail qui l'a constitué. La sélection et les commentaires des activités sont en partie le reflet de ces retours.

L'élaboration de ce kit a été réalisée entre janvier et août 2021 par un groupe de 39 personnes. Personnels de bibliothèques départementale de prêt et bibliothèques municipales de Haute-Garonne, Hérault, Loiret et Loir-et-Cher, ils ont travaillé avec une coordinatrice de BSF, ensemble mais à distance, crise sanitaire oblige !

Après une phase de formation au sujet et à la méthodologie, le groupe a choisi les objectifs pédagogiques qui lui paraissaient les plus adaptés, inspirés par la mission et le contexte de leurs bibliothèques respectives, pour travailler sur les sujets d'Education aux Médias et à l'Information.

Nous avons ensuite sélectionné, trié, discuté entre nous, parfois testé et créé des ressources de compréhension et d'animation issues de l'expérience conjugée de BSF et du groupe, en fonction des profils des usagers de chacune de nos structures. Chaque bibliothèque participante à ce projet avait ses propres contraintes, ressources, type de publics, dotation matérielle et informatique, niveau de connaissance et de maîtrise du sujet. Certains n'avaient jamais encore proposé d'animation dans leur bibliothèque. La clarté, la précision et parfois la frugalité matérielle des ressources clé en main proposées les y ont aidé, nous espérons qu'elles vous aideront aussi !

COMMENT L'UTILISER ?

Ce kit vous propose 40 fiches d'activité et 34 ressources de compréhension classées en 3 grands thèmes : Se protéger / S'informer / Se représenter en ligne. Chaque thème est divisé en 3 à 5 objectifs pédagogiques concrets auxquels viennent répondre des activités et ressources de compréhension.

La diversité des propositions de ce kit reflète la multitude des situations des bibliothécaires participants et la diversité des sujets d'Éducation aux Médias et à l'Information sur lesquels ils souhaitent mettre l'accent en priorité dans leur structure. Ainsi, quel que soit votre niveau de maîtrise et d'équipement, ce kit devrait vous permettre de vous lancer dans des ateliers avec vos usagers, de clarifier ou d'enrichir une approche thématique ou bien de compléter des actions déjà engagées.

Chaque ressource d'activité ou de compréhension peut être abordée indépendamment des autres, ou bien elles peuvent être combinées ensemble à votre gré, pour former des parcours de plusieurs activités. Certaines ressources dessinent des parcours complets sur plusieurs séances. Elles sont toutes sujettes à personnalisation, laissez s'exprimer votre créativité et celle de vos usagers !

Ce kit est produit en licence Creative Commons.  Son usage et son partage sont libres.

Pour le recevoir gratuitement en version classeur imprimé (dans la limite des stocks disponibles !), faites une demande à PAULINE.GADEA@BIBLIOSANSFRONTIERES.ORG

LA COORDINATRICE DU KIT:



PAULINE GADEA

Formatrice auprès des bibliothèques municipales sur divers sujets numériques depuis plusieurs années (réseaux sociaux, communication visuelle, vidéos, aide numérique, etc.), Pauline Gadea est aussi engagée dans des mouvements associatifs de l'apprentissage par le faire et le commun. Elle travaille aujourd'hui pour Bibliothèques Sans Frontières sur les sujets d'Éducation Numérique.

BONNE DÉCOUVERTE !

FICHES ANIMATION



SOMMAIRE

OBJECTIF 1

POUVOIR SE PROTÉGER ET PROTÉGER LES AUTRES DES DANGERS POSSIBLES DANS LES ENVIRONNEMENTS NUMÉRIQUES

- 10 PROTÉGER SES DONNÉES PERSONNELLES
- 36 CONNAÎTRE LES RISQUES ET ARNAQUES DU NUMÉRIQUE
- 52 RÉAGIR FACE AU CYBERHARCÈLEMENT

OBJECTIF 2

ANALYSER, COMPARER, INTERPRÉTER ET ÉVALUER DE MANIÈRE ANALYTIQUE LA CRÉDIBILITÉ ET LA FIABILITÉ DES (SOURCES DE) DONNÉES, D'INFORMATIONS ET DE CONTENU NUMÉRIQUE

- 58 QU'EST CE QU'UN MOTEUR DE RECHERCHE ?
- 72 COMPRENDRE ET RECONNAÎTRE LES FAKE NEWS
- 84 OPINIONS & FAITS : LA FABRIQUE DE L'INFORMATION
- 104 COMMENT VÉRIFIER LA FIABILITÉ DES SOURCES ?
- 124 POURQUOI ON Y CROIT ? MÉCANISMES DE L'ADHÉSION

OBJECTIF 3

CRÉER ET GÉRER UNE OU PLUSIEURS IDENTITÉS NUMÉRIQUES ET EN COMPRENDRE LES ENJEUX POUR ÊTRE EN CONTRÔLE DE SA PRÉSENCE ET VISIBILITÉ EN LIGNE

- 144 QUI COLLECTE NOS DONNÉES NUMÉRIQUES & POURQUOI ?
- 158 PARAMÉTRER ET SÉCURISER SES COMPTES NUMÉRIQUES
- 162 AVONS-NOUS CONSCIENCE DE NOS TRACES NUMÉRIQUES ?

OBJECTIF 1

POUVOIR SE PROTÉGER ET PROTÉGER LES AUTRES DES DANGERS POSSIBLES DANS LES ENVIRONNEMENTS NUMÉRIQUES

FICHES ACTIVITÉS

1.1 PROTÉGER SES DONNÉES PERSONNELLES

CRÉER UN CODE SECRET INOUBLIABLE
DEVINE MON MOT DE PASSE
COMPRENDRE CE QU'EST UNE DONNÉE PERSONNELLE
LE QUIZ RGPD

1.2 CONNAÎTRE LES RISQUES ET ARNAQUES DU NUMÉRIQUE

PARCOURS 10 FICHES - LES RISQUES NUMÉRIQUES
QUIZ RECONNAÎTRE LE HAMMEÇONNAGE
NE PAS MORDRE À L'HAMEÇON
MAIS QUI EST-CE EXACTEMENT ?
COURS ET QUIZ SUR LE HAMEÇONNAGE

1.3 RÉAGIR FACE AU CYBERHARCÈLEMENT

ATELIER SUR LE CYBERHARCÈLEMENT
NON AU HARCELEMENT



INTRODUCTION

Pour s'informer sur internet, on utilise des outils numériques. Les ressources de ce chapitre 1 sont orientées vers un usage sécurisé d'internet à travers deux enjeux principaux : protéger les données personnelles (ce thème est aussi exploré dans le chapitre 3 sous l'angle de l'identité numérique) et reconnaître les formes principales de malveillance en ligne. On apprend aussi à savoir s'en prémunir et y réagir. On ne traite pas exhaustivement d'outils techniques dans ce chapitre (il n'est pas beaucoup question d'antivirus par exemple), mais on cherche à doter les personnes de tous âges à travers ces activités et ressources des bons réflexes et d'une compréhension des enjeux pour permettre un usage plus serein.



RESSOURCES COMPRÉHENSION

1.1 PROTÉGER SES DONNÉES PERSONNELLES



PROTÉGER SA VIE PRIVÉE

Vidéo dynamique d'un Youtubeur. Elle peut être partagée au public des bibliothèques via les sites des structures ou sur les réseaux. Cela peut aussi être montré en début d'atelier.



JE DOIS PROTÉGER MA VIE PRIVÉE

Vidéo- La Famille tout écran



COMMENT PROTÉGER SES DONNÉES PERSONNELLES ?

Fiche pratique les bons clics .



FICHE ACTIVITÉ

CRÉER UN CODE SECRET INOUBLIABLE

 PUBLIC Enfants, Ados, Adultes et Seniors	 PARTICIPANTS 10 à 12 participant.e.s	 ANIMATEURS 1 animateur.rice	 NIVEAU Débutant	 PRÉPARATION 5 minutes	 ACTIVITÉ 45 minutes
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

Avec cette activité, le public saura créer un code :

- vivant parce qu'il se métamorphose, varie et évolue ;
- inoubliable parce qu'aussi facile qu'une charade qu'on a inventée soi-même

Objectifs

Codes secrets
Mots de passe

Matériel

Papier, crayon,
En option : un tableau blanc et un vidéo-projecteur,
broyeur (pour montrer qu'on ne laisse pas de traces ..
écrites) !

Contenus utilisés

A quel point mon mot de passe est-il sûr?
<https://howsecureismypassword.net/>

Pré-requis

Savoir écrire, compter

DÉROULÉ

1 Faire deviner un chiffre entre 0 et 9

Dans cette première étape, chaque participant.e doit choisir dans sa tête un chiffre entre 0 et 9 et doit le faire deviner au groupe. Il ne faut pas oublier de mesurer le temps nécessaire pour trouver le code secret !

Constat: on trouve très rapidement le code secret de quelqu'un (en quelques secondes) !

Donc, plus un code secret est long, plus le temps nécessaire pour le casser est grand !

2 Faire deviner un chiffre entre 0 et 999

Comme pour l'exercice présent, il s'agit à chacun.e de choisir un nombre, cette fois-ci entre 0 et 999 (plus complexe donc !)

Constat: on met plus de temps mais on trouve facilement quand-même. On estime que la longueur idéale d'un code secret est de **12 caractères et plus** !

La vitesse de calcul d'un ordinateur est infiniment plus grande que la vitesse de calcul du cerveau humain ! De plus, on estime que cette vitesse des microprocesseurs d'ordinateurs double tous les ans (loi de Moore). Il est intéressant d'expliquer cela aux participant.es.

Conseil médiation :

Pour en savoir un peu plus sur le sujet, ne pas hésiter à consulter [la page Wikipedia dédiée](#).

Comprendre ce qu'il ne faut pas faire !

Pour ce troisième exercice, l'objectif est de commencer à faire comprendre la logique d'un mot de passe, et ce qu'il ne faut pas faire lorsque l'on crée son mot de passe.

Pour cela, il suffit d'imprimer les différentes étiquettes ci-dessous (ou de les créer à la main sur des bouts de papier) et de demander aux participant.es de relier chaque personnage connu à son mot de passe.

Relier chaque personnage à son mot de passe

Personnages

Mario
Iron Man
La Reine des Neiges
Paul Pogba
Grand Schtroumpf
Kilan Mbappé
Sacha Ketchum
Aladin
Shrek
Astérix

Mots de Passe disponibles

Lib'Délivrée
Jasmine
Rougra99
Champion2018
ChamiMoustache
RoisManc006
T.Stark
Gaul.-50.Gos-Ude
Pok151Bourg
OgreVert

Constat: si on tombe sur une liste de mots de passe, il est assez facile de deviner à qui elle appartient et quel est l'usage de mots de passe qu'elle contient !

Les logiciels utilisés pour "craquer" les mots de passe utilisent des dictionnaires de mots il vaut toujours mieux inventer des codes sans signification numérique ou littéraire et qui ne peuvent donc pas être présents dans les dictionnaires ... → en inventer soi-même !

Créer un mot de passe grâce à une charade

Maintenant que les participant.es ont compris ce qu'il ne faut pas faire, il est temps de leur donner une astuce pour créer un code secret qu'ielles n'oublieront pas.

Il est bien de rappeler qu'un mot de passe dit "fort" doit contenir au moins 8 caractères, des minuscules, des majuscules, des chiffres et au moins un signe spécial.

Où en sommes-nous ? il faut inventer un code secret *long* et que personne ne peut deviner. Il ne faut pas le laisser traîner sur un bout de papier (*ne pas l'écrire*), le retenir facilement et ne l'utiliser que pour *un seul usage* (pas utiliser le code d'une autre cachette).

Solution: Inventer une charade personnelle qui permettra de retenir un ou des codes secrets impossibles à trouver sans elle.

Voici comment nous allons procéder:

	Proposition	Règle	Exemple
Mon premier	mon surnom à l'école / au collège , mon personnage préféré, etc	les 3 premières lettres, une en majuscule	Man
Mon second	le numéro de l'adresse de la maison de mes parents / le numéro du bâtiment où je travaille / l'année de naissance de mon animal préféré, etc	les 3 premiers chiffres	28 ? 028
Mon troisième	le lieu où je me sers de ce code	les 3 premières lettres, une en majuscule	Médiathèque ? Med
Mon séparateur	caractère ou chiffre entre chaque partie	caractères spéciaux:* ou = ou + ou , etc	, puis ; puis :
Mon tout		Code secret que j'utiliserai à la Médiathèque	Man,028;Med:
Mon tout		Code secret que j'utiliserai au travail	Man,028;Ovh:
Mon tout		Code secret que j'utiliserai à l'école	Man,028;Ana:
Option	Mon mot de passe doit changer tous les ...	je change mon mot de passe pour le 1er trimestre 2019	Man,028;Med:1T19! Man,028;Ovh:1T19! Man,028;Ana:1T19!

5 Mise en application

Pour celle.eux qui ont une carte médiathèque, on propose de remplacer le mot de passe d'accès à leur compte par leur code secret. Cela peut bien évidemment être fait avec tout autre accès, ou site nécessitant un mot de passe.

En effet, tout ce que nous venons de découvrir pour fabriquer un code secret très solide peut être utilisé pour fabriquer des mots de passe pour les sites Internet.

6 Consignes concernant la charade pour un code plus complexe

Constat:

- Mon code secret doit être composé d'environ 13 caractères ;
- Mon code secret doit être composé de 3 parties, de différents types de caractères (numériques, alphabétiques en minuscules, alphabétiques en majuscule), dont 1 partie variable en fonction du lieu (site sur lequel nous créons le mot de passe), séparée par un même caractère de ponctuation (au choix)
- Dans mon code secret, je dois éviter des suites de lettres comme celles contenues dans mon prénom, mon nom ou ma ville d'habitation ou de naissance ainsi que des suite de chiffres contenus dans ma date de naissance, mon code postal de ville d'habitation ou natale
- Plus il y a de types de caractères différents, plus il est difficile de craquer un mot de passe : utiliser des chiffres, des lettres (majuscules et minuscules), des caractères spéciaux comme * ou = ou + ou , etc mais attention aux déplacements à l'étranger ?)
- Plus souvent on change de code secret pour une même cachette, plus il sera difficile pour un hacker ou un logiciel de "craquer" ce code ... il faut donc prévoir une partie qui varie avec le temps (qui passe).
- Un code ne doit servir que pour une seule cachette; si mon code est dévoilé pour une de mes cachettes, il serait très facile et rapide de pénétrer dans toutes mes autres cachettes.
- Il ne faut jamais laisser de trace écrite d'un code secret: moins on écrit ailleurs le mot de passe ou moins on en parle autour de soi, plus le secret sera facile à garder : le code secret idéal se trouve uniquement dans notre cerveau.

7 Pour aller plus loin

Cassage de mots de passe : que mettre dans votre boîte à outils ?

[\[MISC n°89\] Références de l'article « Cassage de mots de passe : que mettre dans votre boîte à outils ? »](#)

FICHE ACTIVITÉ

DEVINE MON MOT DE PASSE - CRÉER UN MOT DE PASSE FORT



PUBLIC
Enfants



PARTICIPANTS
10 - 12
participant.e.s



ANIMATEURS
1 animateur.rice



NIVEAU
Débutant



PRÉPARATION
5 minutes



ACTIVITÉ
45 minutes

Description

Cet atelier permet aux enfants de comprendre l'importance d'un mot de passe fort, et qu'il est possible aux personnes mal intentionnées de deviner leurs mots de passe !

Objectifs

Sécurité numérique
Données personnelles
Mots de passe

Matériel

Post it de 4 couleurs différentes
Post it neutre, pour écrire des chiffres et des lettres
Des enveloppes, une par groupe
Stylos

Contenus utilisés

Aucun

Pré-requis

Lire et écrire
Savoir compter

1 Introduction

Cet atelier ludique permet d'apprendre aux participant.e.s comment créer un mot de passe fort. Entre hasard et déduction, les enfants vont comprendre que plus on augmente la taille d'un mot de passe ou d'un code, plus celui-ci est compliqué à deviner.

Afin de mieux comprendre ce que sont les mots de passe, nous vous conseillons de lire [la fiche outils correspondante](#).

2 Lancement de l'activité

Pour commencer, il est important de rappeler l'importance et l'utilité d'avoir des mots de passe solides :

Sur Internet par exemple, les mots de passe protègent l'accès à tous les services en ligne. Si une personne de mal intentionnée devine le mot de passe d'une boîte mail, elle pourra avoir accès à tous les emails de la personne. Il faut voir les mots de passe un peu comme un cadenas qui empêcherait quelqu'un d'accéder à une boîte dans laquelle tous les secrets d'une personne y seraient rangés.

Pour cette activité, l'idéal est de créer des groupes de 2, idéalement face à face. Dans un premier temps, il faut distribuer les cartes de couleurs, la feuille ESSAIS et une enveloppe à chaque enfant.

L'objectif est de deviner en un minimum d'essais le code choisi par l'enfant et contenu dans enveloppe (voir ci-après)

3 Devine la couleur

Expliquer aux enfants qu'elles vont devoir choisir une couleur et la mettre dans l'enveloppe (en mettant le post it de la couleur choisie) sans que leur partenaire ne la voit. Une fois ceci fait, chacun.e leur tour ielles devront deviner quelle couleur se trouve dans l'enveloppe, ce qui fait 4 essais maximum avant de tomber sur la bonne couleur. Facile !

4

Devine la couleur et la lettre

Refaire l'exercice car les enfants l'auront trouvé sûrement très facile : choisir à nouveau une couleur mais ajouter en plus un post-it avec une lettre qui va de A à D (A ou B ou C ou D).

Même chose, les enfants chacun leur tour devront deviner la combinaison de leur partenaire. À la fin de la séance divinatoire, demander ce qu'il s'est passé. Ils ont du mettre plus de temps à deviner le contenu de l'enveloppe et c'est normal car il y avait plus d'éléments donc plus de combinaisons. En rajoutant 1 élément, cela augmente le temps nécessaire pour deviner le code. Jusque là ça reste simple et rapide car ils essaient couleur par couleur et lettre par lettre.

5

Devine l'ordre de la combinaison

Refaire le même exercice mais choisir un ordre pour leur code. (Par exemple VERT + B ou E + JAUNE). Le partenaire devra donc essayer de trouver directement le code dans le bon ordre et en une seule fois. Les enfants vont vite se rendre compte que cela peut prendre un temps fou et qu'ielles vont se mélanger les pinceaux aussi en le faisant. Cette fois, statistiquement, on n'additionne plus le nombre d'éléments mais on les multiplie. Chaque case du code peut afficher soit 4 couleurs soit 4 lettres. Cela donne 8 combinaisons. Comme il y a deux cases dans le code, on multiplie le nombre de caractères différents par lui même :

$$8^2 = 8 \times 8 = 64 \text{ combinaisons.}$$

Le “^” signifie puissance.

6

La combinaison impossible

Cette fois, ajouter une troisième case dans le code qui sera un chiffre compris entre 1 et 4. Les enfants devront deviner un code composé de 3 éléments différents et dans le bon ordre. Cette étape va prendre beaucoup plus de temps puisqu'il y a

$$\begin{aligned} (4+4+4)^3 &= \\ 12^3 &= \\ 12 * 12 * 12 &= \\ 1728 &\text{ combinaisons} \end{aligned}$$

À ce stade de l'activité, les participant.e.s comprennent à l'expérience que plus le nombre de caractères d'un mot de passe augmente, plus le nombre de combinaisons

et donc le temps nécessaire à le trouver est long. Selon l'âge des participant.e.s vous pouvez faire la démonstration mathématique au tableau.

7

Conclusion

On va s'arrêter là pour les séances divinatoires. L'essentiel est que les participant.e.s aient intégré le fait que plus on met de caractères dans un mot de passe ou dans un code plus celui-ci est solide.

Si des ordinateurs sont disponible leur faire tester d'autres combinaisons avec [ce vérificateur de mots de passe](#).





FICHE ACTIVITÉ

COMPRENDRE CE QU'EST UNE DONNÉE PERSONNELLE ET SES ENJEUX

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Chercheurs d'emploi, Jeunes en décrochage scolaire, Tous publics	Adolescents, Adultes, Seniors	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Par un texte à trous et une frise chronologique, les participant.e.s sont invité.e.s à réfléchir aux données personnelles qu'ielles laissent volontairement en utilisant internet.

Objectif général Renforcement des compétences

Temps de préparation pour l'animateur Moins d'1 heure

Domaine de compétence 4 - Protection de l'identité et des données personnelles

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

Nom de l'auteur Nothing 2hide

Matériel supplémentaire Feuilles - Stylos - Feutres - Accès Internet - Smartphones/tablettes/ordinateurs

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Une bonne base pour aborder d'autres éléments liés aux données personnelles : l'aspect marchand des données (objectif 3.1) et l'identité numérique (partie 3.3).

DÉROULÉ

1 Introduction

Durant cet atelier, il s'agira de raconter le déroulement d'une journée que Monsieur et Madame tout le monde pourraient vivre, en invitant chaque participant.e à se mettre dans la peau de ce monsieur ou madame tout le monde. Puis dans une seconde partie, ils et elles devront construire une frise chronologique qui reprend tout ce qu'elles ont fait les jours précédents, afin d'identifier toutes les données personnelles.

Conseil médiation

Pour finir cette activité, vous pouvez utiliser l'activité en ligne « [Une journée de données](#) », conçue par la Maïf. C'est une histoire interactive, qui permet de se rendre compte de toutes les traces que nous laissons tout au long de la journée en fonction de l'utilisation que l'on fait d'Internet.

Pour en savoir plus sur les données personnelles et l'identité numérique, nous vous conseillons de vous référer à la fiche [Outil - Données personnelles et identité numérique](#).

2 Une journée typique

Pour commencer, les participant.e.s doivent remplir, en disant la vérité rien que la vérité, les éléments manquants (signalés dans le texte par un « BIP »). Ils et elles vont chacun.e écrire sur une petite feuille de papier ces éléments.

Pour les aider à comprendre, citez la première phrase "Ce matin, je consulte mes mails. Je ne comprends pas pourquoi ma soeur s'évertue à garder son adresse mail AOL, moi j'utilise BIP et c'est génial". Expliquez-leur qu'elles doivent écrire (ou dire à l'oral si vous les désignez) Gmail si c'est le cas, Outlook, Orange, etc en fonction de leur propre messagerie.

Voici la journée :

Ce matin, je consulte mes mails. Je ne comprends pas pourquoi ma sœur s'évertue à garder son adresse mail AOL, moi j'utilise **BIP** et c'est génial. Elle me rappelle que la fête de la naissance de sa fille est la semaine prochaine. Bon, je file, je dois aller chez le médecin pour mon certificat de sport. Je fais **BIP**

(nom du sport). Le médecin me demande le numéro de ma carte vitale : avant de lui tendre, je lui récite : **BIIIIIP**.

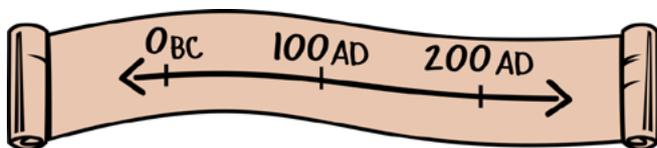
Ensuite je vais prendre un petit café en terrasse. Je sympathise avec mon voisin, il me demande mon prénom et ce que je fais dans la vie : je lui réponds **BIP** et **BIP**. On parle philo et environnement un moment !

Il est temps de rentrer maintenant. Je dois commander le cadeau pour la naissance de ma nièce. Je vais sur Verbaudet, allez une salopette fera l'affaire, hop, je rentre ma carte bleue : **BIP** (indiquer les quatre premiers chiffres). Avant d'aller diner chez **BIP**, je vais faire un tour sur le net. J'adore regarder **BIP** et aller sur **BIP**. Je regarde aussi des vidéos sur Youtube pour en apprendre plus sur BIP, ma passion !

Leur demander ce que sont tous les BIP, qu'elles viennent de remplacer par de réelles informations. Ce sont des données personnelles !

3

Une frise, une infinité de données



Maintenant, plutôt que d'inventer une journée typique, les laisser raconter leur réel emploi du temps. Les participant.e.s vont devoir créer une frise chronologique !

Si vous avez peu de temps, faites une frise simplement sur la journée d'hier et celle d'aujourd'hui (par rapport au jour de l'atelier). Si il reste du temps, remonter plus loin, jusqu'à il y a un mois ! Les participant.e.s doivent renseigner autant d'éléments que possibles parmi ceux-ci :

- les lieux où ielles sont allés
- la date et l'heure
- avec qui ielles étaient (et le lien qui les unit)
- pour quoi faire
- si achat il y a eu, par quels moyens

D'abord, elles peuvent le faire de mémoire, ensuite elles peuvent s'aider des réseaux sociaux et autres publications qu'elles ont pu faire en ligne, ça donnera un portrait encore plus précis ! Ils peuvent même se rendre sur « [Myactivity](#) » qui répertorie toutes les données enregistrées par Google.

Leur laisser une vingtaine de minutes (plus si vous avez le temps).

A la fin, chacun.e peut admirer sa frise et celles des autres. L'idée ici est de réfléchir à toutes les informations qu'elles ont trouvées sur Internet, et celles qui n'y sont pas. Il s'agira également de réfléchir à ce que sont ces éléments. Parmi eux, lesquels sont des données personnelles ? Discuter 5 à 10 minutes.

En réalité, tous les éléments sont des données personnelles. Même les noms des personnes qui vous accompagnent.

4 Apporter une définition

Après la discussion leur apporter une définition d'une donnée personnelle, afin de s'assurer que tout le monde ait bien compris tous les éléments qui sont à caractère personnel.

Définition fournie par la commission nationale de l'informatique et des libertés (Cnil) :

Une donnée personnelle concerne toute information relative à une personne physique susceptible d'être identifiée, directement ou indirectement.

Par exemple : un nom, une photo, une empreinte, une adresse postale, une adresse mail, un numéro de téléphone, un numéro de sécurité sociale, un matricule interne, une adresse IP, un identifiant de connexion informatique, un enregistrement vocal, etc.

Dans le domaine du numérique, les enjeux sont multiples. D'abord il est important de comprendre que l'ensemble des données sur vous qui sont sur le web constitue votre identité numérique. L'autre enjeu est le traitement des données à caractère personnel.

La Cnil en donne cette définition :

C'est toute opération portant sur des données personnelles, quel que soit le procédé utilisé. Par exemple, enregistrer, organiser, conserver, modifier, rapprocher avec d'autres données, transmettre, etc. des données personnelles.

Pour ne donner qu'un exemple, les sites Internet, quand vous les consultez, récoltent certaines de vos données personnelles, puis les transmettent à des régies publicitaires pour que les marques puissent vous proposer des publicités ciblées en ligne.



FICHE ACTIVITÉ

LE QUIZ RGPD

 <p>PUBLIC Ados, Adultes et Seniors</p>	 <p>PARTICIPANTS 10 à 15 participant.e.s</p>	 <p>ANIMATEURS 1 animateur.rice</p>	 <p>NIVEAU Débutant</p>	 <p>PRÉPARATION 5 minutes</p>	 <p>ACTIVITÉ 45 minutes</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

A travers ce quiz les participant.e.s comprendront leurs droits quant à l'utilisation de leurs données personnelles.

Objectifs

Données personnelles
Vie privée
RGPD

Matériel

Vidéo-projecteur (optionnel)

Contenus utilisés

Le site de la CNIL <https://www.cnil.fr/>
Les très bons articles du blog Silex
<https://scinfolex.com/?s=RGPD>

Pré-requis

Idéalement, les participant.e.s auront réalisé l'atelier
"La data expliquée aux ados/adultes"

1 Intro

Début 2018, il n'y a pas si longtemps, vous avez reçu une flopée de mails vous expliquant que tel ou tel service en ligne (Google, Yahoo!, Microsoft, Facebook, etc.) allait changer ses conditions générales d'utilisation pour mieux respecter votre vie privée. Peut-être les avez vous jetés, peut-être avez vous cliqué trop vite, peut-être ne vous en souvenez vous plus, mais le RGPD, c'était entre autre ça.

RGPD (ou GDPR – General Data Protection Regulation – en anglais) signifie :

- Règlement
- Général
- de Protection
- des Données.

Un règlement est une loi, votée par l'Europe, qui s'applique à tous les pays membres. Tous les pays européens ont l'obligation d'appliquer un règlement. Le RGPD porte sur la gestion des données personnelles des citoyen.ne.s européen.ne.s. C'est une réglementation très favorable aux utilisateur.rice.s, probablement l'une des lois parmi les plus avancées en matière de protection des données des utilisateur.rice.s dans le monde.

Alors qu'est ce qui a changé avant et après le RGPD, comment celui-ci protège-t-il les utilisateurs ? Nous allons le découvrir au fil de ce petit Quiz.

Conseil médiation :

Vous pouvez utiliser cette activité comme un quiz de validation des acquis après avoir animé un ou plusieurs ateliers autour de la thématique des données personnelles. Vous pouvez sinon vous en servir en guide d'introduction aux données personnelles et à l'identité numérique.

Appropriiez-vous ce quiz pour en faire une activité amusante ! Vous pouvez par exemple vous inspirer de célèbres jeux télévisés en mettant en concurrence plusieurs équipes, utiliser des buzzers, mettre une ambiance sonore... Soyez imagitatif.ve ?

Vous pouvez éventuellement afficher les questions par le biais d'un video-projecteur.

Pour en savoir plus sur [les données personnelles](#), nous vous conseillons de vous référer à nos fiches outils dédiées.

En fonction du nombre de participant.e.s, créer des équipes. L'idéal est d'avoir deux équipes de 3 ou 4 personnes. Poser les questions tour à tour à chaque équipe. À chaque bonne réponse, l'équipe qui a répondu marque un point. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

Parmi ces 4 propositions, laquelle n'est pas une donnée personnelle ?

1. La liste de vos sports préférés
2. Votre pointure de chaussure
3. Votre plat préféré
4. La distance de la Terre à la lune

Réponse 4. Une donnée personnelle correspond à toute info que se rapporte à une personne physique identifiée ou identifiable. La distance de la Terre à la lune n'est pas une donnée personnelle mais une information publique.

Quand est-ce que le RGPD est applicable ?

1. En mai 2018
2. En mai 2017
3. En mai 2020
4. En mai fais ce qu'il te plaît

Réponse : 1. Ça fait déjà 1 an et de nombreuses sanctions contre les entreprises qui ne le respectent pas ont déjà été prononcées : Google, Bouygues.

Parmi les entreprises de cette liste, lesquelles ne sont pas concernées par le RGPD ? Attention, il y a plusieurs réponses

1. Facebook qui héberge aux États Unis les données de Michel qui lui habite à Bourg en Bresse
2. La poste, une entreprise française qui héberge les courriels de Michel de Bourg en Bresse qui a toujours une adresse en @laposte.net
3. La poste qui héberge les courriels de mon ami Michael, américain qui habite Bourg en Bresse
4. Facebook qui héberge les données de mon ami Michel qui réside à San Francisco

Réponse : 4. Le RGPD s'applique dès qu'il y a collecte et traitement de données personnelles et que celles-ci concernent une personne résidant sur le territoire de l'Union Européenne. Article 3 du RGPD

Est-ce que je peux vendre mes données personnelles au profit d'un tiers contre rémunération ?

(par exemple : vendre son historique de navigation tous les jours contre rémunération de 1 €)

1. Non
2. Oui, sous forme de bail très précaire, je pourrais retirer mon consentement à l'utilisation de mes données à tout moment
3. Oui mais uniquement sur une période de temps limitée
4. Oui, je peux même lui vendre un rein si je veux

Réponse : 2. Il est possible de vendre ses données personnelles contre rémunération si on s'appuie sur la base légale du consentement, prévue à l'article 6 du RGPD : « *Le traitement n'est licite que si [...] la personne concernée a consenti au traitement de ses données à caractère personnel* ». Néanmoins, le texte ajoute immédiatement une condition supplémentaire importante, puisque que le consentement doit nécessairement être donné « *pour une ou plusieurs finalités spécifiques* ». A la différence de la vente d'un bien qui implique un véritable transfert de propriété, l'entreprise qui collecterait des données personnelles contre rémunération serait donc obligée d'indiquer une ou plusieurs finalités précises de traitement qui la lierait ensuite dans le temps. Cependant cette cession de droits serait très précaire et s'assimilerait plutôt à une location à laquelle vous pourriez mettre fin à tout moment puisque le RGPD prévoit que l'individu doit pouvoir retirer son consentement à tout moment aussi simplement qu'il l'a accordé.

Est-ce que mon blog ou mon site perso est concerné par le RGPD ?

1. Non, je ne suis pas une entreprise comme Facebook, je ne suis pas concerné.e
2. Non, je ne revends pas les données de mes lecteur.rice.s, je ne suis pas concerné.e
3. Oui, uniquement les jours pairs
4. Oui, en tant qu'éditeur.rice, je recueille obligatoirement des données donc je dois en informer mes utilisateur.rice.s

Réponse : 4. En tant qu'éditeur.rice d'un site, vous recueillez forcément des données : les adresses IP, les heures de connexion, les pages visitées (c'est une obligation légale depuis la Loi pour la confiance dans l'économie numérique – LCEN) , les noms et adresses déposés dans tout formulaire, de contact ou de commentaire... À ce titre vous êtes soumis au RGPD et avez des obligations envers vos utilisateur.rice.s. Vous récupérez des données sur vos utilisateur.rice.s, vous avez le devoir de respecter le RGPD, c'est à dire de recueillir leur consentement éclairé. Vous devez donc leur signaler que vous recueillez des données, quel type de données, pour quelle finalité, si celles-ci font l'objet de traitement, si un tiers intervient dans leur traitement.

Est-ce que si j'ai un compte Twitter, Facebook, Instagram ou Snapchat, je suis concerné par le RGPD

1. Non car je ne recueille pas de données
2. Non car ce sont des services américains, mes données ne sont pas situées en Europe
3. Oui car le RGPD concerne tous les citoyens européens, quel que soit l'endroit où sont hébergées leurs données
4. Oui, mais uniquement les jours impairs

Réponse : 3. Vous êtes concerné par le RGPD car celui-ci s'applique aux données de tous les utilisateur.ice.s résidant sur le sol européen. Dans cette configuration, ce n'est pas vous qui recueillez des données mais le fournisseur de service, Twitter, Facebook ou Snapchat. Les sociétés opérant ces services ont l'obligation de permettre à leurs utilisateur.ice.s de récupérer leurs données, de recueillir leur consentement, bref de respecter le RGPD.

Le RGPD est la première loi sur la protection des données personnelles en France

1. Oui, il n'y avait rien avant
2. Non la première loi de protection des données personnelles est apparue avec l'arrivée de Facebook en France en septembre 2006
3. Non la première loi de protection des données personnelles est apparue avec l'arrivée du web, en 1993
4. Non, la première loi de protection des données personnelles est apparue l'année de la mort de Claude François, en 1978

Réponse : 4. La France est un pays pionnier en matière de défense des données personnelles avec la loi relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés du 6 janvier 1978. Elle est le résultat d'un scandale qui s'est produit en 1974 : l'État français voulait créer un fichier unique recensant tous les citoyens par un numéro unique qui lui aurait permis d'interconnecter tous les fichiers de l'administration française. Devant le scandale provoqué par cette initiative, le projet a été enterré et la loi informatique et liberté a été votée.

Un éditeur de service en ligne peut-il négocier avec moi et me dire par exemple :

« Mon service ne respecte pas le RGPD et ne le respectera pas. Si tu veux l'utiliser, tu dois accepter que je recueille tes données et que je les traite et les revende sans t'en informer »

1. Oui, la vie est dure mais c'est comme ça
2. Oui, et je trouve même que c'est assez *fair-play* de prévenir
3. Oui mais uniquement les jours impairs
4. Non, c'est du chantage, on ne négocie pas avec les terroristes

Réponse : 4. Pour être conforme avec le RGPD, un service doit recueillir le **consentement** des utilisateur.rice.s. S'il n'y a qu'une chose à retenir de cette nouvelle législation, c'est bien ça. Les services recueillant et traitant vos données doivent le faire avec votre consentement **libre** (sans contraintes), **spécifique** (un consentement par type d'utilisation de données), **éclairé** (l'utilisateur.rice doit savoir comment ses données seront traitées et par qui et qu'elle peut y mettre fin à tout moment) et **univoque** (pas de cases pré-cochées). Ce consentement ne doit pas être contraint, ce qui est le cas ici. Les conditions applicables au consentement sont définies aux articles 4 et 7 du RGPD. Attention, le recueil du consentement n'est qu'une des 6 bases juridiques prévues par le RGPD qui autorise le traitement de données à caractère personnel. Cependant, c'est la base juridique sur laquelle se fondent la plupart des services grands publics pour opérer le traitement de vos données. [Plus d'informations sur les bases juridiques du RGPD sur le site de la CNIL.](#)

Dans quel cas un site ou une application qui recueille vos données n'est pas obligé(e) de se soumettre au RGPD ?

1. Pour toute activité relative à la recherche de preuves d'une vie extra-terrestre
2. Pour toute activité relative à la sécurité nationale
3. Pour toute activité liée à la pratique du twirling bâton
4. Pour toute activité liée aux sports extrêmes

Réponse : 2. Le RGPD crée une exception pour toute activité ayant trait à la sécurité nationale. De ce point de vue, c'est une régression par rapport à la loi de 1978 qui elle ne prévoyait pas ce type d'exception.

Le RGPD régule le traitement des données à caractère personnel et interdit le traitement de certaines d'entre elles. Dans la liste ci-dessous, quelles sont les données dont le traitement est interdit ?

1. Les données relatives à la consommation de nourriture (type d'aliments, etc.)
2. Les données aux déplacements géographiques
3. Les données liées à la consommation électrique (combien je consomme dans mon appartement, combien d'appareils, etc.)
4. Les données liées à l'orientation sexuelle

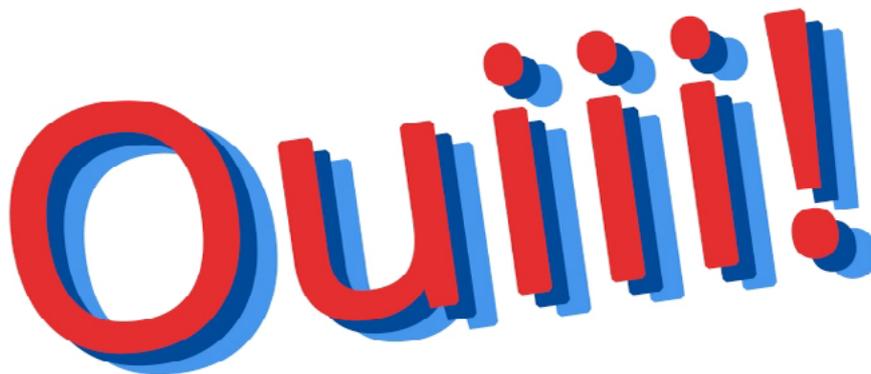
Réponse : 4. L'article 9.1 du RGPD précise la liste des données dont le traitement est interdit : « Le traitement des données à caractère personnel qui révèle l'origine raciale ou ethnique, les opinions politiques, les convictions religieuses ou philosophiques ou l'appartenance syndicale, ainsi que le traitement des données génétiques, des données biométriques aux fins d'identifier une personne physique de manière unique, des données concernant la santé ou des données concernant la vie sexuelle ou l'orientation sexuelle d'une personne physique est interdit. » Il existe cependant de nombreuses exceptions : Consentement explicite de la personne concernée, traitement nécessaire en droit du travail, sécurité sociale, protection

sociale, Sauvegarde des intérêts vitaux de la personne concernée, traitement nécessaire pour des motifs d'intérêt public, traitement par une fondation, une association ou tout autre organisme à but non lucratif et poursuivant une finalité politique, philosophique, religieuse ou syndicale, données à caractère personnel qui sont manifestement rendues publiques par la personne concernée.

Lorsqu'une entreprise ne respecte pas le RGPD, quelle est l'amende maximale que celle-ci peut se voir infliger par les autorités de régulation ?

1. 300 000 €
2. 3 millions €
3. 4% du chiffre d'affaires de l'entreprise concernée
4. 3 carambars

Réponse : 3. Pendant longtemps, les sanctions que pouvaient infliger la CNIL sont restées assez symboliques et étaient peu appliquées (300 000 euros, puis 3 millions avec loi République numérique). En indexant les sanctions sur le chiffre d'affaires, le RGPD a rendu les sanctions vraiment dissuasives. À titre d'exemple, Google a été la première entreprise à s'être vu infliger une amende pour non respect du RGPD. Celle-ci se monte à 50 millions d'euros. Selon la CNIL, « *les utilisateurs ne sont pas en mesure de comprendre l'ampleur des traitements mis en place par Google* ». Un point extrêmement fâcheux, puisque la CNIL en déduit que le consentement des internautes « *n'est pas valablement recueilli* », faute pour le géant américain d'avoir « *suffisamment éclairé* » ses client.e.s.



L'application jelachemonsmartphone.com me permet de savoir à quel point je suis accro à mon smartphone.

Elle affiche le nombre d'heure d'utilisation de mon smartphone par jour. Lorsque je l'installe, RGPD oblige, Jelachemonsmartphone.com me demande mon consentement pour accéder au nombre d'heures de connexion et je lui donne. Est-ce que jelachemonsmartphone.com pourra transférer ces données à un constructeur pour que celui-ci puisse obtenir des statistiques d'utilisation de ses futurs usagers ?

1. oui, c'est même plutôt bien que les constructeurs puissent avoir ces infos, en plus j'ai déjà donné la permission à jelachemonsmartphone.com
2. non, je n'ai autorisé jelachemonsmartphone.com qu'à m'afficher le nombre d'heures d'utilisation de mon smartphone, pas à les transmettre à un tiers pour analyse.

Réponse : 2. Le RGPD impose de recueillir le consentement **spécifique**. C'est-à-dire que mon consentement doit correspondre à un seul traitement, pour une finalité déterminée. Je l'ai donné pour afficher le nombre d'heures d'utilisation de mon smartphone? Si jelachemonsmartphone.com veut les vendre ou les donner gentiment à un constructeur, l'application devra alors me demander la permission explicitement pour cet usage précis.

Si je refuse de donner mon consentement à un site pour l'utilisation d'une partie de mes données, celui-ci pourra dégrader en partie son service.

1. oui, un service peut inciter un utilisateur à donner son consentement en lui promettant de lui rétablir une fonctionnalité s'il donne ses données
2. non, ça s'appelle du chantage, on ne négocie pas avec les terroristes

Réponse 2. Le consentement doit être **libre** c'est-à-dire qu'il ne doit pas être contraint ni influencé. La personne doit se voir offrir un choix réel, sans avoir à subir de conséquences négatives en cas de refus. Par exemple, WhatsApp a demandé à ses utilisateur.rice.s l'autorisation de traiter les données pour faire fonctionner son service de messagerie mais a aussi demandé à ses utilisateur.rice.s que celles-ci puissent être traitées par la maison mère Facebook. Si vous refusez ce traitement, Whatsapp ne fonctionne pas. La seule façon de s'opposer au traitement de ses données personnelles par Facebook INC était de désinstaller l'application. C'est tout sauf un consentement libre. Whatsapp s'est d'ailleurs fait remonter les bretelles par la CNIL.

J'ai lu les conditions d'utilisation du service jelachemonsmartphone.com, par contre celles-ci ne sont pas très claires quant au traitement de mes données personnelles.

Je n'arrive pas à comprendre si celles-ci ne vont être affichées que sur mon smartphone pour me rendre compte de mon utilisation quotidienne ou si celles-ci vont être transmises à un tiers. Je lirais bien les conditions d'utilisation en entier mais il y a 152 pages.

1. Dans ces 152 pages il doit y avoir tout le détail d'utilisation de mes données, c'est juste moi qui suis un peu trop bête pour comprendre, mais ça doit être légal
2. 152 pages pour m'expliquer ce qu'ils vont faire avec mes données, c'est beaucoup trop, forcément ils m'enfument

Réponse : 2. Le responsable de traitement des données doit recueillir le consentement **éclairé** des utilisateurs. Le RGPD a introduit une obligation de transparence : un service doit déclarer à ses utilisateur.ice.s :

- l'identité du responsable du traitement de ses données personnelles,
- la finalité du traitement de celles-ci
- l'identité du destinataire des données
- la durée de conservation des données
- L'existence de transferts en dehors de l'UE;
- L'existence des droits d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation et d'opposition au traitement et du droit à la portabilité ;
- L'existence du droit d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle (exemple: CNIL)

Pour recueillir mon accord pour traiter mes données, le site jelachemonsmartphone.com m'a pré-mâché le travail : toutes les cases à cocher des formulaire l'autorisant à traiter mes données sont déjà pré-cochées, je n'ai plus qu'à valider.

1. c'est sympa, ça me fait gagner du temps
2. c'est interdit, certaines personnes vont aller trop vite et juste cliquer sur valider sans avoir compris ce qu'il va être fait de leurs données.

Réponse : 2. Encore une fois, tout acteur de traitement de données doit recueillir le consentement des personnes concernées. Celui-ci doit être libre, spécifique, éclairé et univoque. Univoque signifie que le consentement doit être donné par une déclaration ou tout autre acte positif clair. Ici le choix étant pré-rempli, ce n'est pas ce qu'on appelle un acte positif, donc le consentement n'est pas valide. Plus d'informations sur le consentement sur le site de la CNIL.

Je ne suis plus satisfait de l'application jelachemonsmartphone.com. J'ai trouvé une application bien plus facile à utiliser, jelachemonsmartphoneetjerespecteleRGPD.com. Par contre j'aimerais bien récupérer tout l'historique de l'usage de mon smartphone auprès de jelachemonsmartphone.com pour l'importer dans ma nouvelle application :

1. Je rêve... jelachemonsmartphone.com ne se donnera jamais la peine de me donner mon historique d'utilisation vu que je les lâche
2. Je me débrouille et j'importe tout à la main
3. jelachemonsmartphone.com a l'obligation de me rendre toutes mes données
4. peu importe, mon iPhone X vient de tomber, la vitre est cassée, j'en ai pour un demi SMIC à le faire réparer, j'ai trop le seum,

Réponse : 3. Le RGPD introduit de nouveaux droits pour les utilisateurs.ice. dont le **droit à la portabilité des données**. Ce droit offre aux personnes la possibilité de récupérer une partie de leurs données dans un format ouvert et lisible par machine. Elles peuvent ainsi les stocker ou les transmettre facilement d'un système à un autre en vue de leur réutilisation à des fins personnelles. Ce sont vraiment vos données ! C'est pour cette raison que des services comme [Facebook](#) ou [Google](#) ont ajouté de nouvelles options de récupération de données pour leurs utilisateurs. [Plus d'information sur la portabilité des données sur le site de la CNIL.](#)

J'ai autorisé jelachemonsmartphone.com à partager mes données avec les constructeurs de smartphone pour un usage statistique. J'ai réfléchi et je ne souhaite plus qu'aucun constructeur ait accès à mes données d'utilisation.

1. Trop tard, les données sont chez les constructeurs, j'ai donné mon accord, je ne peux pas les récupérer
2. Pas grave, j'appelle tous les constructeurs et je leur demande d'effacer mes données. Quelqu'un aurait le 06 du PDG de Huawei ?
3. Je demande à jelachemonsmartphone.com d'effacer les données. Ils ont l'obligation légale de les effacer. Ils contactent le constructeur.

Réponse : 3. Le RGPD prévoit un droit d'effacement. L'utilisateur.ice peut retirer son consentement à tout moment et le responsable du traitement des données a alors l'obligation de les supprimer. Ce n'est pas toujours simple, en témoigne le parcours du combattant pour supprimer son compte Facebook (cf le jeu de l'oie de suppression du parcours Facebook).

Je viens d'apprendre que Jelachemonsmartphone.com s'est fait pirater il y a presque un an et ils ne me préviennent que maintenant !

1. C'est normal, ils ont tellement de travail, ils ne peuvent pas prévenir tout le monde
2. Ce n'est pas si grave, ce ne sont que des données d'utilisation
3. Ils sont hors la loi. Ils auraient dû m'informer de la fuite de mes données
4. peu importe, mon iPhone X vient de tomber, la vitre est cassée, j'en ai pour un demi SMIC à le faire réparer, j'ai trop le seum,

Réponse : 3. Avec le RGPD, les plateformes et les responsables des traitements de données ont l'obligation légale de signaler une violation de données à caractère personnel dans les 72 heures. Le RGPD a été créé pour que les sociétés chez qui nous hébergeons nos données soient responsabilisées et pour qu'elles soient plus loyales envers leurs utilisateur.rice.s. En effet, ces dernières années ont vu se produire de nombreuses fuites de données. Avant le RGPD, les sociétés n'avaient aucune obligation ni de protection des données ni aucune obligation de prévenir leurs utilisateur.rice.s. Par exemple, en 2017, la compagnie Uber s'est fait pirater les données personnelles de 57 millions d'utilisateur.rice.s. Uber n'a prévenu personne, pas même les utilisateur.rice.s et a révélé cette fuite de données 2 ans après. Je vous laisse imaginer les potentiels d'usurpation d'identité ou autres auxquels les client.e.s d'Uber ont pu être confronté.e.s. Y'a t-il des utilisateur.rice.s d'Uber dans la salle ? Peut-être vos données ont-elles également fuitées ?

En résumé

En France, il existait avant le RGPD une loi sur la protection des données, la loi informatique et libertés de 1978. Cette loi a créé la CNIL, la commission informatique et libertés, un organisme d'État (en fait une autorité administrative indépendante) chargé de protéger nos données personnelles. Le problème est que la CNIL n'avait pas beaucoup de pouvoir de sanction et en cas de non-respect des lois sur les données personnelles, celle-ci ne pouvait mettre des amendes que très limitées. Le RGPD a tout changé. Les organismes de protection des données personnelles ont désormais avec le RGPD la possibilité d'infliger des amendes indexées sur le chiffre d'affaires, ce qui change tout, on l'a vu avec la première amende infligée à Google d'un montant record de 50 millions d'euros.

Avec le RGPD en France, on passe d'une situation déclarative à une situation normative et ça aussi ça change tout. Avant le RGPD les entreprises devaient effectuer une déclaration préalable à la CNIL. Aujourd'hui, les responsables de traitement de données personnelles ont l'obligation de se tenir prêt à tout moment en cas de contrôle à prouver sa conformité avec le RGPD. Pour ceux qui veulent savoir comment s'y préparer, la CNIL a mis en place [un guide en 6 étapes](#).

Côté utilisateur.rice, s'il n'y a qu'une chose à retenir du RGPD, c'est que désormais les services et responsables de traitement de données personnelles ont une obligation de loyauté et d'information envers leurs utilisateur.rice.s. Cette notion se concentre dans le recueil du consentement de l'utilisateur.rice pour le traitement de données qui doit être comme on l'a vu libre, spécifique, éclairé et univoque. Mais maintenant vous savez ce que c'est !

RESSOURCES COMPRÉHENSION

1.2 CONNAÎTRE LES RISQUES ET ARNAQUES DU NUMÉRIQUE



8+  13+

VIDÉO:
C'est quoi les dangers d'internet?



8+  13+

VIDÉO FAUX AMIS:
Les risques d'accepter des demandes d'amis d'inconnus

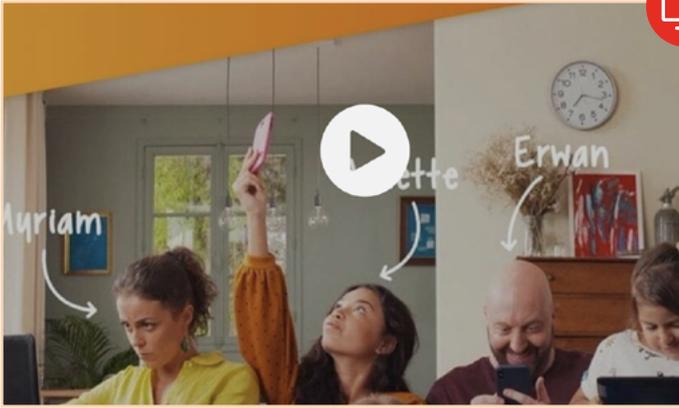
 **LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES**
C'est une introduction au sujet, pas une explication détaillée de qui accepter ou pas selon les conditions.



13+ 

VIDÉO:
Phishing / mails frauduleux

 **LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES**
Tout public en réalité, la vidéo suggère avec humour que ce ne sont pas forcément les jeunes les plus susceptibles de tomber dans les pièges. Elle donne quelques conseils pour savoir à quoi prêter attention.



VIDÉO USURPATION D'IDENTITÉ :

Que faire en cas d'usurpation d'identité ?

Retour à la bibliothèque / Sécurité / 2 Distinguer les données personnelles et la vie privée

Outil – Le hacking ou piratage informatique

TELECHARGER LE PDF

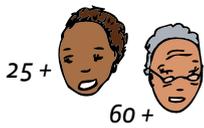
Cette fiche complète la fiche outil sur l'identité numérique et les données personnelles. Il s'agit ici de donner une définition précise du hacking, sensibiliser sur quelques dangers qui peuvent exister sur le web et de fournir des outils pour s'en prémunir.

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUES
Animateurs	N/A	Niveau 1	Fiche de préparation	Creative Commons (BY-SA)	Français, ...
Objectif général	Connaissances				
Temps de préparation pour l'animateur	moins d'une 1 heure				
Domaine de compétence	4 - Protection de l'identité et des données personnelles				
Nom de l'auteur	Kherra Rida				



FICHE DIGITAL TRAVELERS :

Donner une définition précise du hacking, sensibiliser sur quelques dangers qui peuvent exister sur le web et fournir des outils pour s'en prémunir



FICHE ACTIVITÉ

LES RISQUES EN LIGNE : SE PROTÉGER SUR INTERNET

DESCRIPTION

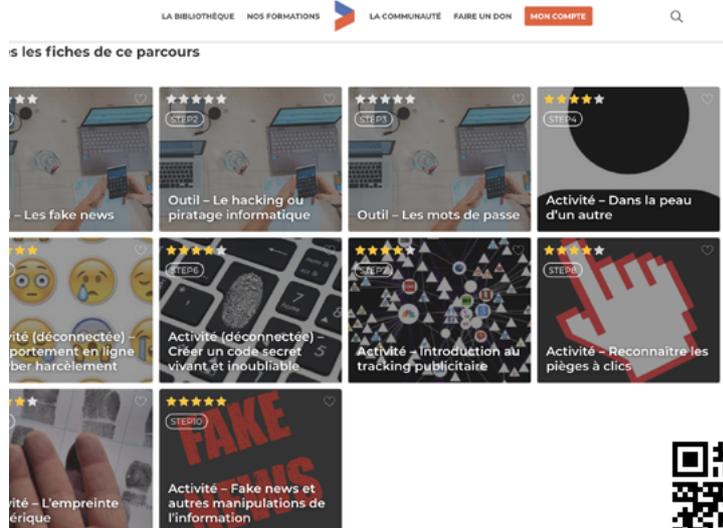
Parcours en ligne en 10 étapes : mélange de fiches compréhension et fiches activité qui couvrent les principaux risques sur internet

MATERIEL

un ordinateur, connection internet et vidéoprojecteur

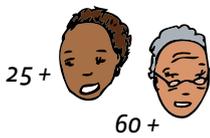
LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Parfait pour ceux qui souhaitent mettre en place un cycle d'activité complet en 10 séances. On peut créer des activités à partir des fiches outil facilement : on trouve des liens activités en bas des fiches outil, ou bien en produisant des affirmations qui peuvent servir de base à un débat mouvant.



LIEN

[HTTPS://VOYAGEURSDUNUMERIQUE.ORG/PARCOURS/
PARCOURS-LES-RISQUES-EN-LIGNE-SE-PROTEGER-SUR-INTERNET/](https://voyageursdunumerique.org/parcours/parcours-les-risques-en-ligne-se-protéger-sur-internet/)



FICHE ACTIVITÉ

QUIZ : RECONNAITRE UNE TENTATIVE D'HAMEÇONNAGE

DESCRIPTION

Quizz en ligne : savez-vous reconnaître une tentative d'hameçonnage ? Mise en situation

MATERIEL

Un ordinateur + un vidéoprojecteur

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Activité à faire en ligne directement, on peut la faire ensemble avec le groupe avec une seule connection et discuter à chaque question, ou faire faire le quizz et discuter des résultats.



LIEN

[HTTPS://PHISHINGQUIZ.WITHGOOGLE.COM/](https://phishingquiz.withgoogle.com/)



FICHE ACTIVITÉ

NE PAS MORDRE À L'HAMEÇON !

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Elèves (école primaire), Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire	Adolescents, Enfants	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Dans le cadre d'un jeu, les élèves doivent déterminer parmi différents e-mails et SMS, lesquels sont légitimes ou des escroqueries par "hameçonnage". Cette activité fait partie du programme pédagogique « Cyber Héros » destiné aux 8-14 ans.

Objectif général Renforcement des compétences

Temps de préparation pour l'animateur Moins d'1 heure

Domaine de compétence 4 - Protection de l'identité et des données personnelles

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cette activité peut être faite en cycle avec l'autre activité Digital Travellers "Mais qui est-ce exactement". Elles sont complémentaires.

DÉROULÉ

1 Objectifs des élèves

- Identifier les techniques d'usurpation d'identité
- Examiner les solutions
- Savoir qu'ils peuvent s'adresser à un adulte de confiance s'ils pensent être victimes d'usurpation d'identité
- Reconnaître les signes de tentatives d'hameçonnage
- Faire attention à la façon de partager ses informations personnelles et avec qui

2 Discussion

En quoi consiste l'hameçonnage exactement ?

L'hameçonnage désigne une technique qu'emploie une personne via e-mail, SMS ou toute autre communication en ligne pour vous soutirer des renseignements (par exemple des informations de connexion ou relatives à votre compte) en se faisant passer pour quelqu'un en qui vous avez confiance. L'hameçonnage par e-mail (ainsi que les sites dangereux vers lesquels cette personne essaie de vous orienter ou les pièces jointes qu'elle vous incite à ouvrir) risque également d'exposer votre ordinateur à des virus. Certains virus utilisent votre liste de contacts pour cibler votre famille et vos proches, en procédant de la même façon qu'avec vous ou de manière plus personnalisée. D'autres types d'escroqueries peuvent également prétendre que votre appareil rencontre un problème en vue de vous inciter à télécharger des logiciels malveillants ou indésirables. Gardez toujours à l'esprit qu'un site Web ou une annonce publicitaire n'ont aucun moyen de détecter s'il y a un problème sur votre ordinateur !

Certaines attaques par hameçonnage sont plus faciles à identifier que d'autres, plus sournoises et vraiment convaincantes : par exemple, lorsqu'un escroc vous envoie un message contenant certaines de vos informations personnelles. C'est ce qu'on appelle le "harponnage", qui est parfois très difficile à repérer du fait que la mention de vos informations personnelles dans le message laisse entendre que l'expéditeur vous connaît.

Avant de cliquer sur un lien ou de saisir votre mot de passe sur un site que vous ne connaissez pas, interrogez vous toujours sur la page Web ou le message concerné.

Voici quelques questions à vous poser :

- Le site a-t-il l'air professionnel, comme ceux que vous connaissez ou auxquels vous vous fiez, avec par exemple le logo habituel du produit ou de l'entreprise, sans aucune faute d'orthographe ?
- Est-ce que l'URL du site correspond au nom et aux informations du produit ou de l'entreprise que vous recherchez, ou contient-elle des fautes d'orthographe ?
- Y a-t-il des pop-up contenant du spam ?
- Est-ce que l'URL commence par "https://" avec un petit cadenas vert à gauche ? (cela signifie que la connexion est sécurisée).
- Que contient le texte en petits caractères ? (c'est souvent là que figurent des éléments révélateurs de la tentative d'escroquerie).
- Est-ce que le message ou le site offre quelque chose de trop beau pour être vrai, comme l'opportunité de gagner une grosse somme d'argent ? (c'est presque toujours trop beau pour être vrai).
- Le message vous semble-t-il un peu bizarre ? (comme si l'expéditeur vous connaissait, mais vous n'êtes pas complètement sûrs).

Et que faire si vous tombez dans le panneau ? D'abord, ne paniquez pas !

- Modifiez les mots de passe de vos comptes en
- Informez aussitôt vos proches et vos contacts, car ils risquent d'être les prochaines
- Si possible, signalez le message comme du spam (à partir des paramètres).

S'ils suspectent une escroquerie, vos enfants doivent avoir en tête d'avertir immédiatement un parent, un enseignant ou un adulte en qui ils ont confiance. Indiquez leur que plus ils attendront, plus la situation risquera de s'aggraver.

3

Activité

Les différents exemples de messages dont vous aurez besoin se trouvent [ici](#).

1. Étudier les exemples par groupes

Formez des groupes pour étudier les différents exemples de messages et de sites Web fournis.

2. Indiquer vos choix individuellement

Pour chaque exemple, indiquez si le message ou le site est sérieux ou s'il s'agit d'une escroquerie. Énumérez vos raisons en dessous.

3. Discuter en groupe de vos choix

Quels exemples semblaient fiables et quels autres étaient suspects ? Y a-t-il des réponses qui vous ont surpris ? Si oui, en quoi ?

4. Continuer la discussion

Voici d'autres questions à vous poser au sujet de messages et de sites que vous trouvez en ligne :

- **Ce message a-t-il l'air fiable ?**

Quelle est votre première impression ? Avez-vous remarqué des éléments suspects ? Est-ce que l'on vous propose de résoudre un soi-disant problème ?

- **Vous propose-t-on quelque chose de gratuit ?**

Les offres gratuites ne sont généralement jamais vraiment gratuites.

- **Est-ce que l'on vous demande des informations personnelles ?**

Certains sites Web vous demandent des informations afin de vous envoyer encore plus de messages destinés à vous escroquer (par exemple, des questionnaires ou des « tests de personnalité » visant à rassembler des informations sur vous afin de deviner plus facilement votre mot de passe ou d'autres données confidentielles). La plupart des vraies entreprises ne vous demandent pas d'informations personnelles par e-mail.

- **Est-ce une chaîne d'e-mails ou un post sur un réseau social ?**

Les e-mails et les posts que vous êtes invités à transmettre à toutes vos connaissances peuvent présenter des risques pour vous comme pour les autres. Ne le faites pas sauf si vous êtes convaincus de la fiabilité de l'expéditeur ou du message.

- **Y a-t-il du texte en petits caractères ?**

En bas de la plupart des documents, vous pouvez trouver ce que l'on appelle les "petits caractères". Il s'agit d'un texte succinct contenant souvent des informations faites pour que vous n'y prêtiez pas attention. Par exemple, le titre en haut d'un message peut indiquer que vous avez gagné un téléphone, alors que les petits caractères préciseront que vous devez en fait payer 200 \$ par mois. Alors faites y attention : ces petites lignes ont leur importance.

Conseil médiation : pour les besoins de cet exercice, partez du principe que la messagerie de l'Internaute est fiable.

4 Conclusion

Lorsque vous êtes en ligne, faites toujours attention aux tentatives d'hameçonnage par e-mail, par SMS ou dans les posts. Et si vous vous faites berner, avertissez immédiatement un adulte en qui vous avez confiance.



FICHE ACTIVITÉ

MAIS QUI EST-CE EXACTEMENT ?

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Elèves (école primaire), Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire	Adolescents, Enfants	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Les enfants mettent en pratique les connaissances acquises lors de l'activité « Ne pas mordre à l'hameçon ! ». Ils reproduisent différents scénarios et discutent des réponses possibles contre les tentatives d'hameçonnage que ce soit par e-mail, dans des posts, des images ou n'importe quel texte en ligne. Cette activité fait partie du programme pédagogique 'Cyber Héros' destiné aux 8-14 ans

Objectif général Renforcement des compétences

Temps de préparation pour l'animateur Moins d' 1 heure

Domaine de compétence 4 - Protection de l'identité et des données personnelles

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

Matériel supplémentaire - Une copie de la feuille de travail découpée en bandes, avec un scénario sur chaque bande - Un bol ou un récipient pour contenir les bandes (chaque groupe d'élèves en choisira une) - la fiche de révision sur le phishing



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cette activité peut être faite en cycle avec l'autre activité Digital Travellers "Ne pas mordre à l'hameçon ". Elles sont complémentaires.

DÉROULÉ

1

Introduction

Objectifs des élèves:

- Comprendre qu'une personne en ligne peut ne pas être celle qu'elle prétend
- S'assurer que cette personne est bien celle qu'elle prétend avant de lui répondre
- Poser des questions ou solliciter l'aide d'un adulte s'il est difficile de déterminer qui est cette personne

Lien à l'activité [Ne pas mordre à l'hameçon](#)

2

Discussion

Comment savoir si une personne est bien celle qu'elle prétend ?

Lorsque vous êtes au téléphone avec un ami, vous savez que c'est lui au son de sa voix, même si vous ne le voyez pas. Mais lorsque vous êtes en ligne, c'est quelque peu différent. En effet, il est parfois compliqué d'être sûr qu'une personne est bien celle qu'elle prétend. Par exemple, dans les applications et les jeux, des utilisateurs se font parfois passer pour d'autres pour plaisanter ou mettre la pagaille. Dans d'autres cas, certains usurpent l'identité d'autres pour voler des informations personnelles.

De même, des internautes que vous ne connaissez pas peuvent vous demander d'entrer en contact avec eux. La solution la plus sûre est de ne pas répondre ou d'avertir un parent ou un adulte de confiance que l'internaute en question tente de communiquer avec vous. En revanche, si vous décidez de répondre favorablement, commencez par vous renseigner sur lui.

Consultez son profil, regardez qui sont ses amis, ou recherchez des informations qui confirment qu'il est bien celui qu'il prétend. Il y a de nombreux moyens de vérifier l'identité d'une personne en ligne.

En voici quelques exemples pour commencer.

Conseil médiation:

Commencez par susciter une réflexion en classe sur la question

« Comment vérifier l'identité d'une personne en ligne ? », puis poursuivez la discussion en vous appuyant sur ces éléments.

- La photo de profil de la personne est-elle suspecte ?

Est-elle floue ou le visage est-il difficile à discerner ? Est-ce un avatar ou un personnage de dessin animé à la place ? Ou n'y a-t-il carrément aucune photo ? Sur les réseaux sociaux, il est très facile de dissimuler son identité avec des photos de mauvaise qualité, des avatars, des photos d'animaux, etc. Certains fraudeurs vont même jusqu'à voler la photo d'une vraie personne pour créer un faux profil et se faire passer pour elle. Pouvez-vous trouver d'autres photos de la personne avec le même nom associé ?

- Le nom d'utilisateur contient-il le vrai nom de la personne ?

Sur les médias sociaux, est-ce que cette personne utilise son vrai nom comme pseudonyme ?

- Le profil de la personne inclut-il une biographie sur elle ?

Si tel est le cas, a-t-elle l'air d'avoir été rédigée par une vraie personne ?

Les faux comptes ne fournissent pas beaucoup de renseignements sur la personne ou contiennent alors tout un tas d'informations rassemblées au hasard pour créer un faux profil. La biographie indique-t-elle quoi que ce soit que vous pouvez vérifier en effectuant une recherche ?

- Depuis combien de temps le compte est-il actif ? Les activités

affichées correspondent-elles à ce que vous pensiez ? Est-ce un nouveau profil ou y a-t-il beaucoup d'activités dessus ?

Avez-vous des amis en commun avec cette personne comme vous le pensiez ?

De manière générale, les faux comptes ne contiennent pas beaucoup de posts, de commentaires ou d'échanges avec d'autres personnes.

3

Activité

1. Étudier un scénario par groupe

Formez des groupes de trois ou quatre pour ensuite choisir un scénario dans un bol et discuter entre vous de l'attitude à adopter dans ce scénario précis.

2. Reproduire le scénario par groupe

Chaque groupe doit maintenant reproduire le scénario qu'il a choisi, avec un premier élève qui le lit, un deuxième qui le joue, un troisième qui répond, et peut-être un quatrième qui explique le raisonnement.

3. Discuter avec toute la classe des choix de chaque groupe

Discutez des choix de chaque groupe en vous aidant de la fiche de révision. N'hésitez pas à imaginer plus de messages qui, selon vous, auraient été encore plus délicats à traiter. Partagez-les ensuite avec les autres groupes.

Scénario 1

Voici cinq scénarios s'inspirant de messages que n'importe qui peut recevoir en ligne ou sur son téléphone. Différentes solutions sont proposées pour chacun : certaines bonnes, d'autres moins. Regardez lesquelles vous paraissent sensées ou si d'autres solutions vous viennent à l'esprit. Si vous rencontrez une de ces situations sans savoir vraiment quoi faire, la solution la plus simple est de ne pas répondre. Vous pouvez également les ignorer ou les bloquer. Et il est même conseillé d'en parler à un parent ou à un enseignant.

Vous recevez ce message d'une personne que vous ne reconnaissez pas : « Salut ! Tu as l'air sympa, et j'aimerais bien faire ta connaissance. Tu vas voir, on va bien s'amuser ! Peux-tu m'ajouter à ta liste d'amis ? Rémi »
Que devez-vous faire ?

- Ignorer Rémi. Si vous ne le connaissez pas, vous pouvez tout simplement décider de ne pas lui parler, un point c'est tout.
- « Bonjour Rémi. Est-ce que je te connais ? » En cas de doute, contactez-le d'abord.
- Bloquer Rémi. Si vous avez décidé de le bloquer après avoir vérifié qui il est, vous ne recevrez plus de messages de lui. Sur la plupart des plates-formes de réseaux sociaux, il ne saura même pas que vous l'avez bloqué
- Consulter le profil de Rémi. Faites attention aux faux profils qui sont faciles à créer. Regardez sa liste d'amis pour voir avec qui il est en relation. Son cercle d'amis peut également vous montrer si Rémi est une vraie personne ou pas, notamment si vous ne connaissez aucun de ses contacts. Et si rien ne vous a vraiment convaincu sur sa page, cela suppose là aussi que Rémi n'est pas une vraie personne.
- Ajouter Rémi à votre liste d'amis. Ajoutez-le uniquement si vous estimez qu'il est fiable. Pour cela, vous devez impérativement avoir vérifié qui il est et une personne en qui vous avez confiance.
- Donner à Rémi des informations personnelles. Ne communiquez jamais d'informations personnelles aux personnes que vous ne connaissez pas.

Scénario 2

Vous recevez un SMS d'une personne dont vous ne vous souvenez pas.

« Salut, c'est Tom ! Tu te souviens de moi l'été dernier ? » Que devez-vous faire ?

- Bloquer Tom. Ce serait impoli si vous le connaissez vraiment. Cependant, si vous êtes sûr de n'avoir rencontré personne qui s'appelle Tom l'été dernier, ou s'il vous envoie trop de SMS ou d'informations sur lui, il est alors préférable de le bloquer.
 - Ignorer Tom. Si vous ne le connaissez pas, vous pouvez tout simplement ne pas lui répondre.
- « Bonjour Tom. Est-ce que je te connais ? » C'est une bonne solution si vous n'êtes pas sûr de l'avoir rencontré et si vous voulez vérifier que c'est bien le cas en faisant quelques recherches, mais ne lui dites pas où vous étiez l'été dernier !
- « Je ne me souviens pas de toi, mais on peut quand même se voir un de ces jours. » Ce n'est pas vraiment une bonne idée. Vous ne devez jamais proposer à une personne de la rencontrer si vous ne la connaissez pas.

Scénario 3

Vous recevez un message privé de @fandefoot12 alors que vous ne suivez pas cette personne. « Salut ! J'adore tes posts, t'es super drôle !

Donne-moi ton numéro de GSM (ou téléphone portable) pour qu'on discute ! » Que devez-vous faire ?

- Ignorer @fandefoot12. Vous n'avez pas besoin de répondre si vous n'en avez pas envie.
- Bloquer @fandefoot12. Si vous bloquez cette personne, car vous la trouvez bizarre, vous n'entendrez plus jamais parler d'elle, sauf si elle vous contacte avec un faux profil sous un autre nom.
- « Bonjour, est-ce que je te connais ? » En cas de doute, veillez à poser des questions avant de divulguer des informations personnelles comme votre numéro de téléphone.
- « OK, mon numéro est le... » Non ! Même si vous avez vérifié l'identité de cette personne, ne communiquez pas d'informations personnelles sur les réseaux sociaux. Trouvez un autre moyen de prendre contact, que ce soit par l'intermédiaire d'un parent, d'un enseignant ou de toute autre personne de confiance.

Scénario 4

Vous recevez un message de chat d'une personne que vous ne connaissez pas. « Je t'ai vu dans le couloir aujourd'hui. T MIGNON ! C'est quoi ton adresse ? Je peux passer. » Que devez-vous faire ?

- Ignorer cette personne. C'est probablement la bonne solution.
- Bloquer cette personne. N'hésitez pas à le faire si vous avez un mauvais pressentiment au sujet de quelqu'un.
- « Qui es-tu ? » Ce n'est sans doute pas une bonne idée. Si le message semble suspect, mieux vaut peut-être ne pas y répondre ou tout simplement bloquer la personne.
- « C'est toi Laure ? T mignonne toi aussi ! J'habite au 240 boulevard Joffre. » Ce n'est pas une bonne idée même si vous pensez savoir de qui il s'agit. Avant de donner votre adresse ou toute autre information personnelle à une personne, vérifiez son identité, même si vous pensez la connaître. Ne rencontrez jamais quelqu'un en personne si vous ne le connaissez qu'à travers vos discussions en ligne.

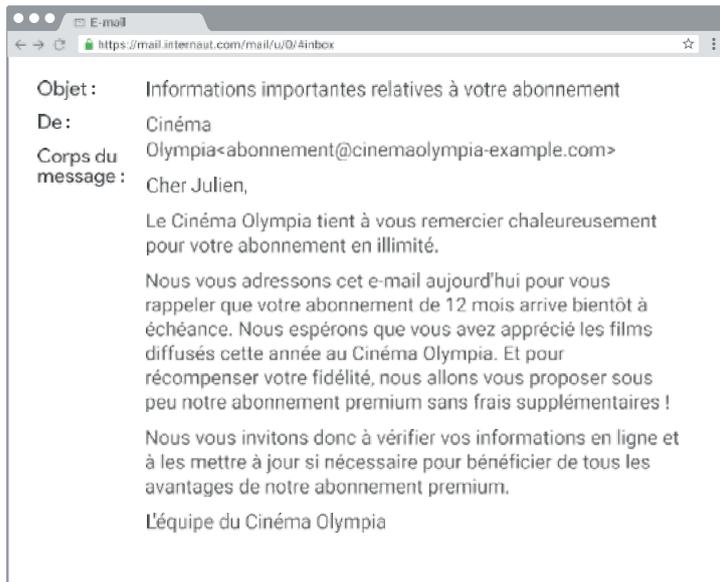
Scénario 5

Vous recevez le message « Hé, je viens de rencontrer ton amie Sophie !

Elle m'a parlé de toi, je voudrais te rencontrer. Tu habites où ? » Que devez-vous faire ?

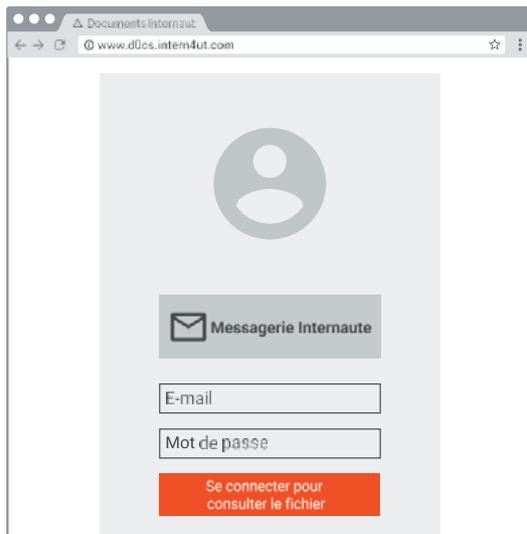
- Ignorer cette personne. Si vous ne la connaissez pas, mais que vous avez bien une amie qui s'appelle Sophie, la meilleure solution est de contacter cette dernière avant de répondre à ce message.
- Bloquer cette personne. Si vous ne connaissez pas l'expéditeur du message et que vous n'avez pas d'amie qui s'appelle Sophie, il est probablement préférable d'accéder aux paramètres afin de le bloquer pour l'empêcher de vous recontacter.
- « Qui es-tu ? » Ce n'est sans doute pas une très bonne idée. Si vous ne connaissez pas cette personne, il est préférable de ne pas lui répondre, au moins jusqu'à ce que vous revoyiez Sophie pour lui en parler.

Exemples d'hameçonnage



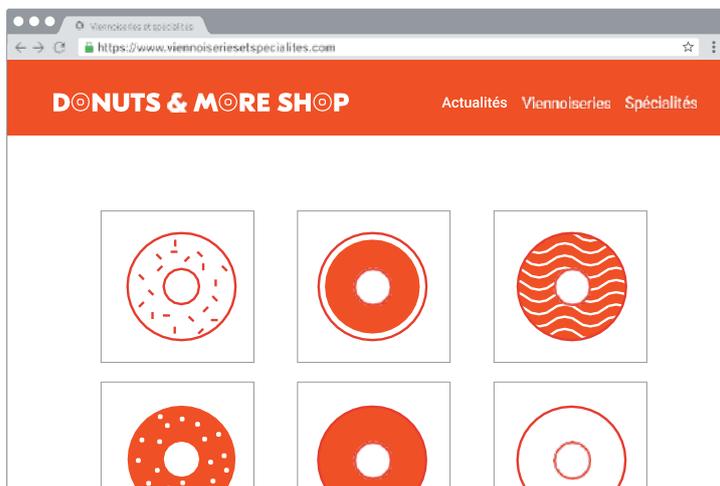
1. Ce message est-il fiable ou est-ce un cas de hameçonnage ?

.....



2. Cette page est-elle fiable, ou est-ce un cas de hameçonnage ?

.....



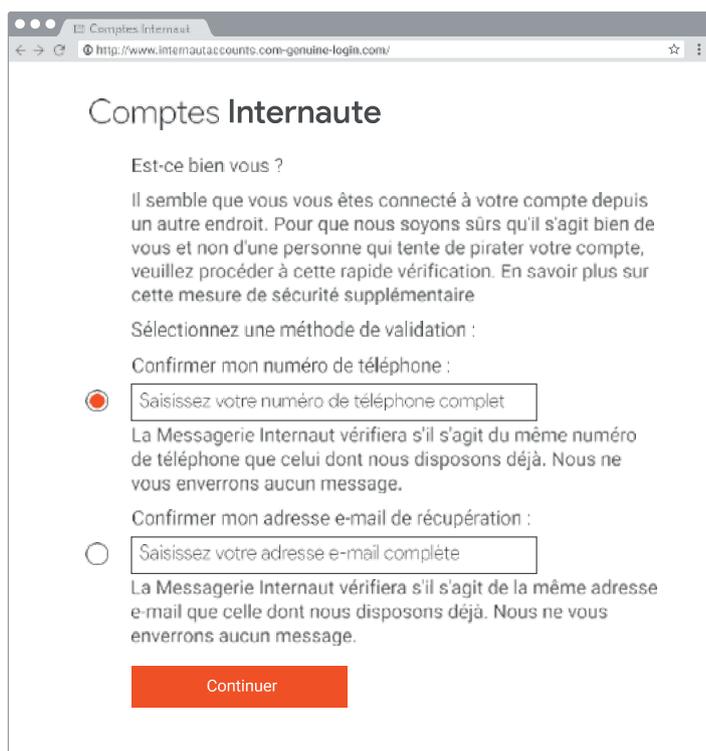
3. Ce site est-il fiable ou s'agit-il d'une escroquerie ?

.....



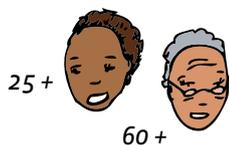
4. Ce message est-il fiable, ou est-ce du hameçonnage ?

.....



5. Ce message est-il fiable, ou est-ce du hameçonnage ?

.....



25+

60+

FICHE ACTIVITÉ

LE HAMEÇONNAGE

DESCRIPTION

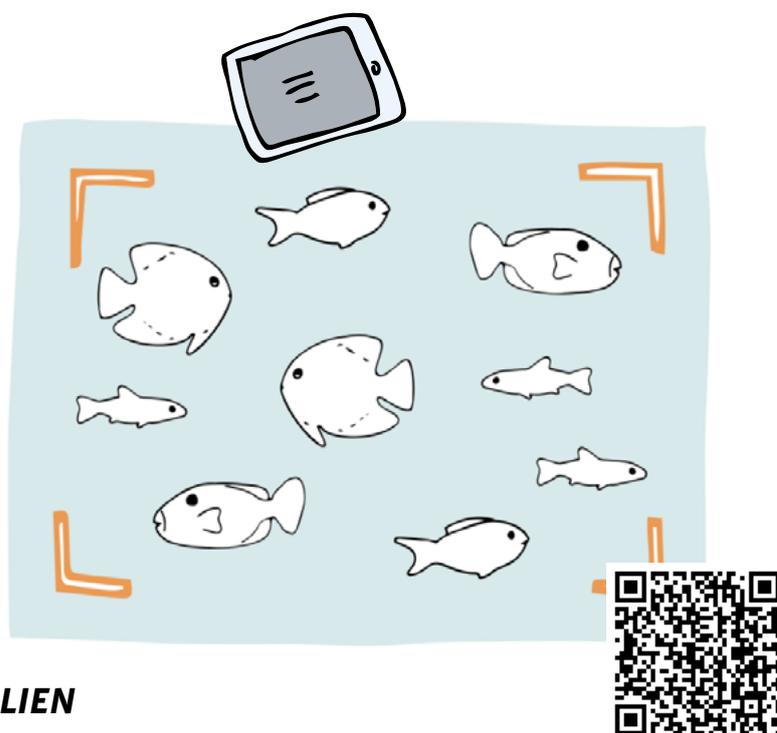
Cours + quiz sur le hameçonnage

MATERIEL

Modules en ligne

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cours individuels en ligne qui nécessitent la création d'un compte (gratuit), ils comportent des quizz. et peuvent être transformés en atelier avec un animateur qui suit et commente le cours avec un groupe grâce à un vidéoprojecteur.

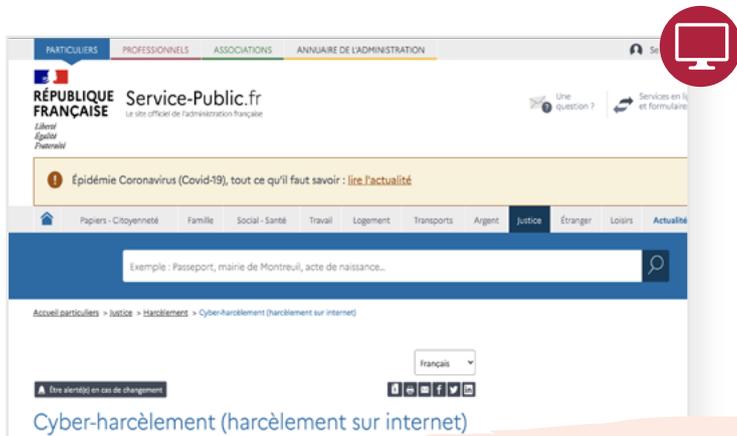


LIEN

[HTTPS://LEARN.TOTEM-PROJECT.ORG/COURSES/
COURSE-V1:TOTEM+TP_PM_FR001+COURS/ABOUT](https://learn.totem-project.org/courses/course-v1:TOTEM+TP_PM_FR001+cours/about)

RESSOURCES COMPRÉHENSION

1.3 RÉAGIR FACE AU CYBERHARCÈLEMENT



CYBERHARCÈLEMENT ET AIDES LÉGALES :

Page d'un site gouvernemental d'accès aux droits qui donne le détail des options légales et des aides possibles selon les cas de cyberharcèlement

📌 LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Utile notamment pour les parents démunis : quelles procédures, quels organismes, quelles notions légales selon les cas.



VIDÉO :

C'est quoi le cyberharcèlement ?



SITE ET SCHÉMA :

Que faire en cas de cyberharcèlement selon les cas ?



tout public



LIVRE ACTIVITÉ :

Récapitulatifs des concepts liés au cyberharcèlement, littérature, recherches, concepts psychologiques etc.

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cette fiche outil n'est pas un atelier mais elle est complète et donne plusieurs pistes d'angles de travail et de nombreuses ressources.



13 +

PAGE :

Catalogue de ressources d'activité et de compréhension pour lutter contre le harcèlement scolaire

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Notamment un lien vers le jeu d'enquête en ligne "stop la violence" <https://www.stoplaviolence.net/> à faire avec les jeunes.

25+



FICHE ACTIVITÉ

ACTIVITÉ SUR LE CYBER HARCÈLEMENT

DESCRIPTION

Compte rendu et déroulé d'un atelier qui a animé une dizaine de personnes

MATERIEL

Déconnectée : feutres, ballons gonflables, des gommettes et legos de quatre couleurs différentes

📎 LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Ce sont des pistes de mécanismes d'atelier, pas tout à fait un atelier clé en main : on peut s'inspirer des autres ressources de ce kit pour créer et formaliser les situations types à commenter au cours de cet atelier.



Atelier sur le cyberharcèlement

PAS DE COMMENTAIRE
CATEGORY: NON CLASSIFIÉ(E)

 **CLAIRE USZYNSKI**
10 am

L'activité sur le cyber-harcèlement a été mise en place deux fois au cours du stage de formation Connexions et a réuni ainsi plus d'une dizaine de participants.

L'animateur a tout d'abord exposé des situations de harcèlement aux participants, qui devaient en choisir au moins un et raconter ce que cela leur évoquait. L'une des participantes a notamment choisi le cas de la jeune Amanda Todd, jeune adolescente de 15 ans qui a mis fin à ses jours parce qu'elle était harcelée.



LIEN

[HTTP://BLOG.NOHATESPEECHMOVEMENT.ORG/FR/ATELIER-SUR-LE-CYBERHARCELEMENT/](http://blog.nohatespeechmovement.org/fr/atelier-sur-le-cyberharcelement/)

13 +



FICHE ACTIVITÉ

NON AU HARCÈLEMENT

DESCRIPTION

PDF de 54 pages, 26 séquences détaillées pour travailler sur le cyberharcèlement avec les jeunes

MATERIEL

Précisé dans chaque atelier

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Une ressource très complète : on peut extraire des séquences individuelles pour faire de petits ateliers sur de sujets précis ou programmer un parcours complet.



NON AU HARCÈLEMENT

CAHIER D'ACTIVITÉS - SECONDAIRE

Outils et séquences pédagogiques pour lutter contre le harcèlement entre pairs



LIEN

[HTTPS://WWW.NONAUHARCELEMENT.EDUCATION.GOUV.FR/WP-CONTENT/UPLOADS/2016/03/2016_NON_HARCELEMENT_CAHIER_ACTIVITES_INT.PDF](https://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/wp-content/uploads/2016/03/2016_NON_HARCELEMENT_CAHIER_ACTIVITES_INT.PDF)

OBJECTIF 2

ANALYSER, COMPARER, INTERPRÉTER ET ÉVALUER DE MANIÈRE ANALYTIQUE LA CRÉDIBILITÉ ET LA FIABILITÉ DES (SOURCES DE) DONNÉES, D'INFORMATIONS ET DE CONTENU NUMÉRIQUE.

FICHES ACTIVITÉS

2.1 QU'EST-CE QU'UN MOTEUR DE RECHERCHE ?

CONNAITRE ET UTILISER LES MOTEURS DE RECHERCHE
QU'EST-CE QU'UN MOTEUR DE RECHERCHE ?

2.2 COMPRENDRE ET RECONNAITRE LES FAKE NEWS

CRÉER SA PROPRE FAKE NEWS
JEU FAKE NEWS NARRATIF ET INTERACTIF EN LIGNE
DIAGNOSTIC : SAVEZ-VOUS ÉVALUER LES INFORMATIONS EN LIGNE ?
JEU INTERACTIF : VRAI OU FAUSSE INFORMATION ?
JEU : DÉTECTER LES FAUSSES INFORMATIONS, CRÉER SON CANULAR
FABRIQUER FACILEMENT DES VIDÉOS " DEEPPAKE "

2.3 OPINIONS & FAITS : LA FABRIQUE DE L'INFORMATION

FABRIQUER UNE FAUSSE UNE DE MÉDIA CRÉDIBLE OU AMUSANTE
A CHAQUE PHOTO SA LÉGENDE
ARTICLE DE PRESSE À DÉCRYPTER
JEU EN LIGNE DANS LA PEAU D'UN JOURNALISTE

2.4 COMMENT VÉRIFIER LA FIABILITÉ DES SOURCES ?

QU'EST-CE-QUE LE "FACT-CHECKING" ?
JEU EN LIGNE : ÊTRE VIGILANT FACE À L'INFORMATION
LES OUTILS DU PARFAIT FACT CHECKEUR
COMPRENDRE CE QU'EST UNE SOURCE
COMMENT FONCTIONNE LA VIRALITÉ SUR INTERNET ?

2.5 POURQUOI ON Y CROIT ? MÉCANISMES DE L'ADHÉSION

JEU DE CARTE "BATAILLE" NUMÉRIQUE : INFO OU INTOX ?
EXPÉRIENCE PSYCHOLOGIQUE À LA RENCONTRE DE NOTRE JUGEMENT
RECONNAITRE LES PIÈGES À CLICS

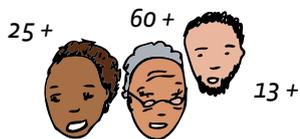


INTRODUCTION

Le numérique a révolutionné notre manière de consommer ou de produire de l'information. Les médias à l'ère numérique fonctionnent eux-mêmes différemment et l'information provient d'une très grande quantité de sources très accessibles.

La falsification des informations notamment est assez aisée et on peut facilement se faire manipuler, par les autres...ou par nous-même, à travers nos propres biais cognitifs. Les activités et ressources de ce chapitre permettent de mieux cerner les enjeux de l'information numérique et d'entraîner notre cerveau à se poser les bonnes questions face aux informations écrites et audio-visuelles, en explorant leur contexte.





FICHE ACTIVITÉ

CONNAITRE ET UTILISER LES MOTEURS DE RECHERCHE

 PUBLIC Enfants, Ados, Adultes et Seniors	 PARTICIPANTS 5 à 15 participant.e.s	 ANIMATEURS 1 animateur.rice	 NIVEAU Débutant	 PRÉPARATION 5 minutes	 ACTIVITÉ 1 heure
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

Cet atelier permet de se familiariser avec les divers moteurs de recherche, dresser un tableau récapitulatif de certains (Bing, Google etc) en confrontant leurs différents modèles, leur fonctionnements etc...

Objectifs

Moteurs de recherche
Internet

Matériel

Un ordinateur avec un rétroprojecteur ou un ordinateur pour un à trois participant.e.s (cette dernière solution est recommandée)
Une connexion Internet
Un tableau et des marqueurs ou craies

Contenus utilisés

Google (<https://www.google.com>)
DuckDuckGo (<https://duckduckgo.com/>)
Bing (<https://www.bing.com/>)
Qwant (<https://www.qwant.com/?l=fr>)
Wikipédia (<https://www.wikipedia.org/>)

Pré-requis

Être à l'aise avec la navigation sur le web
Être capable de faire une recherche sur un moteur de recherche classique comme Google

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Une activité enquête collective qui permet d'éveiller aux enjeux autour des moteurs de recherche et de comprendre les mécanismes, il ne s'agit pas de diaboliser les utilisations des uns et des autres.

DÉROULÉ

1 Introduction

“Je vais demander à Google”, s’entend-on dire aujourd’hui dès qu’on n’a pas la réponse à une question. Google, on l’utilise tous les jours, ou presque. Mais qu’est-ce que c’est exactement ? Cette activité permet de faire comprendre ce que sont les moteurs de recherche, et de différencier chacun d’entre eux, car non, il n’y a pas que Google !

Conseil médiation :

Il ne s’agit pas ici de pousser l’utilisation d’un moteur plus qu’un autre, mais plutôt d’informer les participant.e.s sur les faits. A elleux de choisir quel moteur de recherche utiliser. Il n’y a pas de mal à utiliser Google si nous sommes au courant de son fonctionnement, et si cela ne nous dérange pas.

Pour en savoir plus sur les navigateurs et les moteurs de recherche, ainsi que sur les données personnelles, nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil [La recherche d’informations sur le web.](#)

2 Définition du moteur de recherche

Poser à l’ensemble du groupe la question : pour vous, qu’est-ce qu’un moteur de recherche ? Leur demander de citer ceux qu’ielles utilisent. Ainsi que ceux qu’ielles connaissent (5 minutes).

Ceci est un simple échange. Noter les différents mots-clés et noms de moteur de recherche sur un tableau. Cette étape permettra de savoir où en sont les participant.e.s dans leurs connaissances.

Le but est désormais de faire comprendre que si Google est le moteur de recherche de référence, ielles ne sont pas obligés d’avoir systématiquement recours à celui-ci.

Option 1 : chacun.e, ou par groupes de deux ou trois tape “moteur de recherche” dans Google.

Option 2 : l’animateur.rice tape sur un ordinateur, et affiche l’écran via un rétroprojecteur pour l’ensemble de l’audience “moteur de recherche” dans Google.

La page Wikipédia “liste de moteurs de recherche” s’affichera.

Allez y : https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_moteurs_de_recherche et explorez avec eux la page. Celle-ci référence les principaux moteurs de recherche, et les classes par catégorie : ceux dédiés uniquement à la recherche d’images, ceux à

Apporter quelques précisions pendant leur petite exploration.

Pourquoi existe-t-il autant de moteurs de recherche spécifiquement chinois (Baidu, Panguso, Sohu, Soso) ?

Il faut comprendre que les règles sont différentes selon le pays où vous vous trouvez. Il existe une certaine censure. Certains gouvernements veulent tenter de contrôler ce à quoi leur population a accès. C'est pourquoi le gouvernement chinois a choisi de bloquer les moteurs de recherche comme Google et Bing. Ce sont des entreprises nationales qui dominent le marché. De manière générale, les pays occidentaux (Europe de l'Ouest et Amérique du Nord notamment) ont accès aux mêmes moteurs de recherche.

Qu'est-ce qu'un moteur de recherche solidaire et écologique ?

Leur but est de permettre aux navigateurs de soutenir des initiatives sociales et environnementales, sans même changer leurs habitudes. Ces moteurs de recherche veulent utiliser leurs bénéfices (issus de la publicité notamment) pour les reverser à diverses causes. L'exemple d'Ecosia (<https://www.ecosia.org/>) : ses dirigeants (allemands) reversent 80% de ses bénéfices à un programme de reforestation présent partout dans le monde. Les arbres sont notamment plantés au Burkina Faso, au Pérou, en Tanzanie et à Madagascar.

L'exemple de Lilo (<https://www.lilo.org/fr/>). Il a pour but de financer des projets sociaux et environnementaux grâce à la moitié des revenus générés par la publicité.

Ajouter qu'on peut faire des recherches ailleurs que dans des moteurs :
<https://www.commentcamarche.com/faq/29571-trouver-des-sources-d-informations-pertinentes-sur-internet>

Conseil médiation :

Ne pas hésiter à poser des questions, et essayer de les faire réfléchir, de prendre du recul avant d'apporter directement la réponse.

3

La comparaison des différents moteurs de recherche

Se rendre, avec les participant.e.s, sur trois ou quatre moteurs de recherche différents, tels que Google, Yahoo, Qwant et Duckduckgo....

Décrire ensemble les différentes parties d'un moteur de recherche : la barre de recherche, les images, les actualités, etc. Observer également l'apparition de publicités (liens sponsorisés) sur les pages d'accueil ou sur les pages de résultats.

Exemple :

Entrer le terme Smartphone dans différents moteurs de recherche.

Comparer avec les participant.e.s les résultats (ceci est un échange.) : différences, références communes, ordre d'apparition. On observe que les résultats et leur classement varient sensiblement d'un moteur à l'autre.

Expliquer alors le fonctionnement de base d'un moteur en introduisant les notions d'indexation.

Indexation : désigne le fait que le moteur de recherche a pris connaissance de l'existence d'un site. Quand un site est créé, pour être visible, il est plus avantageux que Google le mette dans son index. Cela veut dire que Google va repérer ce site, et le ranger dans sa mémoire. Ainsi, quand on fait une recherche sur "Zinedine Zidane", le moteur de recherche présentera comme résultats tous les sites qu'il a mis dans sa mémoire qui y font référence. Comme il y a beaucoup de résultats, il va les afficher par pertinence. Les personnes derrière les sites Internet vont alors chercher à apparaître le plus haut possible dans les résultats. Google fonctionne selon deux stratégies principales.

L'une consiste à payer Google pour être mieux référencé. Ce sont les liens sponsorisés.

L'autre est ce qu'on appelle le SEO – le Search Engine Optimization ou l'optimisation des résultats de recherche. Par exemple, si l'on crée un blog sur les mangas et que le terme manga est dans le nom du blog par exemple, et dans les titres des posts de blog, il sera de mieux en mieux référencé. Il existe de nombreuses règles et astuces permettant de faire de l'optimisation, certains en font même leur métier.

Conseil médiation :

Pour illustrer cela vous pouvez utiliser l'activité "[Comprendre l'indexation des moteurs de recherche](#)"

Jeu de recherche "Qui est derrière ce moteur ?"

Il s'agit d'un petit jeu d'enquête et de rapidité avec les participant.e.s.

Reprendre dans un tableau les moteurs de recherches utiliser lors de l'étape précédente. Au préalable, l'animateur.rice doit se renseigner sur les différents moteurs de recherche (ci-dessous les éléments qu'ils doivent apporter dans tous les cas).

Pour chaque moteur de recherches, les participant.e.s vont devoir trouver les informations concernant :

- La société qui est derrière
- L'année de fondation
- Le pays d'origine
- Le modèle économique
- Oui ou non, pratique-t-il la collecte de données ?
- A-t-il une visée sociale et solidaire ?
- Propose-t-il d'autres services (mail, musique, etc). Si oui, citez-en deux.

Proposer aux participant.e.s d'abord de faire appel à leurs connaissances, et à leur déduction. Ielles auront ainsi 10 minutes pour pré-remplir le tableau.

Créer des équipes de deux ou trois. Chaque équipe représente un moteur de recherches. Elles bénéficieront de 15 minutes pour faire les recherches afin de finir de remplir les cases encore vides, et de vérifier les informations déjà renseignées.

Voici le tableau qu'ils devront remplir, in fine.

Le tableau disponible pour impression au format pdf en cliquant [ICI](#)

	BING	GOOGLE	YAHOO !	QWANT	DUCKDUCK GO
Pays					
Société					
Année de fondation					
Modèle économique (principale source de revenus)					
Visée sociale et solidaire					
Autres services					

Et la solution

	BING	GOOGLE	YAHOO !	QWANT	DUCKDUCK GO
Pays	France	Etats-Unis	Etats-Unis	France/Allemagne	Etats-Unis
Société	Microsoft	Google	Yahoo !	Qwant a deux principaux "propriétaires", actionnaires : la caisse des dépôts et consignation et le groupe allemand Groupe Axel Springer	Duckduck Go Fondé par Gabriel Weinberg
Année de fondation	2008 (mais la plus ancienne version a été créée en 1998 sous le nom MSN Search)	1998	1995 (le plus vieux ! Au départ, c'était un annuaire de sites web)	2013	2008
Modèle économique (principale source de revenus)	Publicité (ciblée)	Publicité (ciblée)	Publicité (ciblée)	Publicité (en rapport avec la recherche du moment)	Publicité (mais désactivable)
Visée sociale et solidaire	Non	Non	Non	Non	Oui
Autres services	Oui	Oui	Oui	Oui	Non



FICHE ACTIVITÉ

QU'EST-CE QU'UN MOTEUR DE RECHERCHE ?



PUBLIC
Enfants



PARTICIPANTS
5 à 10
participant.e.s



ANIMATEURS
1 à 2
animateur.rice.s



NIVEAU
Débutant



PRÉPARATION
15 minutes



ACTIVITÉ
1 heure

Description

Cette activité est destinée à expliquer à un jeune public ce qu'est un moteur de recherche et comment il fonctionne grâce un jeu dans l'espace et interactif

Objectifs

Moteur de recherche
Recherche d'informations sur Internet

Matériel

– Post-it
Stylos/crayons
Ficelle ou pelote de laine de couleur
Un tableau et des marqueurs ou craies
Facultatif : pour la fin de l'atelier, des ordinateurs pour montrer aux enfants l'utilisation d'un moteur de recherche

Contenus utilisés

Aucun

Pré-requis

Savoir lire



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

la fin de l'atelier, un petit tour d'illustration sur un vrai moteur de recherche numérique est le bienvenu mais pas obligatoire.

DÉROULÉ

1 Introduction

Lors de cette activité il s'agira de faire comprendre de manière imagée ce qu'est un moteur de recherche et de comprendre son fonctionnement.

Pour cela, et après une rapide phase de contextualisation et de définition, tous les enfants seront amenés à participer à un petit jeu de rôle.

Conseil médiation :

Pour aller plus loin, vous pouvez compléter cette animation avec la fiche d'activité "[Comprendre l'indexation des moteurs de recherches](#)"

2 Définition du moteur de recherche

Pour commencer, demander aux enfants de définir avec leurs propres mots ce qu'est un moteur de recherche.

Sur un tableau, noter les mots-clés donnés. Ce peut être des expressions, ou même des noms, des marques (par exemple : Google). Il est régulier qu'une confusion se fasse entre navigateur Internet et moteur de recherche.

Selon l'âge des enfants, donner des définitions plus ou moins poussées. Pour les moins de 9 ans environ, donner simplement une rapide définition et des exemples.

Voici quelques définitions :

Navigateur Internet : c'est un logiciel (ou application) que vous installez sur votre ordinateur. Il vous permet d'accéder au web pour y naviguer (surfer). C'est grâce à lui que vous pouvez accéder aux moteurs de recherche, accéder aux sites et aux différents services offerts sur le web (streaming, services Youtube, etc.).

Version enfant : c'est ce qui permet de visiter un site web. Quand vous demandez à vos parents si vous pouvez regarder une vidéo sur Youtube, vous avez plusieurs choix. Vous pouvez emprunter leur téléphone ou leur tablette et cliquer sur l'icône Youtube. Ça c'est ce qu'on appelle une application. Sur un ordinateur vous allez sur Internet, pour aller ensuite sur le site web de Youtube. Dans ce cas là, vous passez par ce qu'on appelle un navigateur. Il y a par exemple : Mozilla Firefox, Chrome, Microsoft Edge, Safari, etc. (Si vous avez la possibilité, imprimez les logos/icônes des navigateurs. Vous pouvez alors leur montrer à quoi ils ressemblent, voire leur faire deviner à partir de ces icônes le nom du navigateur.)

Microsoft Edge (anciennement Internet Explorer) est le navigateur par défaut de Windows. Safari est le navigateur fétiche des utilisateurs Apple. Parmi les plus connus, il y a aussi Firefox et Chrome, entre autres.

Moteur de recherche : c'est un service accessible via votre navigateur. Le plus connu est Google. Il y en a bien d'autres, comme Bing, Qwant, etc. Il permet de trouver des ressources (page web, article de forums, images, vidéos, fichiers, etc) via une recherche sous forme de mots. Il recense les sites Internet dans un index. Lorsque qu'une recherche est effectuée, il ressort tous les sites qu'il a recensés en rapport avec cette recherche.

Version enfant : c'est ce qui vous permet de faire des recherches plus rapidement sur le web. Le plus connu est Google. Il y en a d'autres, comme Yahoo, Bing ou DuckDuckGo.

3

La recherche d'information sans moteur de recherche

Pour mettre en pratique les explications données précédemment, les enfants vont se prêter à un petit jeu, en simulant une recherche sur Internet avec et sans moteur de recherche. Pour ce jeu, nous prendrons un exemple simple : trouver des informations sur certaines variétés d'arbres. Il est possible de choisir une autre thématique (des animaux par exemple)

Expliquer le principe : sans moteur de recherche, on doit aller soi-même chercher un à un le nom de chaque arbre. On va donc récolter une à une les informations.

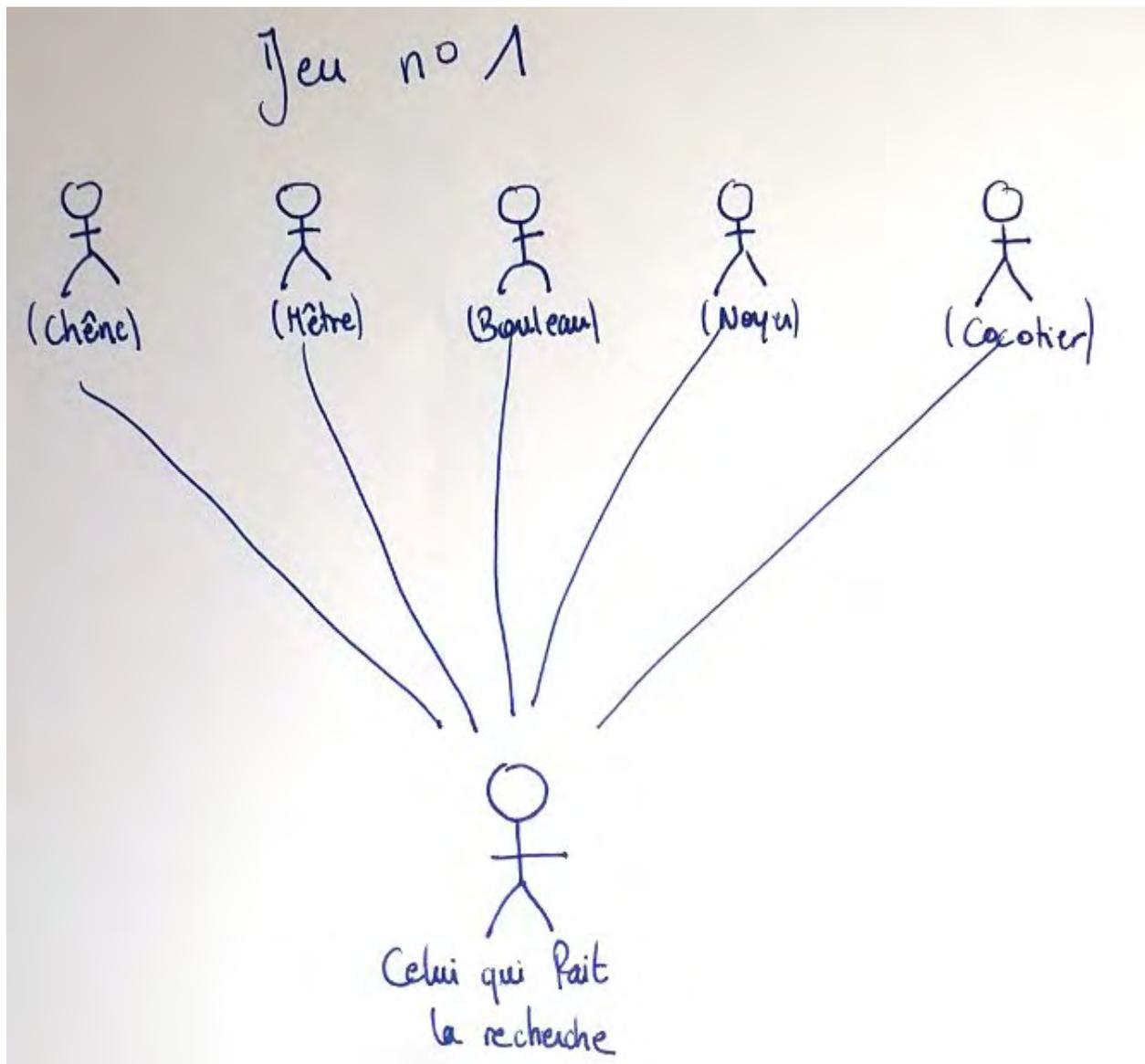
Pour ce jeu, un enfant se met debout. Face à lui, sera placé le reste des enfants. Chacun de ces autres enfants va piocher un post-it avec le nom d'un arbre écrit dessus (préparés en amont de l'activité). Ils peuvent coller le post-it sur eux (sur leur tee-shirt, leur front, comme vous voulez !).

Exemple de post-it :

- chêne,
- frêne,
- sapin,
- pin,
- cocotier,
- érable,
- hêtre,
- bouleau,
- saule-pleureur,
- noyer,
- pommier,
- etc.

Pour récolter les résultats de sa recherche, l'enfant qui est seul face aux autres doit aller lui même récupérer les posts-it auprès de chacun des autres enfants. Il doit à chaque fois venir déposer le post-it à sa place de départ, avant de pouvoir aller en chercher un autre. De plus, chaque participant.e qui détient un post-it doit lui remettre, lorsqu'elle récupère ce post-it, un bout de ficelle, qu'elle tirera jusqu'à sa place de départ également. Un post-it récupéré = une ficelle.

Une fois tous les post-it récupérés, il ou elle peut prendre en main toutes les ficelles, que les autres enfants tiennent de leur côté, et lire à voix haute le résultat de ses recherches, c'est-à-dire la liste des post-it.



4

Faire une recherche d'informations avec un moteur de recherche

Pour la deuxième partie de l'activité, nous allons faire intervenir un moteur de recherche, qui sera incarné par l'animateur.rice.

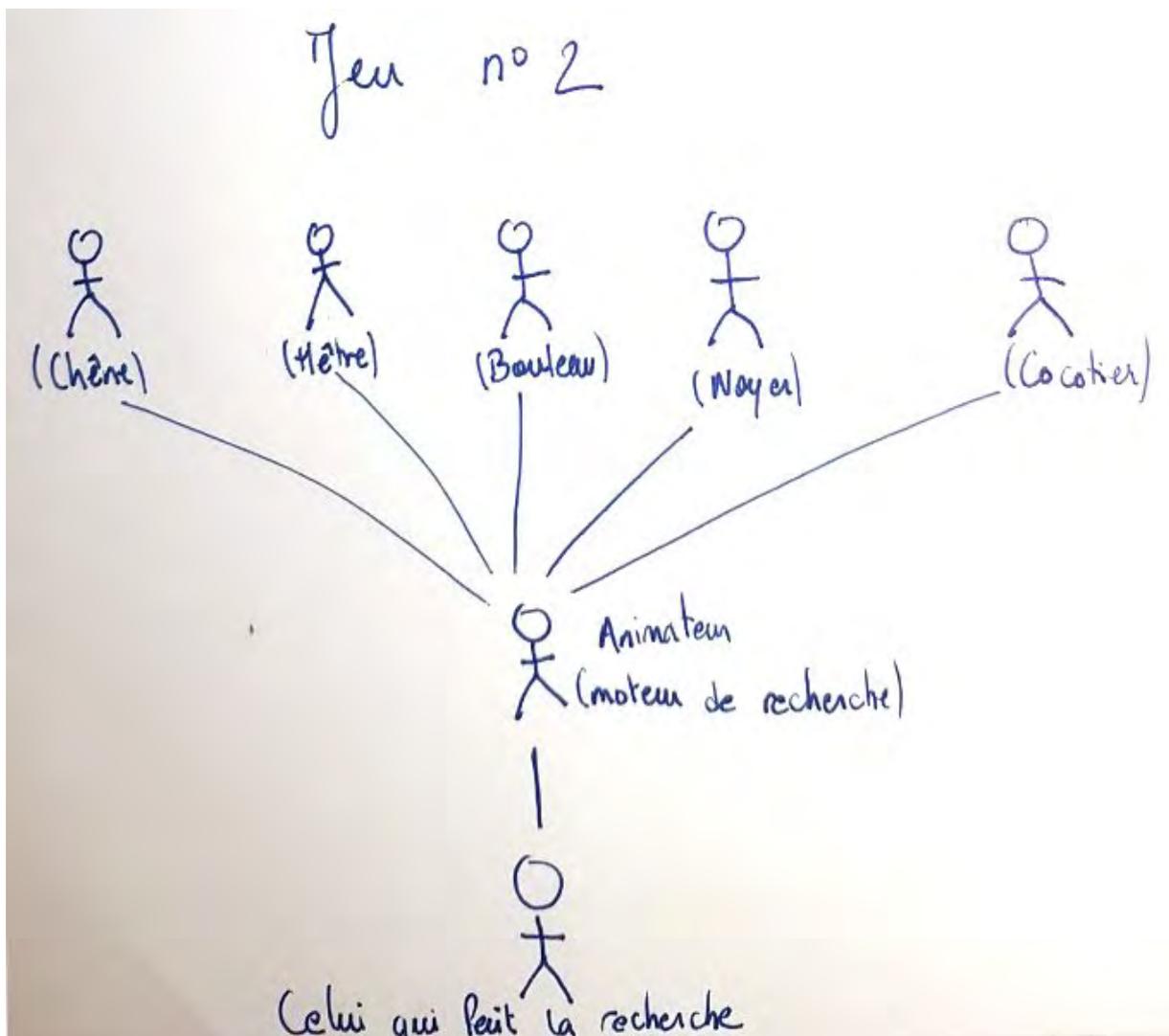
Pour éviter la redondance, il est possible d'échanger les rôles entre celui qui effectue la recherche et les autres enfants. Il est possible de garder les mêmes post-it ou de varier la recherche (fruits, légumes, sports...)

Pour cela, tout le monde se met en place comme lors du premier exercice. Tous les enfants qui ont un post-it tiennent également une ficelle dans leur main. Cependant,

cette fois-ci , l'animateur va se placer entre celui qui va faire sa recherche, et les autres participant.e.s, en ligne. Expliquer au participant.e : "Je suis un moteur de recherche, c'est à moi que tu vas faire la demande maintenant. Je vais aller chercher ce que tu demandes, pour toi. Et en plus, je te redonne les post-it par ordre alphabétique.

Celui ou celle qui effectue sa recherche dira : "je veux rechercher les différents types d'arbres/de fruits exotiques". Cette fois-ci, c'est l'animateur.rice qui doit aller le plus vite possible, chercher tous les post-it, et prendre en main les ficelles de chacun. Une fois tout récupéré, faire un nœud avec toutes ces ficelles, pour ne remettre en main qu'une seule et grosse ficelle à celui qui a lancé la recherche. Ce dernier se retrouve donc avec une seule grosse ficelle, et le paquet de post-it, rangé, donc par ordre alphabétique.

Il est possible de chronométrer les deux activités pour comparer le temps qu'il a fallu pour réaliser les deux activités.



Pour finir, expliquer ensuite les leçons à tirer de ces petits exercices.

Lorsque vous êtes sur le web, c'est exactement ce qu'il se passe. Par exemple, vous voulez avoir les dernières informations sur Kev Adams. Vous allez voir sur Youtube, sur Wikipédia, sur Gulli, etc.

Or, si vous passez par un moteur de recherche, celui-ci va aller chercher partout sur le web les informations que vous lui demandez, et il va vous les proposer de manière organisée, comme vous lors du second exercice, vous avez rendu la liste d'arbres de manière alphabétique. Il y a différentes manières d'ordonner les résultats. Vous pouvez aussi le faire par date par exemple.

Ainsi, le moteur de recherche permet de gagner en efficacité, pour extraire ce qu'il y a à l'intérieur des sites Internet (Gulli, Youtube...) correspondant ou se rapprochant de votre demande, et afficher ces résultats. Sans le moteur de recherche vous allez mettre beaucoup plus de temps à trouver la bonne information.

Voilà à quoi sert un moteur de recherche !



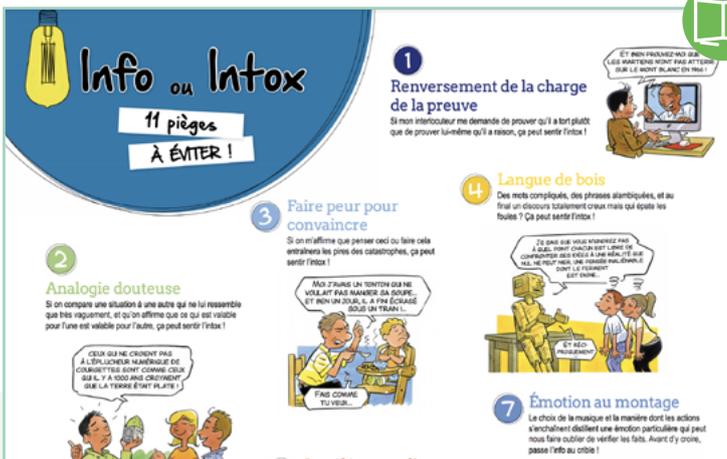
RESSOURCES COMPRÉHENSION

2.2 COMPRENDRE ET RECONNAITRE LES FAKE NEWS



ARTICLES, SCHÉMAS, OUTILS
Aides et activités thématiques

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES
Cartographie assez complète et qui présente des ressources d'animation et de compréhension qu'on ne retrouve pas facilement ailleurs. Peut être étendu à tout public.



POSTER INFO OU INTOX :
Les pièges de l'information à éviter



ARTICLE :

"Le Monde" sur un Deepfake (un montage vidéo) utilisé dans une campagne contre le sida

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cet article est l'occasion de découvrir les deepfake mais aussi de s'interroger et de lancer le débat sur les faux médias et leurs finalités.

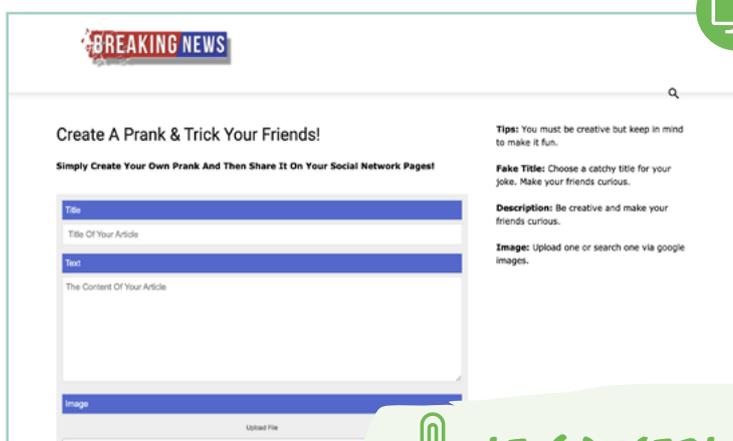


tout public



VIDÉO :

Vidéo qui montre comment se fabriquent les deepfake : c'est relativement simple aujourd'hui



tout public



SITE :

Site pour fabriquer facilement une fausse nouvelle qui imite la mise en page d'un article de presse (titre, article, image)

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Ce site peut servir d'intro ou de conclusion à un parcours ou un atelier plus complet : son utilisation démontre à quel point il est facile de créer une fausse nouvelle qui ait l'air vraie.

8+



FICHE ACTIVITÉ

CRÉER SA PROPRE FAKE NEWS

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Tous publics	Tous âges	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

En modifiant une information à partir de journaux pour créer leur propre fake news, les participant.e.s vont se rendre compte que créer des fausses informations ce n'est pas si difficile

Objectif général Renforcement des compétences

Temps de préparation pour l'animateur Moins d'1 heure

Domaine de compétence 1 - Accès à l'information

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

Nom de l'auteur Caroline Fohrer

Matériel supplémentaire Journaux, magazines, Ciseaux (émoussés), Colle ou ruban adhésif, Post-it (facultatif), Papier (facultatif)



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Variante pour toucher plusieurs types de public : sur plusieurs séances, une des bibliothécaires de notre groupe a testé de faire deviner aux parents quelles sont les vraies infos et quelles sont celles que les enfants ont fabriquées. Piéger les adultes est une bonne motivation ludique et tout le monde apprend quelque chose !

DÉROULÉ

1 Introduction

Le but de cette activité est de faire fabriquer une fausse information aux participant.e.s à partir de journaux et magazines qu'ielles découperont. Elle comprend trois phases :

- Une introduction avec des notions de définition
- « Modifie l'information ! » : activité de découpage.
- Retours et conclusion

Conseil médiation :

Afin de mieux comprendre le concept des fake news, nous vous conseillons de lire la fiche outils [Les fake news](#)

2 Qu'est-ce qu'une information ?

Poser la question : Naviguez-vous parfois sur internet ?

Faire un tour de table pour savoir si oui ou non.

Poser la question : “Quand vous cherchez une information, sur quel(s) site(s) allez- vous ?”.

Noter alors chacune des réponses sur un post-it différent.

Réponses attendues:

- Wikipedia
- Google, Bing, Yahoo...
- Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox...
- Windows, Android...

Si ces réponses-là sont mentionnées, aborder quelques notions de définition :

Un **site web** est l'ensemble des **pages web** logées sur un **serveur**. L'ensemble des sites web est ce qui constitue le **World Wide Web** (www). Pour faire une recherche internet, on ouvre un **navigateur** (Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox...) et on cherche dans un **moteur de recherche** (Google, Bing, Yahoo...). Un ordinateur tourne sous un **système d'exploitation** (OS) tel que Linux, Ubuntu, Windows. Un portable tourne plutôt sous Android, iOS ou Windows Phone.

Pour aborder ces notions, trier les post-it par grandes catégories de ce qui a été dit (Site, Moteur de recherche, Navigateur, Logiciel, Application...). Le but va être de construire un schéma qui recense dans l'ordre ce qui a été dit (par exemple: système d'exploitation -> Navigateur -> Moteur de recherche -> Site Web -> Page Web)

Si Wikipedia est une réponse que les enfants donnent, demander s'ils savent qui sont les auteurs.e.s des pages et expliquer que c'est un site collaboratif où l'auteur.e peut être n'importe quel.le utilisateur.ice. Le contenu peut être modifié par n'importe qui, de nombreux abus ont déjà eu lieu. Certains.e.s professeur.e.s sont allé.e.s jusqu'à modifier une page Wikipedia pour piéger les élèves qui se contentaient de copier/coller le contenu qu'ils ou elles trouvaient lors de leurs devoirs maison. C'est en essayant qu'on se rend compte qu'il est facile de modifier l'information qu'on trouve sur internet. Afin d'en parler aux enfants sans leur apprendre à créer leur fausse information en ligne, elles vont s'exercer sur un format papier.

3 Atelier découpage

Les enfants se mettent en groupe s'ils sont beaucoup, et choisissent des journaux et/ou magazines selon leur envie. Ils vont pouvoir découper des mots et les coller par-dessus un article pour en changer son sens afin de créer une fausse information.

Il peut y avoir plusieurs façons de faire :

- Prendre une feuille vierge et coller des titres et paragraphes qui ne sont pas censés aller ensemble

OU

- Prendre un article et en changer complètement son sens en collant des mots par-dessus. Plus l'histoire est cohérente et/ou drôle, plus l'exercice sera réussi.

4 Conclusion

Les participant.e.s peuvent lire chacun leur tour leur article et en discuter. Les conséquences de cette activité est que le résultat obtenu doit faire rire les participant.e.s.

On peut alors se poser la question des informations qu'on trouve sur internet et se rendre compte qu'elles ne sont pas toujours vraies. Les conséquences d'une fausse information ne sont pas toujours aussi drôles car véhiculer une fausse information n'a rien d'innocent.

Enfin, on peut parler de **désinformation**, ce sera le mot à retenir de cette activité.

Pour parler de ce sujet vous pouvez vous appuyer sur la fiche outils « Les fake news »

5 Pour aller plus loin

Les fausses informations, plus couramment désignées par leur terme anglais de « fake news » se trouvent surtout sur Internet. On peut en créer facilement de façon déconnectée pour aborder cette notion, mais aussi devant son ordinateur.



FICHE ACTIVITÉ

JEU FAKE NEWS NARRATIF ET INTERACTIF EN LIGNE

DESCRIPTION

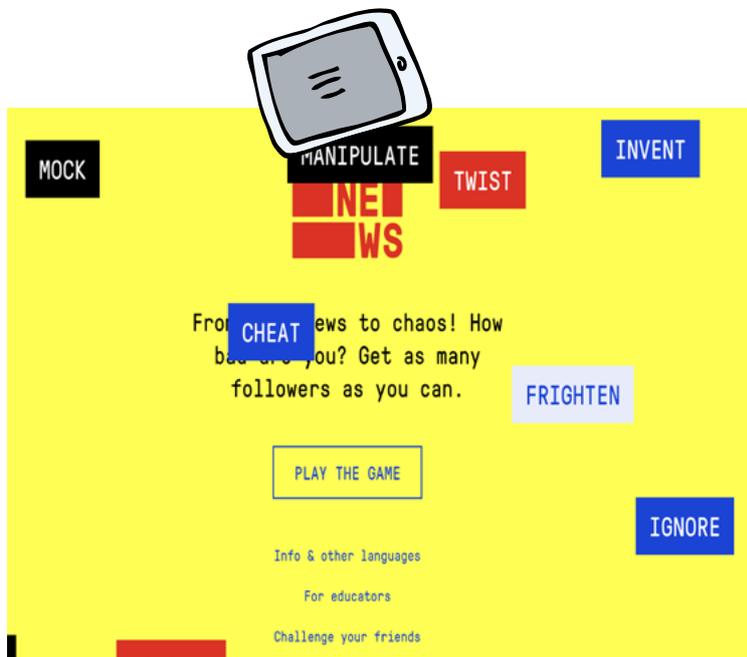
Un jeu narratif en ligne très ludique et éclairant sur les mécanismes de manipulation et de diffusion des fausses informations et des polémiques.

MATERIEL

Un ordinateur et connexion internet par participant ou un en commun avec un vidéoprojecteur

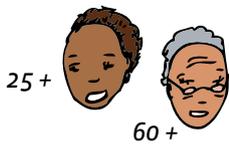
LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Disponible en anglais et plusieurs autres langues mais pas encore en français. Parlez-en avec la professeur d'anglais du lycée pour organiser une session conjointe!



LIEN

[HTTPS://WWW.GETBADNEWS.COM/#INTRO](https://www.getbadnews.com/#intro)



FICHE ACTIVITÉ

DIAGNOSTIC : SAVEZ-VOUS ÉVALUER LES INFORMATIONS EN LIGNE ?"

DESCRIPTION

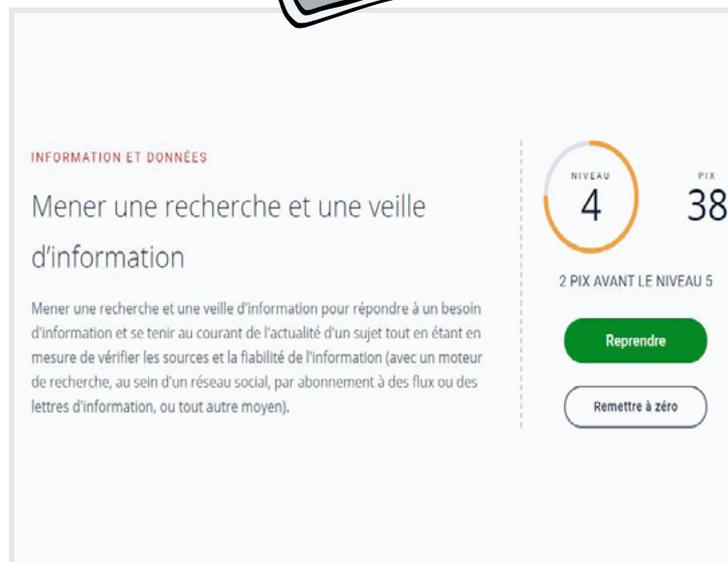
Module Pix pour évaluer les réflexes de vérification et les connaissances utiles à la recherche d'information et la veille en ligne

MATERIEL

Un ordinateur par personne avec connexion internet

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Faites ce diagnostic de compétences en fin d'atelier ou de séquences d'ateliers. Cela nécessite la création de comptes personnels gratuits sur le site Pix. Il y a plusieurs modules de diagnostic et d'évaluation de compétences numériques très intéressants sur Pix, qui peuvent aussi servir de certification professionnelle.



INFORMATION ET DONNÉES

Mener une recherche et une veille d'information

Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet tout en étant en mesure de vérifier les sources et la fiabilité de l'information (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

NIVEAU 4 PIX 38

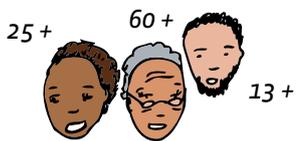
2 PIX AVANT LE NIVEAU 5

[Reprendre](#)

[Remettre à zéro](#)

LIEN

[HTTPS://APP.PIX.FR/COMPETENCES/RECSVLz0W2SHYFD63/DETAILS](https://app.pix.fr/competences/recsvLz0W2SHYFD63/DETAILS)



FICHE ACTIVITÉ

JEU INTERACTIF : VRAI OU FAUSSE INFORMATION ?

DESCRIPTION

Jeu interactif : on classe les infos en devinant si elles sont vraies ou fausses et Thomas Wiesel, un humoriste suisse très connu des jeunes, commente la révélation du status de l'info en ajoutant du contexte

MATERIEL

Un ordinateur par personne avec connection internet ou un seul ordinateur et vidéoprojecteur

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Il est utile de s'appuyer sur des références culturelles positives appréciées pour faire passer les messages et permettre l'avancement des réflexions. Un excellent support pour les 18-30 ans !




Orientez les cartes d'un côté ou de l'autre. À gauche, si vous pensez que le contenu est fake, à droite si vous pensez que le contenu n'est pas fake.

En scrollant après chaque réponse, vous trouverez des explications complémentaires.

COMMENCER

En jouant, vous acceptez nos conditions d'utilisation.

Menu RTS
RTS.ch

LIEN

[HTTPS://WWW.WHATTHEFAKE.CH/](https://www.whatthefake.ch/)



FICHE ACTIVITÉ

JEU : DÉTECTER LES FAUSSES INFORMATIONS, CRÉER SON CANULAR

DESCRIPTION

Deux jeux en un : détecter les fausses informations et créer son propre canular. Le site permet de partager facilement les résultats sur les réseaux sociaux

MATERIEL

Un ordinateur par personne avec connexion internet ou un seul ordinateur et vidéoprojecteur

LE CRYPTO ZOO

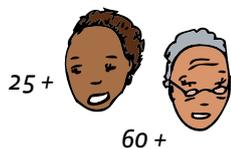
CRÉE TON CANULAR !

RETOUR À LA PAGE D'ACCUEIL

JOUER

LIEN

[HTTPS://WWW.CENTREDEESSCIENCESDEMONTREAL.COM/JEUX-EXPERIENCES/CANULAROUVERITE/INDEX.PHP#CRYPTOZOO](https://www.centredeessciencesdemontreal.com/jeux-experiences/canularouverite/index.php#cryptozoo)



FICHE ACTIVITÉ

FABRIQUER FACILEMENT DES VIDÉOS " DEEPPFAKE "

DESCRIPTION

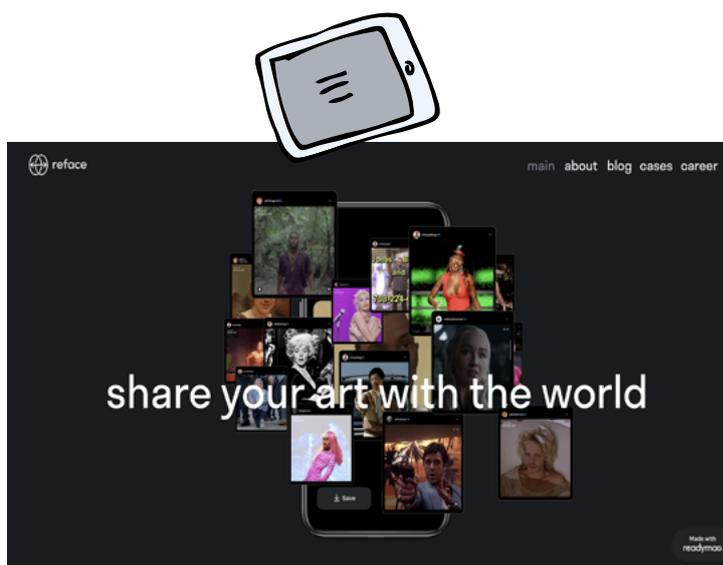
Application pour créer des vidéos deepfake pré-scénarisées impressionnantes issues de la pop-culture

MATERIEL

Smartphone ou tablette

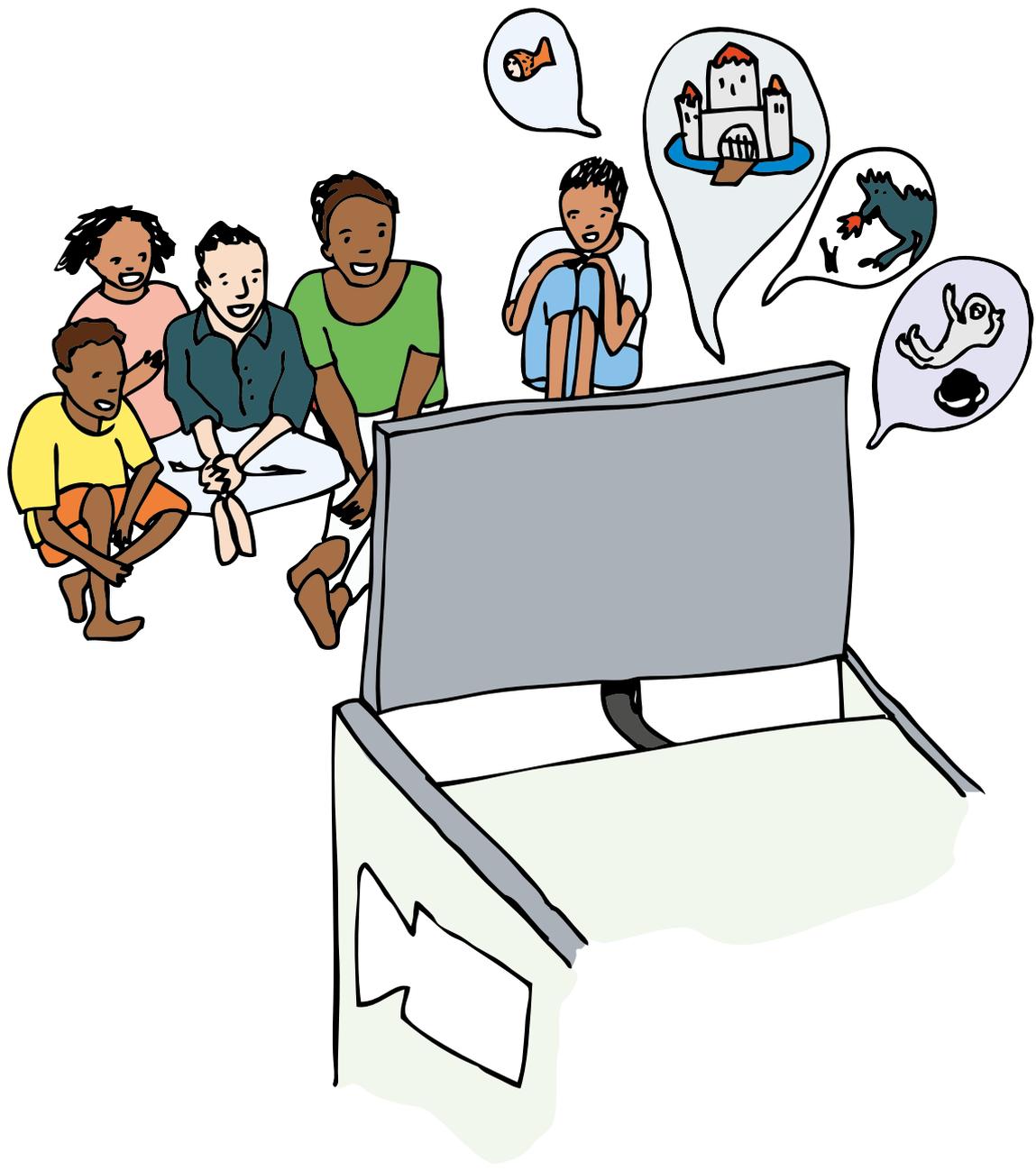
LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Attention, c'est une application commerciale gourmande en données, mais les résultats assez spectaculaires peuvent valoir le coup d'une démonstration sur smartphone.



LIEN

[HTTPS://REFACE.APP/](https://reface.app/)



RESSOURCES COMPRÉHENSION

2.3 OPINIONS & FAITS : LA FABRIQUE DE L'INFORMATION

tout public



FICHE :

Les différents types de médias, comprendre leur format, leur fonctionnement et différencier les types d'informations

tout public



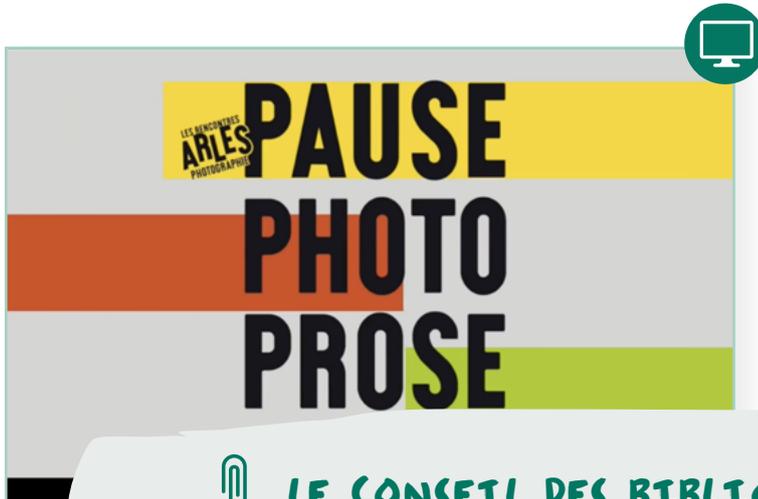
VIDÉO :

Lumni (France Television) Laurent Romejko et Dirtybiology (un youtubeur) expliquent la différence entre un fait et une opinion



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Deux personnalités référentes : une pour les plus jeunes et une pour les 25 + ans. Cette vidéo peut servir d'introduction à un débat ou à une activité : donner des exemples de faits et de croyances ou répertorier correctement des propositions.



tout public



JEU "PAUSE PHOTO PROSE":

Une initiation clé en main ludique à la lecture de l'image basée sur des décryptages professionnels proposé dans le cadre du festival des Rencontres de la Photographie de Arles.

📎 LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Le jeu coûte 129 euros, il a été testé et approuvé par certains des bibliothécaires de notre groupe. Il peut y avoir jusqu'à 36 participants L'image est de plus en plus le vecteur principal des informations, il est bon de se questionner sur le sens, l'origine et l'usage des images pour comprendre l'information.



FICHE ACTIVITÉ

FABRIQUER UNE FAUSSE UNE DE MÉDIA CRÉDIBLE OU AMUSANTE

 <p>PUBLIC Ados</p>	 <p>PARTICIPANTS 10</p>	 <p>ANIMATEURS Moyen</p>	 <p>NIVEAU Débutant</p>	 <p>PRÉPARATION Plus d'1 heure 30 minutes</p>	 <p>ACTIVITÉ 3 heures</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Objectifs

Se mettre dans la peau d'un éditeur/diffuseur média qui doit vendre son magazine
Démontrer la puissance d'une Une pour pousser à l'achat
Sensibiliser au fait que l'on peut vite tomber dans l'excès (voyeurisme, titre trompeur voir fakenews)

Matériel

Paperboard ou Tableau
Un ordinateur par groupe
Clé USB 1 Gb
Connection internet
Rétroprojecteur ou Ecran / TV
Câble VGA et HDMI
Libre Office (traitement de texte)
Imprimante (facultatif)

Compétences travaillées

Recherche de titre accrocheur, recherche de photos choc ou provocantes

Pré-requis

Connaissance informatique moyenne, création de fichier Word

Contenus utilisés

Images fournies
Photos sur internet
Fichier exemple au format ODT pour Libre Office
Ressources web externe chez BSF (Logos magazine en jpg + exemple JPG détaillé d'une UNE pour explication)



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Les fichiers d'exemples "fake1.odt" ne sont en fait pas fournis mais ils sont très faciles à reproduire !

1

Préparation :

Pour cet atelier vous devrez préparer en amont du contenu à proposer aux participants.

- Un répertoire (dossier) avec les logos de divers magazines (Libération, L'Equipe, Le Figaro, Paris Match ..). Limitez vous à 4 magazines.
- Des images capturées de Une complète pour respecter le code visuel propre à chacun
- Créer un répertoire "Fausse Une" sur le bureau des ordinateurs destinés aux participants
- Téléchargez le fichier odt de démo

2

Etape 1 : Lancement

Expliquez aux participants que durant 3h ils vont être à la tête d'une rédaction de presse en charge de faire une couverture de magazine qui doit se vendre à beaucoup d'exemplaires.

Ce magazine sera distribué la semaine prochaine dans toute la France à 400 000 exemplaires donc il ne faut pas se louper les cocos !!

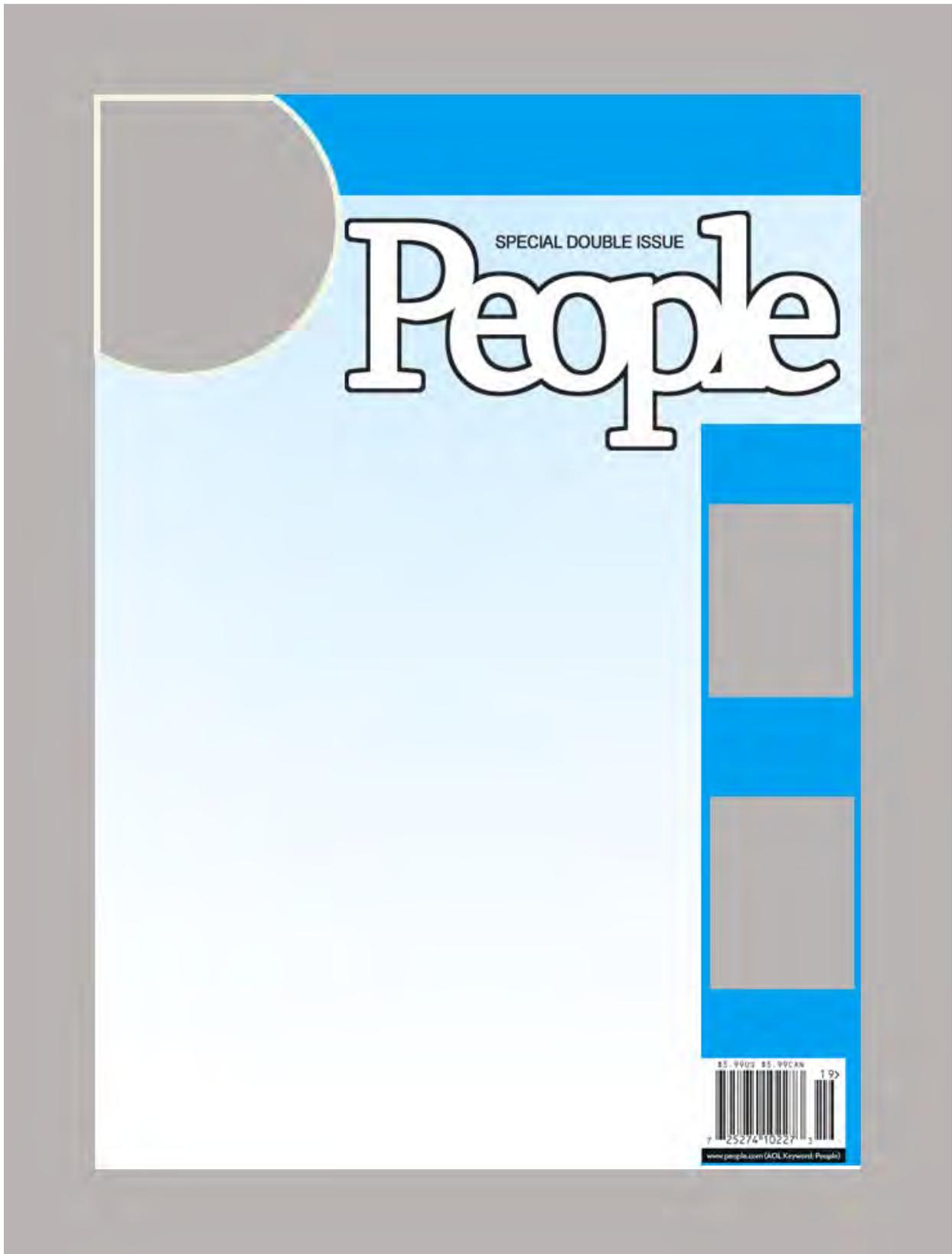
- Montrez des couvertures que vous avez sélectionné aux participants en détaillant celle ci-dessous : Logo du magazine, les gros titres, l'image de UNE et sa légende, les informations secondaires en haut a gauche, les couleurs dominantes.



Demandez aux participants le ressenti: choqués ? Intéressés ? Amusés ? Ils expliqueront pourquoi.
Qu'est ce qui attire le regard ?
Quel message ont-ils perçu ? Notez les remarques sur le paperboard, elle serviront plus tard.

3

Etape 2 : Décrypter la composition d'une Une



Ensuite, montrez une maquette de UNE encore vierge (ci-dessus) et expliquez les différents emplacements et les visuels possibles.

- En haut à gauche dans la bulle, un titre choc ou une photo qui attire avec la couleur qui tranchera avec le fond (jaune si le fond est rouge)
- En pleine page, une photo avec en bas un Titre en GRAS (c'est l'endroit qui doit le plus marquer les lecteurs)
- A droite des infos secondaires avec des photos vignettes

Une fois les remarques finies, faite une synthèse en 4 points maximum de ce qui fait la couverture d'un magazine. A savoir:

- le titre principal
- la photo,
- l'emplacement des autres titres
- La ou les couleurs (toujours vives)
- les formules utilisées (EXCLU, SCOOP, SCANDALE, ...)

Expliquez en quoi un titre accrocheur que l'on appelle "racoleur" n'est pas une fausse information mais une partie de l'information mise en exergue : la partie dite "croustillante".

Dans la majorité des cas, plus le titre est racoleur, plus le contenu de l'article sera vide.

L'art de créer une information avec une photo est le sport des magazines people : sortir la photo de son contexte, lui faire raconter une histoire en titre choc.

Exemple : Une photo prise par un paparazzi d'un chanteur à la mine fatiguée un dimanche matin dans son jardin se transforme en "La star du RnB perdu entre drogue et divorce" en UNE. Succès assuré !

4

Etape 3 : Créer sa propre Une

Une fois ces codes acquis, passez à l'atelier création de UNE.

Faites 2 groupes et proposez leur un choix entre les 4 ou 5 magazines que vous avez sélectionné.

Une fois le choix réalisé, faites créer sur les ordinateurs de chaque groupe (le bureau) un répertoire "Fausse Une" afin d'y déposer le logo du magazine ainsi que les photos fournies ou celles qu'ils iront chercher sur Internet.

Branchez votre ordinateur au rétroprojecteur et commencez pas à pas à montrer comment travailler avec le logiciel Libre office.

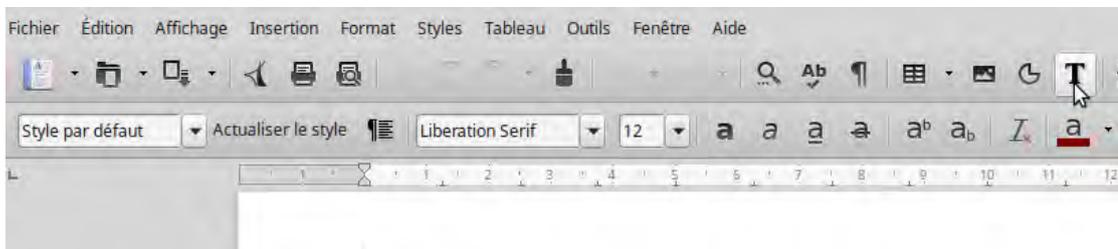
Avec Word Libre Office, créez un nouveau document (à l'ouverture celui-ci se crée tout seul). Enregistrez tout de suite le fichier comme ceci : Menu Fichier > Enregistrer : nommer le UNE-EXCLU par exemple et sauvegarder le dans le répertoire précédemment créé, "Fausse Une", qui contient les images.

Revenez sur votre document, faites dans le Menu Insertion > Image. Allez chercher

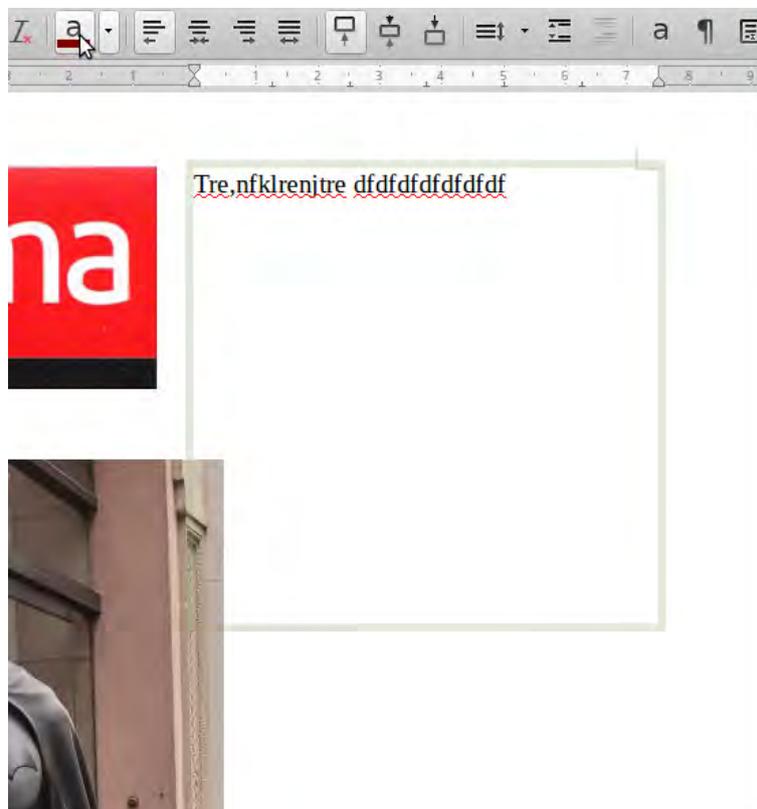
le répertoire Fausse Une et sélectionnez par exemple telerama.jpg
Montrez aux participants que vous pouvez en passant la souris dessus et en cliquant sans relâcher déplacer le titre où bon vous semble dans la page.
Relâchez la souris pour placer l'image en haut à gauche du document.
Passez la souris sur l'angle inférieur droit de l'image, à l'endroit où il y a un point vert, votre curseur se transforme en petit angle, cliquez et montrez que vous pouvez agrandir ou rétrécir l'image tout en gardant les proportions de celle-ci.
Avant d'insérer notre prochaine image, prenez soin de placer le curseur en-dessous de votre titre, n'hésitez pas à appuyer sur Entrée.

Une fois votre titre en place, refaites Menu Insertion > Image ...
Sélectionner Batman.jpg et rétrécissez l'image pour qu'elle soit visible et bien placée.

Maintenant, il nous faut du texte. Appuyez sur le T dans la première barre d'outils en-dessous du menu, votre curseur change et vous pouvez créer un rectangle dans votre page où vous le voulez et même sur les images pour que le texte soit au-dessus.



Une fois la zone de texte créée vous pouvez taper votre texte, changer la taille, la couleur, ...



Le fichier fake1.odt d'exemple vous est fournis avec les images et le texte. Vous pouvez tout déplacer, éditer, supprimer pour essayer avec les participants.

Les participants ayant tous vu cette démo sont aptes à commencer leur fausse UNE. Ils peuvent utiliser les images fournies, les vôtres ou bien en chercher sur Internet à l'aide de Google Images et du magique clic droit: Enregistrer Sous ... sur la photo choisie et tout mettre dans le répertoire Fausse Une.

Ne pas oublier l'aspect ludique de l'atelier. Par exemple, proposez-leur d'aller chercher une photo d'eux sur leur Facebook ou autre pour se mettre en scène. Qui n'a jamais rêvé de faire la Une d'un magazine comme champion mondial de Judo ou Meilleur pêcheur de Moules bouchons 2018 salué par le Président Emmanuel Macron.

Au vu du temps imparti pour l'atelier, chaque groupe devrait pouvoir produire 2 à 3 couvertures.

A vous d'estimer l'avancement de chaque groupe. Garder 15 minutes de debriefing final où chaque groupe expliqueront leurs choix de photos, titres, couleurs.

Demandez à chaque groupe de choisir la couverture de l'autre groupe qu'ils préfèrent et pourquoi ?

5

Clôture

Lancez votre magazine !

Variante d'activité possible : Rendre l'atelier ludique en jouant avec les noms de médias, exemple: Gorafi, L'Epique, .. et se servir de l'actualité pour la déformer, ironiser, etc.



FICHE ACTIVITÉ

À CHAQUE PHOTO SA LÉGENDE

 <p>PUBLIC Ados, Adultes et Seniors</p>	 <p>PARTICIPANTS 10 à 12 participant.e.s</p>	 <p>ANIMATEURS 1 animateur.rice</p>	 <p>NIVEAU Débutant</p>	 <p>PRÉPARATION 15 minutes</p>	 <p>ACTIVITÉ 1 heure</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

Chaque image raconte une histoire, une scène, un moment de vie. Pour la comprendre, elle nécessite souvent une phrase. Découvrez à quel point cette phrase, la légende, peut influencer le sens d'une image.

Objectifs

Légende d'une photo
Aspect polysémique d'une photo

Matériel

Feuilles de papier
Stylo
Appareil photo (facultatif)
Un ordinateur et un rétroprojecteur (facultatif)

Contenus utilisés

Les photographies fournies avec la fiche d'activité.

Pré-requis

Aucun

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Activité facile à adapter à tous niveaux et tous publics.

1

Introduction

Chaque image raconte une histoire, une scène, un moment de vie. Pour la comprendre, elle nécessite souvent une phrase. C'est ce qu'on appelle la légende, qui raconte en quelques mots un contexte, un lieu, la date de chaque photographie. Pour cet atelier l'objectif est de faire comprendre aux participant.e.s qu'une photo peut être interprétée et utilisée dans différents contextes (souvent pas celui d'origine), en fonction de la légende qu'on lui associe.

Préparation :

Imprimer en amont toutes les photos (ci-dessous). Si vous avez à disposition un ordinateur et un rétroprojecteur pour l'atelier, pas besoin d'imprimer. Classez bien les photos par exercice.

Conseil médiation :

Pour l'exercice 1, si vous avez un appareil photo à disposition, il est possible de proposer aux participants d'aller prendre une photo avec l'appareil. Ils feront les légendes à partir des images prises.

Vous pouvez compléter cet atelier avec [Activité – Dessine moi un cactus](#).

2

Comparer les légendes

Montrer aux participant.e.s cinq photographies. Elles n'ont pas de légende, ne pas leur dire de quoi il s'agit. Pour chacune d'elle, demander aux participant.e.s d'écrire une légende. Elles peuvent en écrire un peu plus, sur ce qu'elles voient, et ce qu'elles ressentent (c'est-à-dire, ce que dégage pour elleux cette image).

Quand tout le monde a terminé, demander à chaque participant.e de lire sa réponse pour la première photo, puis elles feront de même pour la deuxième, etc.

Le but de cet exercice est de montrer que d'une personne à l'autre, la légende d'une photo peut changer et orienter la photo. Ce qu'on voit et ce qu'on ressent change d'une personne à l'autre. Échanger à ce propos.



Photo 1



Photo 2



Photo 3



Photo 4



Photo 5

Leur montrer ensuite les légendes originales :

Photo 1 :

Au crépuscule, des éléphants d'Afrique se rassemblent autour d'un point d'eau dans le parc national de Chobe, au Borswana.

Source : <https://www.nationalgeographic.fr/photography/2018/10/decouvrez-les-sublimes-cliches-dun-des-meilleurs-photographes-animaliers-au>

Photo 2 :

Tunis, le 18 mars 2015. Deux terroristes armés de kalachnikovs avaient fait un carnage au musée du Bardo. Une attaque revendiquée par Daech.

Source : <http://www.leparisien.fr/faits-divers/le-proces-de-l-attentat-du-bardo-s-ouvre-a-tunis-06-11-2018-7936053.php>

Photo 3 :

Isabelle, 55 ans, chez elle à Berteaucourt-les-Dames (Somme), le 4 novembre. Elle perçoit 484,82 euros de RSA. « On m'a décelé une ostéoporose et conseillé de manger du fromage et des produits laitiers, avec quoi je peux les acheter ? Du fromage une fois dans le mois, et fini. Demain, je vais payer mes factures, il me restera 230 euros. » En 2013, Ulrich Lebeuf a passé deux mois avec Isabelle et sa fille, Amandine, pour raconter la précarité en France. Il revient les voir cinq ans plus tard, à la demande d'Amnesty International, pour témoigner de l'évolution de leur situation.

Source : https://www.lemonde.fr/societe/article/2018/11/05/en-france-vivre-avec-moins-de-800-euros-par-mois_5378868_3224.html

Photo 4 :

Laetitia Hiver accueille chez elle trois adolescents, Hasan, Karandidé et Balla, venus de Guinée et du Pakistan.

Source : <http://www.elle.fr/Societe/News/Elle-accueille-chez-elle-3-refugies-mineurs-reportage-chez-Mme-Hiver-3390242>

Photo 5 :

Alain Jourden détient le record du cracher de bigorneau avec 11,04 m.

Source : <https://www.letelegramme.fr/bretagne/bretagne-ces-insolites-championnats-du-monde-17-08-2016-11175205.php>

Cela va permettre de déterminer les éléments communs à toutes les légendes.

En général, elle précise ce qu'il se passe sur la scène, et plus précisément la date, le lieu, les personnes présentes, etc. Cet exercice permet également de pointer les précisions qui ne peuvent être inventées ou encore l'éventuel parti pris de la légende. Inviter les participant.e.s à échanger sur ce qu'apporte le rapport texte/image, sur le fait que l'un ne peut aller sans l'autre.

3

Trouver la bonne légende

Proposer une nouvelle série de photos (ci-dessous). Les participant.e.s doivent trouver la bonne légende. Pour cela, leur proposer trois choix par légende. Si les participant.e.s sont nombreux, répartir en groupe de deux ou trois. Chaque groupe réfléchit ensemble et propose une seule réponse en justifiant ses choix, selon les informations apportées par l'image et le texte.

Les bonnes réponses sont en gras.

Photo 1



- A. **Angela Merkel et d'autres dirigeants du G7 face à Donald Trump samedi.**
- B. Angela Merkel hausse le ton face à Donald Trump au sommet du G7 a MAibai ,au Québec
- C. Donald Trump, seul contre tous



A. La manifestation contre les réformes du gouvernement d'Emmanuel Macron a réuni les différents partis de gauche

B. Encore un écart des chiffres pour la dernière manifestation : 500 selon les policiers, 300000 selon les syndicats

C. Le père Noël en civil à côté d'un feu rouge

Photo 3



A. En juin, les premières images de Maui avaient consterné certains Polynésiens

B. Disney sort son dernier film d'animation

C. La Polynésie enthousiasmée du tourisme que lui a rapporté le dernier film de Disney



- A. Les Beatles traversant le désormais célèbre passage piéton d'Abbey Road à Londres
- B. Les Tokyo Hotel et leur légendaire traversée du passage d'Abbey Road à Londres
- C. La couverture de l'album des Beatles "Abbey Road", photographiée le 7 août 2009 devant le même passage piéton d'Abbey Road à Londres, où se pressent les fans des Fab Four
- D. Au stage organisé par la sécurité routière pour regagner des points, des chauffards apprennent à identifier les passages cloutés

Photo 5



- A. C'est la fête à Kiev : les gymnastes brésiliennes font le spectacle lors de la Coupe du monde de gymnastique rythmique, le 22 mars en Ukraine.**
- B. Une parfaite synchronisation à l'école de Guilers pour le spectacle de fin d'année
- C. L'équipe brésilienne remporte la médaille d'or pour les barres asymétriques aux Jeux Olympiques
- D. Défilé Desigual à la Fashion Week



- A. Dans le pays du père Noël, la magie opère à la tombée de la nuit
- B. Peu après minuit, le ciel devient fou. Pour observer les capricieuses aurores boréales, la meilleure période se situe entre janvier et mars**
- C. Un arc-en-ciel à la tombée de la nuit, Laponie, 20 décembre

Voici le sources des photos :

- Photo 1 – Source : <https://www.lejdd.fr/international/angela-merkel-hausse-le-ton-contre-donald-trump-apres-lechec-du-g7-367754>
- Photo 2 – Source : <https://www.la-croix.com/Economie/Social/Manifestation-lutte-debute-contre-Macron-2018-03-22-1200925650>
- Photo 3 – Source : <https://www.sudouest.fr/2016/09/22/vaiana-pourquoi-le-dernier-disney-fait-polemique-dans-le-pacifique-2510020-4690.php>
- Photo 4 – Source : https://next.liberation.fr/culture/2009/09/08/la-legende-d-abbey-road_580244
- Photo 5 – Source : https://www.lemonde.fr/sport/article/2011/10/20/la-gym-c-est-tonique_1591131_3242.html
- Photo 6 – Source : <http://www.lefigaro.fr/voyages/2018/11/01/30003-20181101ARTFIG00212-laponie-finlandaise-voyage-au-bout-de-la-nuit.php>

4

Déterminer la nature d'une légende

À partir des dernières photos, désormais associées à leurs vraies légendes, proposer une classification :

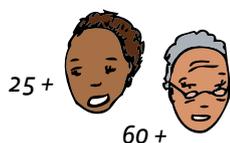
- légendes descriptives,
- légendes interprétatives,
- légendes informatives.

Mettre tout à plat sur une table ou sur un tableau. Plusieurs possibilités sont possibles, entamer la discussion !

5

Pour aller plus loin

Le contexte d'une image est finalement primordial, cela nous fait réaliser à quel point il peut être simple de déformer une information. Pour aller plus loin à compléter vos connaissances en consultant la fiche [Outil – Fake News](#).



FICHE ACTIVITÉ

ARTICLE DE PRESSE À DÉCRYPTER

DESCRIPTION

Article du magazine Slate à décrypter : En faisant des recherches, que peut-on dire de cet article ? De ce média ? De cet auteur ? Qu'en conclure sur ce qu'on lit ?

Organiser les groupes de recherche et faire débattre les groupes.

MATERIEL

Un ordinateur individuel ou par groupe pour faire les recherches, mais l'article peut être imprimé

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cette activité est très modulable : l'article se prête particulièrement bien à l'analyse et au décryptage à plusieurs niveaux différents : on peut le fact-checker, enquêter sur les sources, l'auteur, les motivations, décrypter où sont les faits et où sont les opinions, étudier les tournures de phrases, les effets de style, les types d'arguments etc.



LIEN

[HTTP://WWW.SLATE.FR/STORY/117583/MANGER-BIO-SENS](http://www.slate.fr/story/117583/manger-bio-sens)



FICHE ACTIVITÉ

JEU EN LIGNE: DANS LA PEAU D'UN JOURNALISTE

DESCRIPTION

Un serious game permettant de se mettre dans la peau d'un journaliste travaillant pour différents médias en ligne pour aider les jeunes à mieux comprendre les enjeux quotidiens de la fabrication de l'information en ligne et à décoder tous les discours médiatiques

MATERIEL

Un ordinateur ou bien tablette ou smartphone connecté à internet par personne ou par groupe

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Activité particulièrement adaptée aux jeunes mais convient également aux adultes et seniors. Il y a un kit pédagogique à télécharger pour guider l'animateur et faciliter la prise en main du jeu. Ce kit contient des ressources thématiques et théoriques pour pouvoir aussi aller plus loin que le jeu lui-même.



LIEN

[HTTPS://NEWSCRAFTSERIOUSGAME.COM/](https://newscraftseriousgame.com/)

RESSOURCES COMPRÉHENSION

2.4 : COMMENT VÉRIFIER LA FIABILITÉ DES SOURCES ?



tout public



SITE : RECHERCHE PAR IMAGE

Outil pour vérifier l'origine d'une image ou "recherche d'image inversée" pour vérifier qu'une image n'a pas été sortie de son contexte

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

On peut tester l'outil avec des photos issues d'articles de presse pour introduire ou conclure un atelier plus vaste.



tout public



SITE COLLABORATIF :

Recense les rumeurs d'internet et enquête sur leur véracité

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Une exploration collégiale de ce site peut être faite en atelier ou chacun propose des informations à vérifier ensemble.



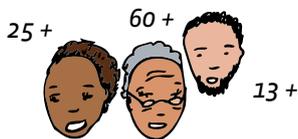
25 +



60 +

SITE QUÉBÉQUOIS :

Questions / réponses illustré de nombreux exemples pour comprendre les enjeux des fausses informations



FICHE ACTIVITÉ

QU'EST-CE-QUE LE "FACT-CHECKING" ?

 PUBLIC Ados, Adultes et Seniors	 PARTICIPANTS 5 à 12 participant.e.s	 ANIMATEURS 1 animateur.rice	 NIVEAU Intermediaire	 PRÉPARATION 5 minutes	 ACTIVITÉ 45 minutes
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

A travers un exercice de fact checking les participant.e.s seront sensibilisé.e.s à la question des fake news et plus largement de la désinformation.

Objectifs

Fake News
Information/Désinformation
Sources

Matériel

Posts-its
Ordinateurs ou tablettes
Connexion Internet

Contenus utilisés

Les Décodeurs du journal Le Monde :
<https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/>
Désintox de Libération :
<https://www.liberation.fr/desintox,99721>
Fact-check.org (en anglais):
<https://www.factcheck.org/>

Pré-requis

Naviguer sur Internet
Connaitre les réseaux sociaux

1

Introduction

Grâce à cette activité les participant.e.s vont découvrir ce que sont les fake news, comment les repérer, et surtout comment fact-checker, c'est-à-dire vérifier si une information est vraie ou fausse.

Conseil médiation :

Nous vous conseillons de bien regarder l'ensemble des sources mises à disposition pour les maîtriser. Si possible, enregistrez-les dans vos favoris. Vous pouvez même afficher directement ces sources avec un rétro-projecteur.

2

Chercher les fake news

Demander aux participant.e.s si selon eux, les informations suivantes sont vraies ou fausses. Les noter sur des posts-its, et les répartir en deux colonnes : vrai et faux.

1. Le Canada a autorisé le cannabis à usage récréatif en 2017 (faux)
2. Beyoncé attend un nouveau bébé (faux)
3. Snapchat récupère vos photos (vrai)
4. Le logo Darty est inspiré du drapeau nazi (faux)
5. Le footballeur Mohamed Salah a eu 1 million de votes pour lui lors de l'élection présidentielle de 2018 (vrai)
6. En Chine, il était interdit d'avoir plus d'un enfant avant 2015 (vrai)

==> Il peut y en avoir plus que 6 !

Il ne faut pas hésiter à choisir des informations selon l'actualité, et à changer une information pour la rendre fausse. C'est le cas de l'information 1. La consommation de cannabis récréatif a été autorisée en 2016. La mise en application de la loi date de 2018.

3

Qu'est ce que le fact-checking ?

Demander aux participant.e.s de fact checker, c'est-à-dire de vérifier les informations du premier exercice.

Expliquer ce qu'est le fact-checking : il s'agit de la vérification des informations. A travers plusieurs moyens, il s'agit de prendre une information et de voir si elle est véridique ou non.

- Demander : pourquoi les journalistes ont commencé à fact-checker les faits ?
- Réponse : pour vérifier ce que disaient les politiques, surtout en période d'élections.
- Demander : pourquoi cette méthode s'est développée ?
- Réponse : avec Internet, puis en plus avec les réseaux sociaux, on peut faire circuler une information très facilement. Mais comment savoir si elle est vraie ou fausse ?

Expliquer que la diffusion de fausses informations est telle que des journaux ont créé des services dédiés à la vérification d'informations, de rumeurs qui circulent.

Présenter alors des références en termes de fact-checking. Par exemple :

- Les Décodeurs du journal Le Monde : <https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/>
- Désintox de Libération : <https://www.liberation.fr/desintox,99721>
- Fact-check.org (en anglais): <https://www.factcheck.org/>

Explorer avec les participant.e.s un exemple pour chaque site.

Demander alors aux participant.e.s de s'installer sur des ordinateurs par groupe de trois ou quatre. Ielles vont devoir vérifier les informations du précédent exercice, et si elles sont fausses, ielles devront les corriger. Les participant.e.s doivent noter les sources sur lesquelles ou grâce auxquelles ielles ont trouvé l'information.

Demander de justifier la fiabilité de leur information. Voici quelques éléments qu'ielles auraient dû regarder. Discuter avec eux du fait qu'ielles ont vérifié ces informations ou pas.

- Sur un site Internet/dans un média : vérifier la fiabilité en regardant quel est ce site (aller dans "A propos" notamment), vérifier la date de publication de la page, vérifier si ce site a posté des informations de ce genre auparavant. Y a-t-il des liens vers d'autres contenus ? Y a-t-il des chiffres et sur quoi s'appuient-ils ? Est-ce un article recopié ? Prendre un extrait et coller le dans Google pour savoir s'il existe ailleurs.
- Une déclaration personnelle (sur les réseaux sociaux par exemple) : qui est l'auteur.e de cette information, quelle légitimité a-t-elle, que fait-elle dans la vie, est-elle reconnue par ses pairs, a-t-elle déjà pris la parole sur ce genre de sujet auparavant ? Faire des recherches sur cette personne, en allant jusque dans des sites type Viadeo, LinkedIn.

Chaque groupe pourra présenter le fruit de ses recherches.

Fact-checker un ensemble de déclarations sur le même thème

Vous êtes en mode “rédaction” comme dans les Décodeurs ! Répartir de nouveau les participant.e.s par équipes. Tou.te.s ensemble, ielles vont devoir déterminer les informations à vérifier. Puis, ielles vérifieront les informations. A la fin, croiser les sources qu’ielles ont utilisées.

Pour cet exercice, il est conseillé d’imprimer les déclarations au préalable.

Montrer rapidement un exemple. Le discours du candidat des Républicains à l’élection présidentielle de 2017, François Fillon, prononcé le 28 août 2016 dans la Sarthe.

Voici le lien : https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2016/12/15/un-discours-de-francois-fillon-a-la-loupe-entre-ombre-de-de-gaulle-et-fantome-de-sarkozy_5049651_4355770.html

Le thème : le cannabis.

Attention, ceci n’est qu’une proposition d’exemple. S’adapter au niveau des participant.e.s, en réduisant la durée de cet exercice et donc le nombre de déclarations si besoin.

Voici les déclarations.

Déclaration 1 : Eric Piolle – (maire écologiste de Grenoble)

« Le débat n’est pas de savoir si fumer est une faute grave ou très grave, mais d’innover pour sortir de l’impasse sanitaire et de sécurité publique. L’approche sécuritaire a échoué. La France a le record européen de conso pour les moins de 16 ans ! » (22 janvier 2018)

Source : <https://twitter.com/EricPiolle/status/955325012499578881>

Les informations à vérifier :

1. Fumer est une faute grave ou très grave. La simple consommation est-elle réellement punie par la loi ?
2. La France a le record européen de conso pour les moins de 16 ans.

Éléments et sources de réponse :

1. Officiellement oui (la nouvelle législation proposée ne revient pas sur la loi de 1970) :
 - Voilà ce que dit la loi pour la consommation « L’usage illicite de l’une des substances ou plantes classées comme stupéfiants est puni d’un an

d'emprisonnement et de 3 750 euros d'amende » Source : Legifrance – <https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?idArticle=LEGIARTI000006688173&cidTexte=LEGI>

- Pour la détention, les peines peuvent aller jusqu'à 7,5 millions d'euros, et dix ans d'emprisonnement
- pour la production ou la fabrication de stupéfiants, les peines encourues sont de 20 ans (30 ans en cas de commission en bande organisée) de prison ferme.

2. Selon l'organisation mondiale de la santé (OMS), c'est vrai.

Source : http://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0016/303451/HSBC-No.7-Growing-up-unequal-Part2-Chapter5.pdf?ua=1

Déclaration 2 : Gérard Collomb (à l'époque de sa déclaration ministre de l'intérieur)

Il s'exprimait sur le débat de la forfaitisation. En effet, il y a une discussion pour permettre aux forces de l'ordre d'infliger directement des amendes forfaitaires pour usage de stupéfiants :

« On veut tout de suite demander une somme, mais ensuite il peut y avoir des poursuites. C'est-à-dire qu'il n'y a pas de dépénalisation de l'usage du cannabis ». (25 janvier 2018)

Source : https://www.lemonde.fr/societe/article/2018/01/25/le-gouvernement-veut-mettre-a-l-amende-les-consommateurs-de-cannabis_5246762_3224.html

L'information à vérifier :

Il peut y avoir des poursuites. Les consommateurs de cannabis peuvent-ils déjà être poursuivis ?

Des éléments et des sources de réponses :

1. En pratique c'est très rare, même si la loi l'autorise. A partir de 1978, le ministère de la Justice fait en sorte de traiter différemment les consommateurs de marijuana et les autres : <http://www.senat.fr/rap/114-250/114-2506.html>
2. Drogues info service : Quelle que soit la fréquence de consommation, même lors d'une première prise, l'utilisateur s'expose à :
 - Baisse de la vigilance et ralentissement des réflexes,
 - Limitation des capacités et de l'intérêt à apprendre ou à réaliser des tâches qui demandent de la concentration
 - Apparition de troubles passagers comme l'anxiété, les crises de panique ou de paranoïa, un état dépressif qui peuvent nécessiter une hospitalisation
 - Déclenchement de troubles mentaux durables chez des personnes fragiles, voire aggravation des troubles mentaux chez les personnes souffrant de ces pathologies
 - Les risques de bronchites et de cancers sont plus importants lorsque le cannabis est associé au tabac

Aller chercher dans les études ces informations.

Exemple de sources :

- l'Institut national de prévention pour l'éducation à la santé (INPES),
- des médecins qui ont travaillé sur le sujet,
- l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT), etc.

Déclaration 3 : Jean-François Copé (maire de Meaux)

« Si on banalise le cannabis, ça sera consommé comme des cigarettes. »

Proposer de trouver une personne légitime et/ou un pays qui prouvent que c'est vrai, ou pas.

Éléments de réponse.

- Être aussi catégorique, c'est être dans le faux.
- Exemple d'une personne pour la légalisation : <http://www.leparisien.fr/informations/plus-c-est-interdit-plus-il-y-a-de-consommateurs-29-01-2016-5495181.php>
- Exemple d'un pays : Les Pays-Bas ont légalisé le cannabis en 1976, en interdisant la publicité et sa culture pour maintenir des prix élevés. L'université de Berkeley a réalisé une étude près de quarante ans après (source : <https://news.berkeley.edu/2011/09/13/lessons-from-dutch-cannabis-system/>).

Voici ce qu'on peut en tirer :

- Les Hollandais consomment moins de cannabis par habitant que beaucoup de pays européens
- Le pourcentage des 15-24 ans qui en consomment est passé de 14,3 % à 11,4 % entre 1997 et 2005
- En séparant les marchés, les liens entre consommateur.rice.s de cannabis et consommateur.rice.s de drogues dures sont plus ténus.

5

Pour aller plus loin

Pour que leurs recherches soient la prochaine fois plus efficaces, compléter cet atelier avec [Connaître et utiliser les moteurs de recherche](#) et [Fake news et autres manipulations de l'information](#)

8+  13+

FICHE ACTIVITÉ

JEU EN LIGNE : ÊTRE VIGILANT FACE À L'INFORMATION

DESCRIPTION

On incarne un personnage qui doit trouver des sources pour faire un exposé : ce jeu apprend aux enfants les bons réflexes de vigilance face à l'information

MATERIEL

Un ordinateur ou bien tablette ou smartphone connecté à internet par personne ou par groupe



LIEN

[HTTPS://WWW.LIBERATION.FR/APPS/2017/03/LE-PTIT-LIBE-SEMAINE-DE-LA-PRESSE/](https://www.liberation.fr/apps/2017/03/le-ptit-libe-semaine-de-la-presse/)



FICHE ACTIVITÉ

LES OUTILS PARFAITS DU "FACT CHECKEUR"

 <p>PUBLIC Ados, Adultes et Seniors</p>	 <p>PARTICIPANTS 10 à 12 participant.e.s</p>	 <p>ANIMATEURS 1 animateur.rice</p>	 <p>NIVEAU Débutant</p>	 <p>PRÉPARATION 5 minutes</p>	 <p>ACTIVITÉ 45 minutes</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

Cet atelier consiste à utiliser plusieurs outils permettant de vérifier la véracité de plusieurs infos tirées d'internet ou de journaux en format papier afin de faire déduire aux participant.e.s lesquelles sont fausses et lesquelles sont vraies.

Objectifs

Fake News
Désinformation
Vérification de l'information

Matériel

Ordinateur avec connexion internet pour l'animateur.
Vidéo projecteur.

Pré-requis

aucun

Contenus utilisés

Aucun



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Si vous utilisez la version imprimée de ce kit, Les liens de la fiche sont facilement retrouvables avec une recherche sur un moteur de recherche. N'hésitez pas à proposer d'autres informations à vérifier (locales ou thématiques par exemple).

DÉROULÉ

1 Définir la notion de “fake news” pour commencer

Poser les questions suivantes :

Qu'est-ce que c'est qu'une fake news ? faire un tour de table pour expliquer qu'une fake news est une fausse information (développer plus la notion en donnant des exemples).

D'où vient ce terme ? Le terme Fake news a été popularisé par Donald Trump lors des élections américaines de 2016. Le terme s'est depuis généralisé. Pour autant, la pratique de la désinformation n'est pas récente. De l'antiquité aux princes et rois au Moyen Âge, l'utilisation de fausses informations a été souvent utilisée dans l'exercice du pouvoir : Philippe le bel, roi de France de 1285 à 1314 (source: http://www.lepoint.fr/histoire/philippe-le-bel-inventeur-des-fake-news-11-07-2017-2142318_1615.php)

Peut-on reconnaître une fausse information ? Oui en utilisant des outils mis en place pour le public qui s'interroge, comme par exemple :

- **Le Decodex du Monde (pour les articles en copiant l'url [ici](#)),**
- FotoForensics (pour la source d'une image [ici](#)) ;
- YouTube Data viewer (la source d'une vidéo [ici](#))

Tous ces outils permettent de vérifier une source fiable, ou pas, mais ce ne sont pas les seuls à disposition : le bon sens et l'esprit critique peuvent parfois suffire.

Avant de se forger une opinion, il y a des questions simples à se poser : la source de l'information est-elle citée, identifiée, vérifiable ? Les faits relatés le sont-ils ailleurs ? La personne ou le site en question partage-t-il des faits, ou des opinions et rumeurs ?

Qu'est-ce que le “fact-checking” ? Le terme anglais fact-checking, littéralement « vérification des faits », désigne un mode de traitement journalistique, consistant à vérifier de manière systématique des affirmations de responsables politiques ou des éléments du débat public. Il est également utilisé pour vérifier la véracité des faits circulant sur internet et les réseaux sociaux.

2 Mise en activité : Fact-checking

L'animateur.rice aura préparé – puis présentera – plusieurs articles tirés de ressources en ligne ou même des journaux en format papier, l'objectif est que les participant.e.s reconnaissent parmi ceux-ci lesquels diffusent une information vérifiée et lesquels relaient une fausse information.

Comment vérifier l'information ?

L'animateur.rice explique au participant.e.s comment vérifier une information sur internet. Pour qu'ils puissent le faire seuls dans la suite de l'atelier.

Voici un article:

The image shows a screenshot of a web browser displaying a news article. The browser's address bar contains the URL <https://www.20minutes.fr/politique/2273603-20180518-strasbourg-ministre-culture-francoise-nyssen-veut-eduquer-jeunes-contre-fake-news>, which is circled in red. A red circle on the left side of the page contains the text "vérifier l'url". The article title is "Strasbourg: La ministre de la culture Françoise Nyssen veut éduquer les jeunes contre les fake news". Below the title, there is a sub-headline: "UN AN DE PRESIDENCE MACRON A l'occasion d'une vaste opération de communication en région menée par le gouvernement, la ministre de la Culture, Françoise Nyssen, a participé à une rencontre dans les locaux de la chaîne Franco-Allemande Arte sur la problématique des fausses informations et l'expérimentation du Pass culture...". The author is "Gilles Varela" and the article was published on "18/05/18 à 20h10". There are 32 comments and 45 shares. A video player is visible with the "arte" logo. To the right, there is a section titled "À LIRE AUSSI" with two related articles: "28/04/18 | PARIS VIDEO. Retour sur la naissance d'une fake news" and "25/04/18 | POLITIQUE Le CSA veut changer les règles télé et radio pour les prochaines élections".

Ce qui est entouré en rouge c'est l'url de l'information qui faut vérifier en utilisant des sites qui vérifient la véracité d'une info.

Pour cela utiliser en exemple trois outils :

Comment vérifier un article internet avec Le Décodex du Monde (voir [ici](#)):



Après avoir copié l'URL, ouvrir le site les Décodeurs du journal le monde, coller l'url et lancer la recherche qui donnera toutes les infos de la publication sur l'article.

Comment vérifier une photo (image) avec Fotoforensic (voir lien [ici](#)):



Copier l'adresse de l'image, venir la coller sur "image URL" : le site permet de voir où la photo a été prise, la date, le nombre de pixels)

Il est également possible d'utiliser, de la même façon l'outil recherche d'image de Google Images. (voir lien [ici](#)):



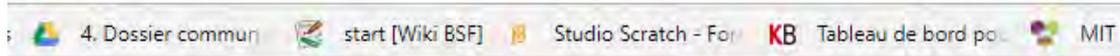
Recherche par image ✕

Effectuez des recherches sur Google à l'aide d'images au lieu de texte. Faire glisser une image ici

Coller l'URL de l'image
Importer une image

Comment vérifier une vidéo avec youtube Data Viewer (voir le lien [ici](#)):

tyusa.org



Youtube DataViewer

© 2017 Amnesty International USA | 5 Penn Plaza, New York, NY 10001 | 212.807.8400

Pour retrouver la source d'une vidéo potentiellement manipulée, il suffit de copier/coller le lien de la vidéo choisie pour obtenir la date et l'heure auxquelles elle a été publiée.

Les animateurs.rice peuvent commencer l'activité avec les exemples ci-dessous:

1:<https://fr.sott.net/article/30142-Terre-plate-une-video-filmee-de-l-ISS-revele-le-complot>

2.<http://www.legorafi.fr/2018/06/20/tourisme-spatial-les-francais-se-plaignent-du-trop-grand-nombre-de-francais-dans-lespace/>

3 .<http://nordpresse.be/macron-humilie-bebe-de-11-mois-appelle-caca/>

4.<https://www.20minutes.fr/politique/2273603-20180518-strasbourg-ministre-culture-francoise-nyssen-veut-eduquer-jeunes-contre-fake-news>

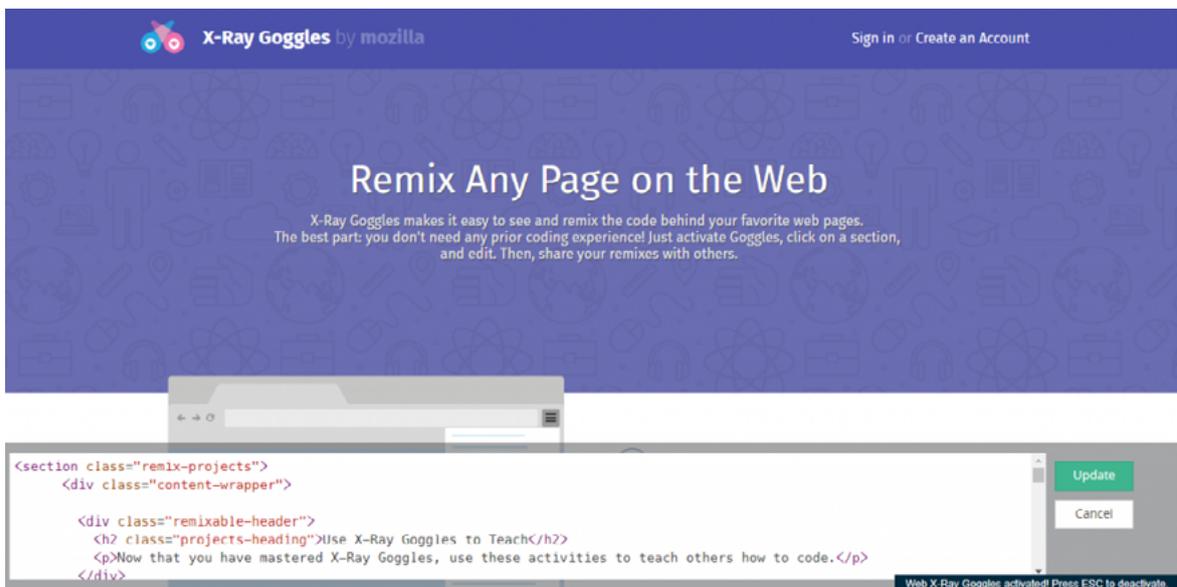
Copier/coller les liens ci-dessus et aller les vérifier sur l'un des fact-checking en haut pour montrer comment ça marche. Après les animateur.rices.s donnerons d'autre source aux participant.e.s pour que à leur tour les vérifier pour dire si c'est une info ou un intox.

Autres outils pouvant être utilisés :

Outils	Url	Utilisation
CheckNews	https://liberation.checknews.fr/	Moteur de recherche permettant de poser des questions en lien avec l'actualité, auxquelles des réponses documentées seront fournies. Fact-Checking
Inspecteur Viral	http://journalmetro.com/opinions/inspecteur-viral/	est une rubrique du journal en ligne « Métro » qui vérifie la véracité de nombreuses news virales
Storify	https://storify.com/eurekoi/comment-detecter-les-fausses-informations-fake-new#publicize	Fact-Checking, Article: Comment détecter les fausses informations (fake news), les rumeurs, les complots ou les intox sur internet ?
Snopes	https://www.snopes.com/fact-check/	Fact-Checking

L'objectif est que les participant.e.s sachent faire la différence entre une fausse information quand ils en voit en utilisant les outils à disposition à la fin de l'atelier.

A la fin de l'activité montrer comment les internautes font pour créer des fausses informations à partir d'un article ou une image qu'on peut modifier grâce a X-Ray Goggles et que c'est accessible pour tout monde.



(voir la fiche) voyageursdunumerique.org/.../creation-dune-fausse-information-web

3

Synthèse

Demander aux participant.e.s si après cet atelier elles peuvent maintenant faire la différence entre une info et intox en utilisant les outils mis à disposition. Sensibiliser les participant.e.s en leur donnant des astuces pour mieux naviguer sur internet en faisant attention à ce qu'ils peuvent voir.

COMMENTAIRES

De **Yves Durasnel** le 24 septembre 2018

Une autre excellente source est le site hoaxbuster (<http://www.hoaxbuster.com/>) outre les fake news il permet de débusquer les rumeurs et désinformations qui circulent par mail, sur Facebook, etc.



FICHE ACTIVITÉ

COMPRENDRE CE QU'EST UNE SOURCE

 <p>PUBLIC Ados, Adultes et Seniors</p>	 <p>PARTICIPANTS 10 à 12 participant.e.s</p>	 <p>ANIMATEURS 1 animateur.rice</p>	 <p>NIVEAU Débutant</p>	 <p>PRÉPARATION 5 minutes</p>	 <p>ACTIVITÉ 30 minutes</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

Cette activité rapide consiste à discuter avec les participant.e.s de ce qu'est une source d'information.

Objectifs

Sources sur Internet

Matériel

Tableau (optionnel)

Contenus utilisés

Aucun

Pré-requis

Aucun



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Activité qui ne requiert aucun matériel informatique, réflexion transversale sur les sources d'information, on peut orienter la réflexion des participants en leur demandant des exemples liés au numérique

DÉROULÉ

1 Introduction

Cette activité va permettre d'aborder avec les participant.e.s ce que signifie le terme "source d'information" et ses différentes formes possibles. Il ne s'agit pas ici, d'un jeu à proprement parler, mais plutôt d'une alternance d'explications et d'échanges. De ce fait, la participation orale est indispensable au bon fonctionnement de cet atelier.

Conseil médiation :

Pour en savoir plus sur les sources, nous vous conseillons de vous référer à la fiche [Outil – Les fake news](#).

2 Trouver l'origine d'une source

Pour commencer, poser à l'ensemble du groupe la question : pour vous, qu'est-ce qu'une source d'information ? (5 minutes)

Après cet échange, proposer une définition aux participant.e.s. Une source apporte une information. Connaître et avoir confiance en cette source, c'est connaître la véracité, la pertinence et l'utilité de l'information. Pour cela, il est nécessaire d'avoir les clés pour savoir si on peut croire ou non cette source. Il faut ainsi savoir : est-elle sûre, fiable, incertaine, ou douteuse ?

Pour ce premier échange, montrer des *exemples d'informations et demander quelle est la source* Puis échanger sur la *fiabilité de la source*. (10 minutes)

Cas pratique :

- Ma cousine m'a dit qu'on allait ouvrir un nouveau cinéma en ville
- J'ai entendu dire qu'on allait créer une nouvelle émission de télé-réalité avec des clones
- Tweet de Tarek Machin (un illustre inconnu à vos yeux) : Dingue, l'alcool tue 2,8 millions de mort dans le monde tous les ans d'après cet article

https://www.lemonde.fr/sciences/article/2018/08/24/l-alcool-est-associe-a-2-8-millions-de-morts-par-an-dans-le-monde_5345770_1650684.html

Piste de réponses

- La source est "ma cousine". Il faut se demander quel taux de confiance on lui accorde. De quoi cela dépend ? D'abord, de la relation qu'on a avec elle. La connaît-on bien ? Nous a-t-elle déjà menti ? Est-elle réputée pour mentir ou pour dire la vérité ? Ensuite, cela dépend de sa source à elle. Comment cette

cousine a-t-elle eu cette information ? Si elle est capable de le dire, vous pourrez aller vérifier vous-même.

- La source est inconnue. L'information n'est donc pas fiable.
- Ici, nous avons un bel exemple de poupée russe. On peut dire que la source est le journal Le Monde (et non le tweet qui ne fait que partager cette information, et la commenter). Le journal est considéré comme sérieux, nous sommes censés lui faire confiance. Mais si nous voulons aller plus loin, on peut voir dans l'article que l'information a été elle-même reprise par le journal qui l'a trouvée dans un article de The Lancet, émanant du réseau collaboratif international sur la charge mondiale des maladies, Global Burden of Disease. Si on pousse un peu loin, disons que ce réseau a lui-même fait une grande analyse de plusieurs centaines d'études. Il y a donc plusieurs centaines de sources.

3

Comprendre les différents niveaux de source

Pour la suite de l'activité, demander quelles sont les différentes sources possibles, selon les participant.e.s. et les noter sur des post-its. Une fois une dizaine de sources citées, les classer par grandes catégories au tableau. Pour ce faire, il faut d'abord expliquer les différentes catégories de sources. Les sources peuvent être :

- documentaires
- ou orales.

On peut également les classer en

- sources institutionnelles,
- intermédiaires
- personnelles

Les sources documentaires peuvent être des livres, des vidéos, des journaux, des brochures, etc. bref tout type de document physique ou numérique

Les sources orales sont des discours, des confidences, des conversations, des entrevues, bref tout ce qu'une personne physique peut vous rapporter.

Les sources institutionnelles : elles ont une autorité publique : ce peut être le gouvernement, les ministères, les administrations, etc. Elles sont répertoriées, structurées, productrices de nouvelles officielles. Par exemple, un communiqué de presse du Ministère, une note de la part de l'administration d'un lycée.

Les sources intermédiaires : ce sont les sources détentrices d'une légitimité sociale : associations, organisations professionnelles, partis politiques, syndicats, etc. Exemple : L214 qui dénonce la maltraitance des animaux amenés à l'abattoir.

Les sources personnelles : Ce sont les vôtres. C'est à vous de déterminer leur

légitimité ou non. Là, nous reprenons l'exemple de "ma cousine m'a dit qu'on allait ouvrir un nouveau cinéma en ville". Lui faites-vous confiance ? En quoi elle est légitime pour avoir cette information-là ? D'où tient-elle cette information ? Pour bien faire comprendre ce type de source, vous pouvez citer un exemple de sources personnelles très précieuses dans la police : les indics ! Les journalistes aussi en ont : cela leur sert à avoir l'exclusivité de l'information. Par exemple, un avocat qui va confier un élément sur une affaire en cours.

Après avoir détaillé ces différents types de sources, faire un tableau "Type de sources" avec :

2 colonnes : sources orales | sources documentaires

3 lignes : institutionnelles | intermédiaires | personnelles

Puis classer les sources mises de côté lors de l'exercice précédent et les ranger par catégorie.

	SOURCES ORALES	SOURCES DOCUMENTAIRES
INSTITUTIONNELLES	Yellow sticky note	
INTERMÉDIAIRES		Light green sticky note
PERSONNELLES	Blue sticky note	



60 +

FICHE ACTIVITÉ

COMMENT FONCTIONNE LA VIRALITÉ SUR INTERNET ?

DESCRIPTION

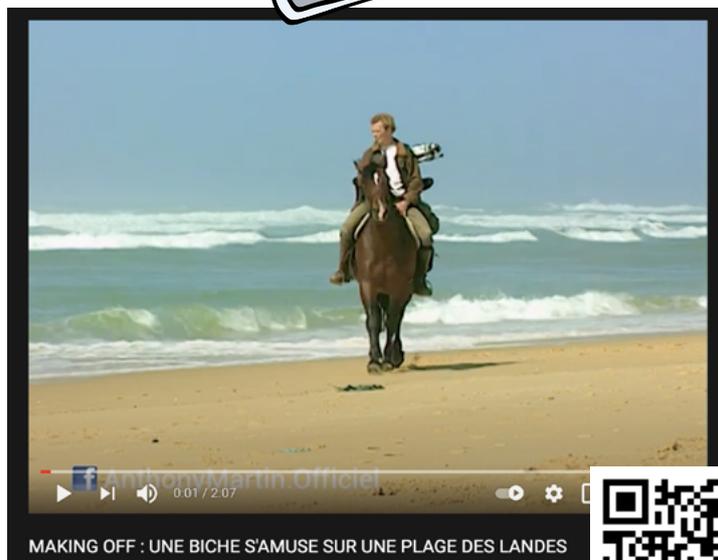
Exercice pour vérifier la source d'une vidéo et constater les phénomènes de viralité des médias numériques

MATERIEL

Un ordinateur ou bien tablette ou smartphone connecté à internet par personne ou par groupe

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cette activité n'est pas très guidée, il s'agit de reconstituer le contexte de cette vidéo : ou a-t-elle été prise ? Quand ? Par qui ? Pourquoi ? Ou la trouve-t-on ? Par quels médias a-t-elle été popularisée ? Appartient-elle toujours à son auteur ? Qu'est-ce que cela nous apprend ?



LIEN

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=GM_SC185ZF4](https://www.youtube.com/watch?v=GM_SC185ZF4)

RESSOURCES COMPRÉHENSION

2.5 POURQUOI ON Y CROIT ? LES MÉCANISMES DE L'ADHÉSION



25 +



60 +

VIDÉO

Vidéo qui invente un complot autour des Schtroumpfs et met en évidence les ressorts des raisonnements complotistes



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cette vidéo est intéressante car la controverse est possible : des sources plus ou moins sérieuses vont dans le sens des thèses de la vidéo. Certains éléments sont plus grotesques que d'autres, c'est le mélange d'éléments de différent niveaux de véracité qui crée l'attractivité des théories complotistes.



tout public



VIDÉO

Vidéo qui déconstruit les mécanismes audiovisuel complotistes à travers un atelier EMI mené par des professionnels de l'audio-visuel avec des lycéens



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cette vidéo fait beaucoup réagir les adolescents et les jeunes, elle est très bien faite et "on y croit". Elle est à montrer sans trop de commentaire préalable pour ne pas gâcher l'effet. Elle est d'utilité publique !.



tout public



VIDÉO

Vidéo qui explique les biais de confirmation : le biais de confirmation étant un biais cognitif majeur qui nous influence fortement dans notre adhésion à une information.



60 +

FICHE ACTIVITÉ

JEU DE CARTE "BATAILLE NUMÉRIQUE" : INFO OU INTOX ?

 PUBLIC Ados, Adultes et Seniors	 PARTICIPANTS 3 participant.e.s par jeu de cartes	 ANIMATEURS 1 animateur.rice	 NIVEAU Débutant	 PRÉPARATION 15 minutes	 ACTIVITÉ 30 minutes
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

Cette adaptation du jeu de carte la Bataille amène les participant.e.s à exercer leur esprit critique sur les informations qu'ils et elles trouvent sur internet.

Objectifs

Information et fake news
Culture numérique

Matériel

Papier
Crayons

Contenus utilisés

Jeu de 54 cartes "Info ou Intox ?" à imprimer en annexe

Pré-requis

Aucun



Jeu des 54 cartes,
téléchargeables à cette
adresse.

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

La dynamique de jeu est très simple et certaines informations sont drôles, d'autres peuvent prêter à débat. On peut aussi fabriquer ses propres cartes, sur un sujet thématique par exemple.

DÉROULÉ

1 Introduction

Cette adaptation du jeu de carte la Bataille amène les participant.e.s à exercer leur esprit critique sur les informations qu'ils et elles trouvent sur internet.

Le jeu de cartes "Info ou Intox" est composé de 54 cartes, [téléchargeables à cette adresse](#).

Il est conçu pour 2 joueurs et 1 Maître du Jeu, qui vérifie les réponses des participant.e.s, et leur score en fin de partie.

Dans ce jeu, on trouve :

- 24 cartes "Info"
- 24 cartes "Intox"
- 4 cartes "Bonus"
- 2 cartes "Malus"
- 1 carte "Comment jouer ?"
- 1 carte "Comptage des points"

Pour jouer, il suffit d'imprimer les cartes et de les découper.

Conseil médiation :

Nous vous conseillons également de les plastifier, pour avoir en votre possession un jeu de cartes durable résistant à l'eau. Pour ce faire, laissez environ 1 millimètre de marge lorsque vous les découpez, afin d'obtenir un résultat optimal.

Pour en savoir plus sur les fake news, nous vous conseillons de vous référer à la fiche [Outil – Les fake news](#).

2 Déroulé du jeu

Pour commencer l'activité, engager la discussion avec les participant.e.s en leur posant quelques questions. Par exemple :

- Vous informez-vous souvent sur internet ?
- Avez-vous un compte Facebook/Twitter ?

Selon les réponses des participant.e.s, poursuivre sur quelques éléments supplémentaires.

Insister notamment sur le fait que sur Internet, il y a des sites d'information fiables, comme ceux des journaux que l'on trouve en version "papier". Les informations ne circulent pas seulement sur ces sites d'information, il y a aussi beaucoup d'actualités sur les réseaux sociaux, qui sont relayées par des milliers d'utilisateur.ice.s.

Poser ensuite la question aux participant.e.s :

- Imaginez que vous êtes en train de naviguer sur un réseau social. Vous tombez sur un post (ou une publication) qui vous annonce que 'Le réchauffement climatique est un complot des extraterrestres !'. Est-ce que cela vous semble vrai ?

Réponse attendue : Non.

Toutes les informations que je trouve sur Internet ne sont pas forcément vraies. Il faut prendre du recul par rapport à certains contenus.

Pour illustrer cette notion, on annonce aux participant.e.s qu'elles vont jouer à la *Bataille numérique*.

Le but du jeu est de faire la différence entre les "Infos" (les informations fiables) et les "Infox" (les fausses informations, ou les contenus humoristiques).

3

Place au jeu

Les trois participant.e.s se mettent en place : un.e Maître.sse du jeu et deux joueur.se.s.

Le.a Maître.sse du jeu mélange le paquet, et le coupe en deux piles de 27 cartes. Elle pose une pile de cartes devant chaque joueur.se et veille à ce que chaque pile de cartes soit dans le bon sens : quand un joueur retourne la carte du dessus de son paquet, elle doit apparaître face à son adversaire, et non face à lui.

Avant de lancer la partie, il explique rapidement **les règles du jeu** aux deux joueurs : Pour jouer, chacun leur tour, les joueur.se.s retournent la carte du dessus de leur paquet, le.a premier.e joueur.se à trouver la bonne réponse remporte la carte et la met à droite de son paquet.

On ne peut valider qu'une seule réponse ("Info" ou "Intox") , si l'un.e des joueurs.se.s se trompe, c'est son adversaire qui remporte les cartes.

Quand un.e joueur.se voit une carte bonus ou malus retournée devant son adversaire, ielle la lit à haute voix. L'effet de la carte lui est appliqué immédiatement.

Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été jouées, ou qu'un.e des joueur.se.s n'a plus de cartes.

Pour compter les points en fin de partie, on se reporte à la carte "Comptage des points".

Pour vérifier une réponse, le.a Maître.sse du Jeu se reporte aux "Tableaux des Questions", en annexe de cette fiche.

Le.a Maître.sse du Jeu est chargé.e de vérifier les réponses en direct. Pour lui faciliter la tâche, trois tableaux distincts ont été créés, correspondant à chaque type de carte (Pictogramme Rond, Triangulaire ou Carré). Ils sont disponibles en annexe de cette fiche.

Le jeu s'arrête lorsque l'un des participants a terminé son paquet de cartes, ou que le temps imparti est écoulé.

Noter alors les scores sur un papier, pour pouvoir échanger les rôles : le.a Maître.sse du Jeu prend la place d'un.e joueur.se.

On peut jouer jusqu'à 2 parties successives, pour mémoriser certaines infos ou faire en sorte que les joueur.se.s lisent toutes les cartes.

Conseil médiation :

Définir en amont un temps de jeu, si vous estimez que la partie peut durer trop longtemps.

4

Annexes

RÉPONSES DES CARTES **JAUNES (ROND)**, VALEUR = 1 POINT

Les illuminati dirigent le monde !

Intox ?

Cette information est issue d'une théorie conspirationniste qui a une interprétation biaisée de la réalité et qui ne se base pas sur des faits vérifiables ([source](#))

Manger des légumes est mauvais pour la santé !

Intox ?

Les légumes apportent des bienfaits pour la santé ([source](#))

Une information que j'ai lue sur Facebook est forcément vraie !

Intox ?

Il y a des sites frauduleux ou des arnaques sur Facebook ([source](#))

Le réchauffement climatique n'existe pas !

Intox ?

Des expert.e.s sur le climat (tel que le GIEC) multiplient les preuves et les études pour justifier le dérèglement climatique ([source](#))

Tous les sites sur Internet sont fiables !

Intox ?

Des sites à but nocif existent sur la toile ([source](#))

François Hollande est en réalité un extraterrestre !

Intox ?

Il était le Président de la République française ([source](#))

Marcher sur les mains augmente l'espérance de vie !

Intox ?

Cela peut même être mortel au vu de la pression sanguine et artérielle qui afflue vers le cerveau ([source](#))

Les pommes de terre sont des légumes !

Intox ?

Les pommes de terre sont des féculents et plus précisément des tubercules ([source](#))

Mario a été créé par SEGA.

Intox ?

Mario a été créé par Nintendo ([source](#))

Les chats détestent l'eau !

Intox ?

Ils sont de très bon nageurs mais n'aiment juste pas le milieu aqueux ([source](#))

Faire du sport est mauvais pour ta santé !

Intox ?

Le sport apporte énormément de bienfaits pour la santé ([source](#))

L'Everest a perdu 4 mm de hauteur en 2017 !

Info ? / Intox ?

Il est probable qu'à cause de tremblements de terre la taille de l'Everest ait baissé, mais il faut attendre le rapport des équipes d'experts qui ont été envoyés pour mesurer le mont ([source](#))

Les chevaux ne peuvent pas vomir !

Info ?

Ils ne peuvent pas à cause de leur système digestif ([source](#))

Le chocolat améliore la mémoire !

Info ?

Il apporte beaucoup grâce à ses apports en flavonoïdes. ([source](#))

RÉPONSES DES CARTES **ORANGE** (TRIANGLE) VALEUR = 2 POINTS

Les Fake News sont un plat typique de l'état du Texas, aux Etats-Unis !

Intox ?

Les Fake News sont des informations mensongères ([source](#))

Legorafi.fr ou Nordpresse.be sont des sites d'information !

Intox ?

Ce sont des sites satiriques et parodiques qui contiennent volontairement des fausses informations. ([source](#))

Vérifier ses sources quand on s'informe est inutile !

Intox ?

Il faut toujours vérifier ses sources pour éviter tous problèmes ([source](#))

La Lune influence le sommeil.

Intox ?

Il n'existe encore aucune explication scientifique pour expliquer que la Lune, notamment la pleine Lune, a un effet sur le sommeil. ([source](#))

Utiliser son téléphone dans une station essence est dangereux !

Info ?

Oui, à cause des frottements liés aux boîtiers de téléphones contre des surfaces métalliques ([source](#))

En 2030, les robots remplaceront les joueurs de football sur le terrain.

Intox ?

Ce ne sont que des spéculations faites autour de théories et études diverses ([source](#))

On doit attendre deux heures après avoir mangé avant d'aller se baigner !

Intox ?

Cette croyance est exagérée : en effet, les risques de santé sont minimes. ([source](#))

Les furets albinos ne peuvent pas se reproduire !

Intox ?

Au contraire, ils peuvent se reproduire. ([source](#))

Les publicités qui me disent que j'ai "gagné 10000 euros" sont vraies !

Intox ?

Ce sont des publicités alléchantes et trompeuses qui arnaquent les utilisateurs : cette pratique illégale est appelée le "hameçonnage" ou le "spamming" ([source](#))

Le Fact-Checking, c'est le nom du prochain film de Steven Spielberg !

Intox ?

Il s'agit de vérifier des faits que vous avez lus ou entendus ([source](#))

Bruce Willis a écrit un album musical intitulé "Bruce is dead" !

Intox ?

La chanson "Bruce Willis is dead" existe mais a été composée par Mr. Oizo. ([source](#))

Le Canada a plus de lacs sur son territoire que le reste du monde combiné !

Info ?

En effet, 60% des lacs de la planète se situent au Canada ([source](#))

En Europe, le furet était un animal domestique bien avant le chat !

Info ?

Oui, la domestication du furet est apparue avant le chat ! ([source](#))

La maladie de la rage est peu présente au Canada et en France !

Info ?

La rage est limitée notamment grâce aux vaccins ([source](#))

Vincent Cassel s'appelle en réalité Vincent Crochon !

Info ?

Oui, Vincent Cassel est né sous le nom de Vincent Crochon ([source](#))

Le cœur d'une baleine bleue peut peser jusqu'à 180 kilos !

Info ?

Le cœur d'une baleine pèse environ 180 kilos ([source](#))

Il y a environ 1,6 million de fourmis pour chaque être humain !

Info ?

C'est une des espèces les plus répandues dans le monde ([source](#))

Un homme a réussi à passer plus de 20 minutes sous l'eau, sans respirer !

Info ?

Son nom est Stig Severinsen ([source](#))

Les nazis ont essayé d'apprendre à lire aux chiens !

Info ?

([source](#))

Le furet n'a pas conscience de la hauteur !

Info ?

michelduchaine.com/.../la-conspiration-nazi-les-savants-du-reich-ont-tente-dapprendre-aux-chiens-a-lire-et-a-parler

Peut être pour ça qu'il ne saute pas ! ([source](#))

RÉPONSES DES CARTES **ROUGE** (CARRE) VALEUR = 3 POINTS

Sur Internet, il n'y a pas de lois !

Intox ?

Il y a huit lois majeures qui régissent le web français ([source](#))

Le terme "Fake News" a été utilisé pour la première fois par Donald Trump !

Intox ?

Complètement faux ([source](#))

La Russie a vendu l'Alaska aux Etats-Unis pour 7,2 millions de dollars en 1867 !

Info ?

([source](#))

“Taumata-whakatangianga-koauau-o-tamatea-turi-pukaka-piki-maungah-oronuku-pokai-whenua” est la colline au nom le plus long du monde !

Info ?

Mais elle n'est pas aussi grande que son nom avec seulement 305 m d'altitude ([source](#))

Le premier jeu vidéo, “Pong”, a été créé en 1972 !

Info ?

Le premier jeu qui peut se jouer à deux également ([source](#))

Sur Internet, je peux créer, modifier ou partager du contenu sous la licence Créative Commons !

Info ?

Cela facilite beaucoup de choses ! ([source](#))

Sur Internet, les données personnelles sont appelées des “cookies” !

Info ?

Mais ceux-ci ne se mangent pas : ce sont des sortes de fichiers qui collectent les données personnelles ([source](#))

Quand je visite un site Internet où il y a de la publicité, je fais gagner de l'argent à ce site !

Info ?

C'est souvent le moyen permettant aux utilisateurs de bénéficier gratuitement des services d'un site. ([source](#))

La loi travail: Les entreprises vont pouvoir licencier facilement !

Info ?

La loi de 2016 permet de faciliter le licenciement pour des motifs économiques ([source](#))

Une loi pour contrôler les fausses informations a été votée !

Info ?

Cette “loi contre la manipulation de l'information” régule la diffusion des fausses informations ([source](#))

Pour vérifier si une information trouvée sur Internet est vraie, je peux utiliser des sites de Fact-Checking !

Info ?

Il en existe plusieurs, comme Décodex par exemple ([source](#))

Pour connaître mes droits en tant qu'utilisateur d'Internet, je peux aller sur le site de la CNIL !

Info ?

Exactement ! La CNIL veille au respect des libertés des citoyens et utilisateurs dans le cadre de l'informatique. Voici le site : [CNIL](#)



FICHE ACTIVITÉ

EXPÉRIENCE PSYCHOLOGIQUE À LA RENCONTRE DE NOTRE JUGEMENT

DESCRIPTION

Expérience psychologique conçue par des chercheurs.e.s belges qui permet de se rendre compte par soi-même de sa propre crédulité inconsciente et la manière dont nous sommes influencés par ce que nous entendons

MATERIEL

Un ordinateur ou bien tablette par personne

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Une excellente manière de toucher du doigt ses propres limites d'objectivité ! Une bonne raison d'être plus attentif à notre environnement informationnel. Ne pas oublier de regarder la vidéo à la fin, très instructive.

https://www.youtube.com/watch?v=SZaalPo_Xnk



Jugez Étienne

Instructions pour l'expérience

Au cours de cette expérience vous allez écouter un compte rendu relatant le délit commis par un homme qui s'appelle Étienne. Ce délit s'est déroulé récemment dans la Région Bruxelloise. Comme cela peut se passer souvent dans les tribunaux, le compte rendu contiendra tant des informations vraies que des informations fausses. Plus précisément, vous allez écouter deux témoins, une femme et un homme. Alors que l'homme dit la vérité à propos du délit, la femme ment. Votre tâche consiste à écouter attentivement le compte rendu et de proposer une peine pour Étienne. Nous vous demanderons également de vous rappeler de certains détails du compte rendu.

Il est important que vous écoutiez attentivement le compte rendu.
De préférence, mettez des écouteurs et assurez-vous que vous ne soyez pas interrompu.e !

[Écouter le compte rendu](#)

LIEN

[HTTP://CESCUP.ULB.BE/JUGEZETIENNE/](http://cescup.ulb.be/jugez-etienne/)



FICHE ACTIVITÉ

RECONNAÎTRE LES PIÈGES À CLICS

 <p>PUBLIC Enfants, Ados, Adultes et Seniors</p>	 <p>PARTICIPANTS 5 à 15 participant.e.s</p>	 <p>ANIMATEURS 1 animateur.rice</p>	 <p>NIVEAU Intermediaire</p>	 <p>PRÉPARATION 5 minutes</p>	 <p>ACTIVITÉ 45 minutes</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

Cette activité permettra aux participant.e.s de comprendre à quoi servent les titres accrocheurs, et comment ils sont fabriqués notamment en leur faisant créer leurs propres titres d'articles.

Objectifs

Véracité de l'information
Titres accrocheurs
Source d'information

Matériel

Post-it, écran,
Ordinateurs OU tablettes OU articles imprimés sur papier

Contenus utilisés

<https://ajustetitre.tumblr.com/>

Pré-requis

Aucun

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Une bonne manière de déconstruire notre envie de cliquer sur des informations, et un appel à être plus attentif au fait que les titres peuvent nous manipuler.

DÉROULÉ

1 Introduction

Certains médias cherchent à attirer leurs lecteur.rice.s, souvent avec des titres racoleurs même mensongers afin de générer le maximum de passages sur leurs sites. Cette activité a vocation à sensibiliser aux modèles économiques qui se cachent derrière ces “pièges à clics” et à notre responsabilité individuelle pour assurer une information de qualité sur internet. Il s’agira d’apprendre à reconnaître ces titres racoleurs et réfléchir à la véracité de l’information, utile à chacun.ne, individu ou citoyen.ne.

Conseil médiation :

Pour vous renseigner sur le sujet des titres accrocheurs, et plus largement des fake news, nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil [“Les fake News”](#)

2 Composer des titres pièges à clics

“Les 5 raisons qui...”, “Vous n’en croirez pas vos yeux” ou “Ce qu’a fait cet homme est incroyable” sont des titres que l’on voit souvent sur le web. Lorsqu’on clique sur le lien on est souvent déçu.e.s. Certains médias cherchent à attirer leurs lecteur.rice.s, souvent avec des titres racoleurs même mensongers afin de générer le maximum de passages sur leurs sites (pour un site dont le modèle économique repose sur la publicité, c’est primordial. Plus il y a de passages sur son site, plus l’annonceur doit payer cher pour y faire figurer sa publicité). On appelle ça des titres “piège à clic” (ou plus vulgairement “putaclics”).

On croise le plus souvent ce genre de titres sur les réseaux sociaux, leur objectif est d’amener les internautes à cliquer sur le lien de l’article ou site pour en savoir plus. Devant ce phénomène, même Facebook a décidé de durcir le ton et a mis en place des mesures pour filtrer ce genre d’articles.

On n’est pas plus bêtes que Facebook, on va donc apprendre à repérer les pièges à clics.

Pour bien identifier les titres racoleurs il faut apprendre à les construire. Proposer un premier jeu aux participant.e.s : elles vont créer leurs propres titres pièges à clics !

Écrire les expressions ci dessous sur des posts-it. Une couleur de post-it par groupe de mots.

Posts-it “Début”

- Dingo dingo...
- Magique !
- Insolite :
- Au départ, tout semblait normal,
- Vous n'allez pas en revenir !
- Vous n'allez pas en croire vos yeux :

Posts-it “personnages”

- une mère de famille
- Ce photographe
- un adorable chaton
- ce panda
- cet homme
- George Lucas
- un vieil homme
- la reine d'Angleterre
- cet enfant
- sa petite amie
- une ancienne star de la télé réalité

Posts-it “action”

- a dansé sur
- a assassiné
- glisse sur
- reproduit à l'identique
- a embrassé
- a découvert

- s'enferme avec
- s'est fait tatouer

Posts-it “deuxième action”

- en reprenant le thème de Game of Thrones.
- pour vaincre sa timidité.
- en fixant son reflet dans un miroir.
- en creusant au fond de sa cave.
- au milieu d'un supermarché.
- en slip Kangourou
- dans le métro

Posts-it “Fin”

- Pur génie !
- On vous explique pourquoi !
- Ces photos vous réchaufferont le cœur...
- C'est troublant, et un peu inquiétant aussi...
- Et voici 14 choses qui le prouvent !

Pour créer des titres piège à clic, il vous suffit de mettre bout à bout les éléments suivants :

- Un post it début
- Un post it personnage
- Un post it action
- Un post it personnage
- Un post it deuxième action
- Un post it fin.

Ce qui peut donner au hasard : “Vous n'allez pas en revenir ! une mère de famille a découvert George Lucas au milieu d'un supermarché. Ces photos vous réchaufferont le cœur...”

3

Trouver ce qui se cache derrière les titres

Après avoir intégré la mécanique des titres racoleurs, montrer de vrais titres. L'ancien blog devenu une page instagram et un compte facebook "Ajustetitre" répertorie depuis 2011 les titres les plus insolites de la presse.

Présenter 3 ou 4 titres, par exemple :

- Un atelier clandestin de danse bretonne :
<https://ajustetitre.tumblr.com/post/178786369195>
- Voiturette en feu, l'appareil sauvé des flammes :
<https://ajustetitre.tumblr.com/post/180066517570>
- Rouen : les policiers lui débloquent une vertèbre en l'interpellant, il leur offre des chocolats <https://ajustetitre.tumblr.com/post/179923196760>
- Deux hommes suspectés d'avoir volé et brûlé trois voitures entre le Puy-de-Dôme et la Creuse, dans l'objectif d'aller jouer à la pétanque
<https://ajustetitre.tumblr.com/post/179922667770>

Demander aux participant.e.s d'imaginer ce qui se cache derrière ces titres.

Conseil médiation :

Vous pouvez faire votre propre sélection, le site ajustetitre est une vraie mine d'or ! cf <https://ajustetitre.tumblr.com/>

4

Ecrire ses propres titres

Faire à présent l'inverse. Prendre des articles de faits divers, qui ne sont pas forcément des scoops, et demander aux participant.e.s de faire preuve d'imagination pour faire en sorte d'écrire le meilleur titre piège à clics possible.

Distribuer ces articles aux participant.e.s. Les imprimer ou leur envoyer par Internet en masquant si possible les titres.

- 11 Novembre : trois Femen perturbent le passage de la voiture de Trump
<http://www.leparisien.fr/international/11-novembre-deux-femen-perturbent-le-passage-de-la-voiture-de-trump-11-11-2018-7939845.php>
- Nice : Estrosi annule de nouveau un mariage après un jet de fumigène sur un commissariat <http://www.leparisien.fr/faits-divers/nice-estrosi-annule-de-nouveau-un-mariage-apres-un-jet-de-fumigene-sur-un-commissariat-03-11-2018-7934370.php>
- Des sangliers sur une plage de la Plaine-sur-Mer
<https://www.francebleu.fr/infos/insolite/des-sangliers-sur-une-plage-de-la-plaine-sur-mer-1541788336> * <https://www.lci.fr/insolite/un-minotaure-geant-se-balade-dans-les-rues-de-toulouse-2103580.html>

Faire un bilan de l'atelier :

- Vous savez désormais comment créer et reconnaître des titres racoleurs
- Vous savez également pourquoi ceux-ci sont créés
- Vous savez enfin que les articles derrière ces titres sont bien souvent extrêmement indigestes.

Expliquer que reconnaître des pièges à clics et ne pas favoriser leur circulation par exemple (en ne les relayant pas sur Facebook ou autre) est un acte citoyen. Une longue enquête menée par le New York Times en 2016 a révélé que plus de 44% des internautes américains s'informaient uniquement à partir de Facebook. Une situation inquiétante notamment en raison de certaines fausses rumeurs qui pullulent aisément via des « pièges-à-clics » qui peuvent avoir un effet immédiat sur les préférences politiques des abonnés du réseau social.

Enfin un bon moyen de démonter les pièges à clics est de suivre le compte Twitter “un clic de moins” <https://twitter.com/clicdemoins> qui résume en 240 caractères la plupart des articles pièges à clics.

COMMENTAIRES

De **Valentin Bouvier** le 01 février 2019

Bonjour, dans le même genre que le compte Twitter “un clic de moins”, le compte AFP Factuel (<https://twitter.com/AfpFactuel>) fait des enquêtes sous forme de thread sur les articles, photos ou vidéos tendances du moment susceptibles d'être des “Fake News”.

OBJECTIF 3

CRÉER ET GÉRER UNE OU PLUSIEURS IDENTITÉS NUMÉRIQUES ET EN COMPRENDRE LES ENJEUX POUR ÊTRE EN CONTRÔLE DE SA PRÉSENCE ET VISIBILITÉ EN LIGNE

FICHES ACTIVITÉS

3.1 QUI COLLECTE NOS DONNÉES NUMÉRIQUES & POURQUOI ?

COMMENT GÉRER SES DONNÉES PERSONNELLES ?

LA DATA EXPLIQUÉE AUX ENFANTS

LES CGU : DANS QUOI JE M'ENGAGE ?

3.2 PARAMÉTRER ET SÉCURISER SES COMPTES NUMÉRIQUES

GARDER SON MOT DE PASSE SECRET

3.3 AVONS-NOUS CONSCIENCE DE NOS TRACES NUMÉRIQUES ?

SUPPRIMER SON COMPTE FACEBOOK

MIROIR, MIROIR, QUE SAIS-TU DE MOI ? QU'EST-CE-QUE L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE ?

CRÉER SON AVATAR NUMÉRIQUE

DANS LA PEAU D'UN AUTRE

INTRODUCTION

Nous avons quasiment tous une identité numérique plus ou moins développée, plus ou moins publique. Nous laissons des traces au cours de notre activité numérique.

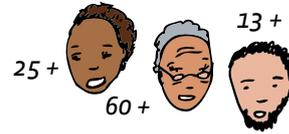
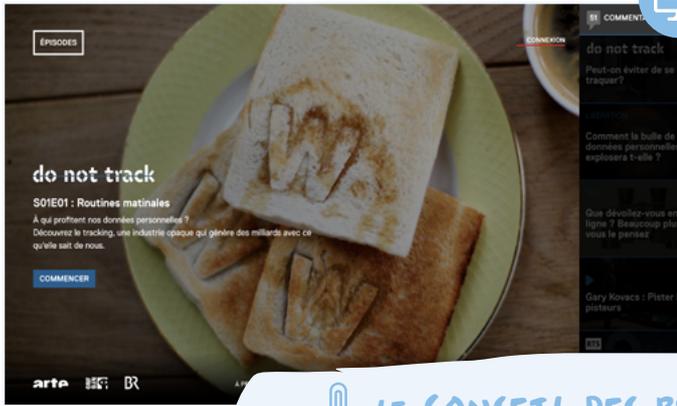
Quelles traces ? Qui détient ces informations ? Comment circulent-elles et quelles peuvent être les conséquences ? Ce chapitre permet d'explorer les enjeux de l'identité personnelle dans le contexte de la numérisation générale de l'information.

(L'objectif 1.1 du chapitre 1 sur la protection numérique traite également des données personnelles sous l'angle des données les plus sensibles. Dans ce chapitre 3 on aborde la question de manière plus large.).



RESSOURCES COMPRÉHENSION

3.1 QUI COLLECTE NOS DONNÉES NUMÉRIQUES & POURQUOI ?



SÉRIE INTERACTIVE

Produite par des acteurs pointus de la vulgarisation numérique qui permet de prendre conscience des enjeux de l'usage quotidien avec des explications personnalisées et un grand nombre de ressources et articles se rapportant à chaque sujet traité.

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

On peut diffuser ces épisodes individuels en début ou fin d'atelier en choisissant l'épisode qui correspond au sujet travaillé et répondre collectivement aux interactions demandées au cours des vidéos, c'est une bonne manière d'intégrer et formaliser les connaissances qui émergent en atelier.



tout public



PARCOURS EN LIGNE

Parcours ui montre à quel moments d'une journée classique et comment sont collectées les données (et propose des alternatives)

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Parcours que l'on peut faire en 10 minutes ou beaucoup plus longtemps si on s'attarde sur chacun des détails commenté et que l'on suit les liens proposés, on peut faire un atelier entier d'une heure au moins autour de ce parcours en ligne ou la faire en début d'atelier pour engager les participants.



tout public



"A QUI PROFITE LE BIG DATA"

Fiche info qui explique le fonctionnement des données et des algorithmes, et donne de nombreuses sources annexes



FICHE ACTIVITÉ

COMMENT GÉRER SES DONNÉES PERSONNELLES ?

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Chercheurs d'emploi, Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire, Tous publics	Adolescents, Adultes, Seniors	Niveau 2	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Les participant.e.s auront une meilleure compréhension des éléments leur permettant de se faire une opinion sur la collecte des données personnelles.

Objectif général Connaissances

Temps de préparation pour l'animateur moins d'une 1 heure

Domaine de compétence 4 - Protection de l'identité et des données personnelles

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

Nom de l'auteur Nothing 2hide

Matériel supplémentaire Ordinateurs-Téléphones-Tablets-Projecteur (facultatif)

Ressource originellement créée Français

DÉROULÉ

1

Introduction

Cette activité se découpe en deux exercices :

- l'exploration des comptes Google et Facebook de chaque participant.e.s afin de leur montrer toutes les données récupérées par ces deux firmes
- Un débat mouvant, pour connaître leur opinion

Conseil médiation :

Concernant la première activité, nous vous conseillons de guider les participant.e.s (pour ceux et celles qui le souhaitent) dans la configuration de leurs comptes pour limiter la récupération des données. Pour aller plus loin vous pouvez également leur expliquer comment choisir un navigateur et un moteur de recherche plus « éthique » et comment bien le configurer.

2

Mise en contexte

Qui a dit :

Nous savons où vous vous trouvez. Nous savons où vous avez été. Nous pouvons plus ou moins savoir à quoi vous pensez.

Réponse : Eric Schmidt président d'Alphabet (Holding qui chapeaute Google) en 2010. Google souhaite en effet vous fournir le service le plus personnalisé et pour ce faire, cette société amasse un maximum de données sur ses utilisateurs au travers de l'utilisation de ses services gratuits.

Facebook pratique le même genre de rapprochement avec vous. En effet, [selon une étude du PNAS](#), avec 10 J'aime, un algorithme s'est révélé plus doué pour déterminer la personnalité d'un.e volontaire qu'un.e collègue de travail, avec 100 plus efficace qu'un membre de votre famille et avec 230 likes, Facebook est en capacité de mieux vous connaître que votre conjoint.

Mais que font Facebook ou Google de toutes ces informations ? C'est simple, ils les revendent à des receleurs de données (data brokers en anglais) qui les croisent avec d'autres sources et les vendent ensuite à des annonceurs pour diffuser de la publicité ciblée (à ce sujet voir également l'atelier [publicité de masse et publicité ciblée](#)). Maintenant, essayons de voir ce que Facebook ou Google peut avoir comme information sur nous.

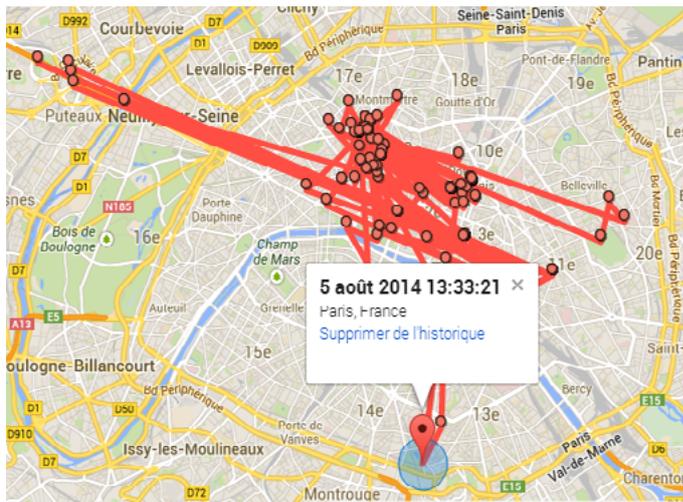
3

Qu'est-ce que Google et Facebook savent de nous ?

Google

On va commencer par Google. Peut-être que les participant.e.s ne le savent-ielles pas mais par défaut, l'application Google Maps enregistre tous vos trajets.

Commencer par montrer cette image :



C'est le genre de schéma que l'on peut obtenir en allant sur son compte Google consulter [l'historique de ses positions Google Maps](#). Demander aux participant.e.s de consulter ce lien en se connectant à leur compte Google. Ielles seront surpris !

Google en sait beaucoup plus sur vous que votre simple historique Google Maps, au delà de l'ensemble de vos déplacements. Regardons de plus près. Demander aux participant.e.s de se rendre sur [Google Activity](#)

. Encore une fois, afin de vous « aider dans vos recherches », Google enregistre à tout moment et par défaut :

- [Votre activité sur le Web et les applications](#) : ce qui signifie vos recherches sur le moteur de recherche Google, ainsi que tout votre historique de navigation pour les utilisateur.rice.s de Chrome.
- [L'historique de vos positions](#) : légèrement différent des trajets Google maps vus au-dessus, car ici on apprend que Google « enregistre les lieux où vous vous rendez avec vos appareils, même lorsque vous n'utilisez aucun service Google spécifique ».
- [Votre activité vocale et audio](#) : c'est quand vous dites « OK Google » pour lancer la commande vocale. Google enregistre votre voix pour mieux répondre aux instructions.
- [Les informations provenant de vos appareils](#) : Google se permet d'enregistrer une copie de vos contacts, de vos agendas, la liste des applications installées sur votre téléphone, la liste de vos morceaux de musique ainsi que diverses informations concernant votre appareil telles que la charge de la batterie. Tout ça pour « améliorer la précision des résultats de recherche et des suggestions de Google ». On peut légitimement se demander en quoi le niveau de batterie permet d'améliorer les résultats de recherche.
- [L'historique de vos recherches YouTube](#) : Google « enregistre vos recherches YouTube pour accélérer les suivantes et améliorer vos recommandations ».

Regarder avec les participant.e.s les liens décrits ci-dessus et leur demander de vérifier l'ensemble des données que Google a sur eux/elles. Selon les participant.e.s et selon leurs usages, ielles trouveront plus ou moins d'informations. Leur demander s'ielles savaient que Google avait ces informations sur eux/elles et ce qu'ils en pensent.

Il est possible de faire la démonstration sur grand écran avec votre propre compte, mais attention avant de le faire, car les participant.e.s verront toutes vos informations ! Une bonne pratique consiste à se créer un compte Google uniquement pour ce genre de démonstration.

Laisser les participant.e.s naviguer, et repérer toutes les données qui ont été récupérées sur eux/elles. Il est également possible de les aider à configurer leur compte pour limiter Google.

Facebook

Facebook n'est pas en reste et a également énormément d'informations sur vous.

Depuis la mise en application du RGPD, (voir la fiche à ce sujet) les plateformes en ligne ont désormais l'obligation d'offrir à leurs utilisateurs « la portabilité des données ». C'est à dire leur offrir la possibilité de télécharger l'intégralité de leurs données.

C'est ce que Google a mis en place avec son service [Takeout](#) – qui signifie « à emporter » en anglais. Facebook propose le même type de service pour ses utilisateur.rice.s puisque dans les paramètres de votre compte, via l'onglet « [Vos informations Facebook](#) », vous avez la possibilité de télécharger l'intégralité de vos données. Il est possible de les consulter directement en ligne. C'est ce que nous allons faire. Demander aux participant.e.s de se rendre dans les paramètres de leur compte Facebook, et de sélectionner le deuxième item du menu à gauche, « Vos informations Facebook ».



Cliquer sur « accédez à vos informations ». Celles-ci sont classées par catégories :

- Publications
- Commentaires
- Photos
- Mentions j'aime
- Messages

Il y a deux catégories très intéressantes à creuser dans la section « informations sur vous »: appels et messages qui regroupe tous les appels téléphoniques et SMS reçus via l'application Messenger. Car oui, sur votre smartphone, lorsque l'on autorise l'application Facebook Messenger à gérer ses messages et SMS, ceux-ci sont enregistrés sur les serveurs de Facebook. Si vous êtes dans ce cas, vous trouverez des messages dans l'onglet Publicités : ce sont tous les centres d'intérêt que vous avez renseignés ou que Facebook a déduit de votre activité sur sa plateforme. Ainsi que les annonceurs qui peuvent vous cibler car votre contact est dans leur base de données.

Demander aux participant.e.s de jeter un œil à leurs informations. Là aussi, il est possible de les accompagner pour mieux protéger leur compte, et restreindre les autorisations.

4 Débat mouvant

Maintenant que tous les participant.e.s ont pu obtenir un aperçu des données que des plateformes telles que Facebook ou Google avaient sur eux, il est temps de les faire réagir. Organiser un débat mouvant

L'objectif d'un débat mouvant est de :

- Mettre les participants en position active de réflexion et d'interrogation critique
- Susciter l'intérêt, l'interrogation et le débat au sein du groupe
- Déconstruire les préjugés sur un sujet
- Faire émerger des pistes de réponses

Présenter une série d'affirmations. À chaque assertion formulée, chaque participant.e.s à l'atelier doit se positionner physiquement :

- Soit à la droite de l'animateur.ice, si ielle est d'accord avec l'affirmation ;
- Soit à gauche, si ielle n'est pas d'accord ;
- Personne n'a le droit de rester au milieu (sans avis), le fait de se déplacer réellement pousse à choisir un camp et des arguments.

Après chaque affirmation, une fois que tout le monde s'est positionné, demander à un participant.e.s pourquoi il s'est positionné pour ou contre. Lors des échanges il faut respecter trois règles :

1. Les participant.e.s n'ont le droit de prendre la parole qu'une seule fois par débat
2. Les arguments donnés par les participant.e.s sont des arguments sur le débat, pas sur la dernière déclaration du camp opposé. On ne se répond pas.
3. On a le droit lorsque l'on est touché par un argument de changer de camp. On peut changer d'avis autant de fois qu'on veut.

Un exemple de débat mouvant : https://www.youtube.com/watch?v=HIXqs0_ufIY

Les débats

Une fois que les participant.e.s ont compris le principe du débat mouvant (et qu'ils ont bien intégré le fait qu'ils peuvent changer de camp au fur et à mesure des débats, au cours même de la question, sans attendre la fin de l'argumentaire), commencer !

Conseil médiation :

Ne forcez pas les participant.e.s à argumenter, cela peut en mettre certain.e.s mal à l'aise qui du coup, n'oseront peut-être pas bouger. Mieux vaut demander « qui veut expliquer sa position? » puis laisser le débat se faire tout seul. Laisser les participant.e.s se répondre, relancer en cas de besoin, et donner la parole aux plus timides seulement lorsque cela est nécessaire. Aussi, il est possible que les participant.e.s se sentent « obligé.e.s » d'être contre la collecte de données, contre les Gafam... Il ne faut pas hésiter à dédramatiser la situation en expliquant que l'on a le droit de ne pas se sentir concerné, le tout est de faire un choix en toute connaissance de cause.

Annoncer un à un les divers sujets.

1. Facebook ou Google captent mes données personnelles. C'est une atteinte à ma vie privée.
2. Facebook et Google captent et revendent mes données personnelles, je veux ma part du gâteau, ils doivent me reverser une partie de leur bénéfices
3. Toutes ces données personnelles ont de la valeur. Cependant elles n'appartiennent ni à Facebook ni à Google mais à tout le monde. Il faut les mettre dans le domaine public
4. Je ne veux pas que Facebook et Google connaissent tous mes secrets, le plus simple est d'arrêter d'utiliser leurs services
5. De toute façon toutes ces données ne leur appartiennent pas, il faut les mettre sous la responsabilité d'un tiers, l'État par exemple
6. Je continue à utiliser ces services, mais pour éviter qu'ils ne sachent tout de moi, je vais entrer de fausses informations
7. Je suis utilisateur.rice de ces services, ça ne me gêne absolument pas qu'ils aient autant d'informations sur moi, c'est le prix à payer pour un service gratuit de qualité

Ces trois propositions correspondent aux trois grandes tendances de gestion des données personnelles :

1. La revente consentie, [une thèse défendue par le think tank libérale Génération libre](#). Il faut que Facebook et Google rémunèrent leurs utilisateur.rice.s pour leurs données. Une approche qui se heurte à de gros problèmes éthiques. En effet, une directive du parlement mentionne que « Les données personnelles ne peuvent être comparées à un prix et, ainsi, ne peuvent être considérées comme des marchandises ». Par ailleurs cette approche n'est absolument pas compatible avec le RGPD (cf fiche)
2. Les militant.e.s de la protection de la vie privée, souvent regroupé.e.s autour d'associations de défense des libertés numériques type EFF ou en France la quadrature du net. Une approche qui consiste à se priver des services de Facebook ou Google car trop intrusifs et trop peu respectueux de la vie privée
3. L'approche du chercheur biélorusse [Evgeny Morozov](#), selon qui « les données sont un bien essentiel, infra-structurel, qui devrait nous appartenir à tous (...) Au lieu de payer à Amazon un droit d'accès pour utiliser ses capacités en IA — élaborées à partir de nos données — nous devrions réclamer à Amazon de nous payer ce droit. » Morozov estime que nous ne pouvons pas nous passer de ces masses de données personnelles, mais que leur régime de propriété doit être revu au bénéfice de tous.

6+



FICHE ACTIVITÉ

LA DATA EXPLIQUÉE AUX ENFANTS

DESCRIPTION

Activité à base de fiches pédagogiques à imprimer et colorier pour faire comprendre aux enfants ce qu'est une donnée

MATÉRIEL

Un ordinateur ou bien tablette ou smartphone connecté à internet par personne ou par groupe



Fiches pédagogiques

LA DATA EXPLIQUÉE AUX ENFANTS

Au cours de cette activité, les enfants vont comprendre ce qu'est une donnée et apprendre à les visualiser.

NOTHING
2HIDE

LIEN

[HTTPS://NOTHING2HIDE.ORG/FR/FICHES-PEDAGOGIQUES/
VISUALISER-DES-DONNEES-LA-DATA-EXPLIQUEE-AUX-ENFANTS/](https://nothing2hide.org/fr/fiches-pedagogiques/visualiser-des-donnees-la-data-expliquee-aux-enfants/)



FICHE ACTIVITÉ

LES (CGU) : DANS QUOI JE M'ENGAGE ?

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Citoyens peu scolarisés, Elèves (école primaire), Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire, Tous publics	Tous âges	Niveau 2	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Cette activité permet de sensibiliser les participant.e.s aux conditions d'utilisation des réseaux sociaux comme Instagram, mais aussi Facebook, Snapchat

Objectif général

Renforcement des compétences

Temps de préparation pour l'animateur

Moins d'1 heure

Domaine de compétence

4 - Protection de l'identité et des données personnelles

Nom de l'auteur

Nothing 2hide

Matériel supplémentaire

Tables - Chaises - Projecteur (optionnel)

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cette activité convient particulièrement bien aux enfants et adolescents de tous milieux, mais un groupe vraiment hétérogène en âge peut être encore plus intéressant car les usages et cultures numériques ne seront pas les mêmes et cela enrichira le débat.

DÉROULÉ

1

Introduction

Cette activité s'articule autour de débats et de discussions portant sur les Conditions Générales d'utilisation (les CGU) que nous acceptons lorsque que nous nous inscrivons sur les réseaux sociaux.

Ces CGU sont souvent très longues à lire et complexes à comprendre, ainsi une avocate a pris le temps de les résumer en quelques points pour qu'elles soient compréhensibles de tous et surtout des enfants et des ados.

Elles sont toutes inscrites ci-dessous dans la suite de la fiche d'activité, et proviennent de cet article : [« Une avocate a réécrit les conditions d'utilisation d'Instagram comme si elles étaient expliquées à un enfant de 8 ans »](#). L'article original est disponible en anglais sur [Qwartz](#).



ARTICLE ORIGINAL EN FRANÇAIS

Avant de commencer l'activité, il est bien entendu fortement conseillé d'avoir pris le temps de les lire, et de s'approprier le sujet.

Conseil médiation :

Pour rendre cette activité plus ludique vous pouvez vous approprier la méthodologie du débat mouvant ou des [Chapeaux de Bono](#) afin de créer des débats entre les participant.es. Ou même imaginer un jeu de rôle : le procès d'Instagram. En divisant les participant.e.s en 2 groupes, l'un doit défendre le réseau social, l'autre groupe se met à la place de l'accusateur.

Pour en savoir plus sur la protection des données personnelles, nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil « [Les données personnelles](#) »

2

Lecture et discussion autour des CGU

Pour commencer, introduire le sujet en demandant aux participant.e.s : qui utilise Instagram ?

Engager alors une discussion de quelques minutes sur l'usage que chacun a du réseau social.

Conseil médiation : si votre groupe de participant.e.s est constitué de personnes d'âges différents, il peut être intéressant de faire un sondage sur les réseaux sociaux qu'ils ou elles utilisent (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, SnapChat, TikTok...) et pour quels usages. Cela fera apparaître clairement une distinction entre les enfants, les ados et les adultes qui n'utilisent pas les mêmes réseaux sociaux.

A la suite de cela, faire un sondage à main levée afin de savoir qui parmi les participant.e.s a lu les conditions d'utilisation du service. Très souvent, personne ne les a lues. S'il se trouve que quelqu'un parmi eux les a lues, il ne faut pas hésiter à lui poser des questions pour savoir ce qu'il ou elle en a compris et/ou retenu, et quel fut son sentiment face à cela. Pour les autres, il est bien de demander pourquoi ils ou elles ne les ont pas lues et surtout s'ils savent ce qu'elles contiennent.

Après cette petite discussion, répartir les participant.e.s en deux groupes :

- Ceux qui utilisent Instagram
- Ceux qui ne l'utilisent pas

Placer chacun des groupes dans un coin de la pièce ou de l'espace. Expliquer les conditions d'utilisation d'Instagram. Pour cela, lire les règles une par une et après la lecture de chaque article de CGU, demander aux participant.e.s s'ils veulent changer de groupe.

Note à l'animateur.rice : Vous pouvez aussi vous référer à cette [traduction juridique simplifiée](#).

Demander leur de réagir après la lecture de chaque règle. Guider leur réflexion avec des questions comme :

- Trouves-tu cette règle normale, logique ?
- Te choque-t-elle ?
- Qu'implique-t-elle ?
- As-tu un exemple en tête ?
- En avais-tu conscience ?
- Etc.

Voici donc l'ensemble des règles, version enfants.

1. Tu as le droit de te sentir en sécurité quand tu utilises Instagram.
2. Officiellement, tu es propriétaire des photos et vidéos que tu postes, mais nous avons le droit de les utiliser, et de laisser d'autres personnes les utiliser, partout dans le monde. Les gens nous paient pour les utiliser, et nous ne te paierons pas.
3. Tu es responsable de tout ce que tu fais sur Instagram et de tout ce que tu postes, dont des choses auxquelles tu ne t'attends peut-être pas comme ton nom d'utilisateur.rice, tes données et la musique qu'écoutent d'autres gens.

4. On considère que ce que tu postes t'appartient, et ce que tu postes ne doit pas enfreindre la loi. Si c'est le cas, tu auras une amende, et tu devras payer cette amende.

5. Même si tu es responsable des informations que tu mets sur Instagram, nous pouvons les garder, les utiliser et les partager avec des entreprises connectées à Instagram. Cela inclut ton nom, ton adresse mail, ton école, où tu vis, tes photos, ton numéro de téléphone, tes « likes » et « dislikes », où tu vas, où tes amis vont, combien de fois tu utilises Instagram, ta date d'anniversaire, à qui tu parles ainsi que tes messages privés.

→ Demander aux participant.e.s, selon eux/elles, à quoi cela sert de récolter autant d'informations sur eux/elles.

Ces informations sont récoltées pour des raisons commerciales : pour réussir à cibler les meilleures produits et services à leur proposer, à eux/elles ainsi qu'à leurs proches (ou tout du moins ceux qui correspondent le plus avec eux/elles via cette application). Peut-être que cela soulèvera des questions chez eux/elles. Cette petite discussion s'avérera utile pour la suite.

6. Nous ne sommes pas responsables de ce que font les autres entreprises avec tes informations. Nous ne vendrons ou ne louerons pas tes infos personnelles à d'autres entreprises sans ta permission.

7. Quand tu supprimes ton compte, nous gardons ces informations personnelles sur toi, tes photos, aussi longtemps que raisonnable dans un but financier. Tu peux en savoir plus sur notre Politique de Vie Privée.

8. Instagram n'est pas non plus responsable pour :

- Les liens sur Instagram d'autres entreprises ou personnes qu'on ne contrôle pas, même si c'est nous qui t'envoyons ces liens.
- Ce qu'il peut se passer si tu connectes ton compte Instagram à une autre appli ou un site. Par exemple si tu partages une photo et que l'autre application prend tes informations personnelles.
- Le coût de la 3G quand tu utilises Instagram.
- Si tes photos sont perdues ou volées d'Instagram.

9. Même si Instagram n'est pas responsable de ce qu'il t'arrive quand tu utilises l'appli, nous avons beaucoup de pouvoirs:

- On peut t'envoyer des pubs ciblées en fonction de tes intérêts, que l'on surveille. Tu ne peux pas nous empêcher de le faire, et ce ne sera pas toujours précisé dans la pub.
- Nous pouvons modifier ou supprimer Instagram, ou t'empêcher d'accéder à l'appli, quand on veut, sans que tu soies prévenu.e. On peut aussi supprimer certains de tes posts sans te dire pourquoi. Si nous le faisons, nous ne te devons pas d'argent, et tu n'auras pas le droit de te plaindre.
- On peut t'obliger à abandonner ton nom d'utilisateur, pour n'importe quelle raison.
- Nous pouvons — mais ne sommes pas obligés — de supprimer ou modifier des contenus d'utilisateurs qui enfreignent les règles. Nous ne sommes pas responsables si quelqu'un les enfreint, mais si tu le fais, tu es responsable.

11. Même si tes données ne t'appartiennent pas, les nôtres nous appartiennent. Tu ne peux pas copier-coller les logos d'Instagram ou les autres contenus qu'on crée, ni les modifier, ni les supprimer.

12. Tu peux supprimer ton compte en remplissant ce formulaire. Si tu le fais, tes photos disparaîtront de ton profil mais si quelqu'un d'autre les a partagées, elles apparaîtront encore peut-être sur Instagram.

13. Nous pouvons modifier ces règles quand on veut en postant une mise à jour sur Instagram, que tu l'aies remarquée ou non.

A la fin de l'énoncé des 13 règles, demander à chacun pourquoi ielle a changé (une ou plusieurs fois d'avis), et à ceux qui sont restés dans leur camp de départ, pourquoi. Pour ceux qui utilisent Instagram, demandez-leur si les discussions autour des conditions d'utilisation va les mener à quitter le réseau social, ou pas.

3

Conclusion

Pour finir, expliquer aux participant.e.s qu'Instagram n'est pas un cas isolé. En effet, tous les réseaux sociaux ont des Conditions Générales d'Utilisation qui méritent d'être lues et comprises. Si le temps le permet, faire un tour sur les CGU de Facebook ou Snapchat par exemple. Peut-être serait-il pertinent de « traduire » ce qui est écrit pour le rendre intelligible par les plus jeunes participant.e.s. (cela peut constituer une seconde activité par exemple)

Il est conseillé de montrer/lire aux participant.e.s les CGU d'Instagram (en allant directement sur leur site), pour montrer à quel point elles sont écrites différemment des règles que l'animateur.rice a énoncées. Cela montrera aux plus jeunes participant.e.s que lire les CGU avec un adulte avant de s'inscrire peut-être une bonne idée.



RESSOURCES COMPRÉHENSION

3.2 PARAMÉTRER ET SÉCURISER SES COMPTES NUMÉRIQUES



tout public



FICHE :

Créer et gérer des mots de passe efficaces et sécurisés



tout public



POSTER :

5 conseils de la CNIL pour protéger ma vie privée sur les réseaux sociaux

📌 LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Concerne les réseaux sociaux.

À afficher à côté des postes informatiques dans les bibliothèques.

FICHE ACTIVITÉ

GARDER SON MOT DE PASSE SECRET

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Elèves (école primaire), Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire	Adolescents, Enfants	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Sur un appareil de l'école, l'enseignant montre aux élèves comment procéder pour personnaliser leurs paramètres de confidentialité. Cette fiche fait partie du programme pédagogique « Les Cyber Héros » destiné aux 8-14 ans.

Objectif général Renforcement des compétences

Temps de préparation pour l'animateur Moins d'1 heure

Domaine de compétence 4 - Protection de l'identité et des données personnelles

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Principe d'activité simple, l'animateur n'a pas besoin de savoir à l'avance comment effectuer les opérations listées : il se laisse guider par les suggestions du groupe, c'est une découverte collégiale.

DÉROULÉ

1 Objectifs des élèves

- Personnaliser les paramètres de confidentialité des services en ligne utilisés
- Définir quelles informations peuvent être partagées ou non sur les sites et les services
- Comprendre en quoi consiste l'authentification à deux facteurs et la validation en deux étapes, et quand s'en servir

2 Discussion

La confidentialité et la sécurité sont tout aussi importantes

La confidentialité et la sécurité en ligne vont de pair. La plupart des applications et des logiciels offrent des moyens de contrôler quelles informations nous partageons et comment. Lorsque vous utilisez une application ou un site Web, recherchez l'option intitulée « Mon compte » ou « Paramètres », par exemple. Vous pourrez ainsi accéder aux paramètres de confidentialité et de sécurité pour configurer les actions suivantes :

- Définir quelles informations sont visibles sur votre profil
- Choisir qui peut consulter vos posts, vos photos, vos vidéos ou tout autre contenu que vous partagez

En apprenant à vous servir de ces paramètres pour protéger votre vie privée et en veillant à les tenir à jour, vous contrôlerez plus facilement la confidentialité et la sécurité de vos informations. Gardez à l'esprit que vous devez toujours définir ces paramètres avec vos parents ou votre tuteur.

3 Activité

Étudier les options

L'appareil de l'école est branché sur le rétroprojecteur. Accédons à la page des paramètres de cette application pour voir quelles sont les options disponibles. Dites-moi comment effectuer les opérations suivantes :

- Modifier votre mot de passe
- Accéder à vos paramètres de partage, de localisation et autres pour déterminer lesquels vous conviennent le mieux
- Recevoir des alertes si une personne tente de se connecter à votre compte depuis un appareil inconnu
- Rendre accessible votre profil en ligne (y compris les photos et les vidéos) uniquement aux membres de la famille et aux amis de votre choix
- Activer l'authentification à deux facteurs ou la validation en deux étapes
- Configurer les informations de récupération si vous ne parvenez plus à accéder à votre compte

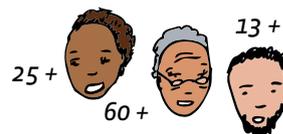
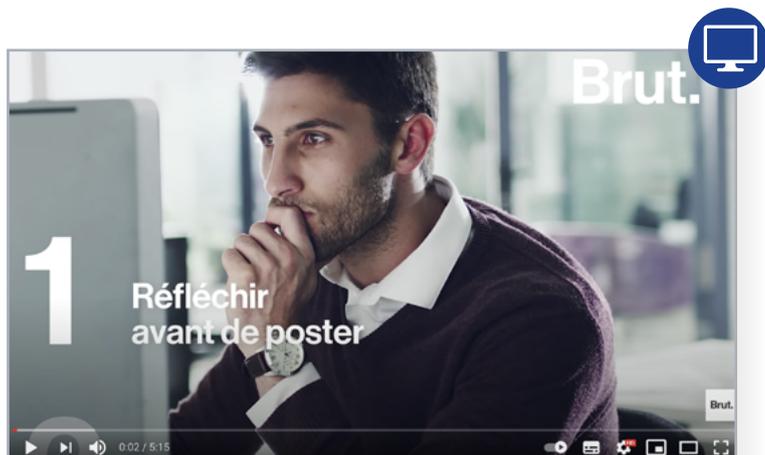
4

Conclusion

Le choix d'un mot de passe unique et sécurisé pour chacun de vos comptes est une première étape essentielle. À présent, vous devez mémoriser ces mots de passe et les garder pour vous.

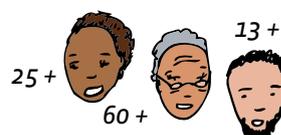
RESSOURCES COMPRÉHENSION

3.3 AVONS-NOUS CONSCIENCE DE NOS TRACES NUMÉRIQUES ?



VIDÉO "BRUT" :

Un expert en e-réputation donne 3 conseils pour faire attention à son image sur internet



LA CNIL :

Nouvelles règles pour les cookies et autres traceurs



FICHE ACTIVITÉ

SUPPRIMER SON COMPTE FACEBOOK ?

 PUBLIC Enfants et Ados	 PARTICIPANTS 5 à 12 participants.es	 ANIMATEURS 1 animateur.rice	 NIVEAU Débutant	 PRÉPARATION 5 minutes	 ACTIVITÉ 1 heure
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Description

L'idée de cette activité est de comprendre comment Facebook essaie de retenir les utilisateur.rice.s qui souhaitent quitter le réseau social.

Objectifs

Réseaux sociaux
Facebook

Contenus utilisés

Cartes en annexes

Matériel

Fil de laine ou ficelle
Scotch
Petits cerceaux (facultatif)
Ordinateur (facultatif)

Pré-requis

Être sensibilisé.e à la protection des données personnelles. L'atelier "La data expliquée aux enfants" doit avoir été réalisé en amont.

DÉROULÉ

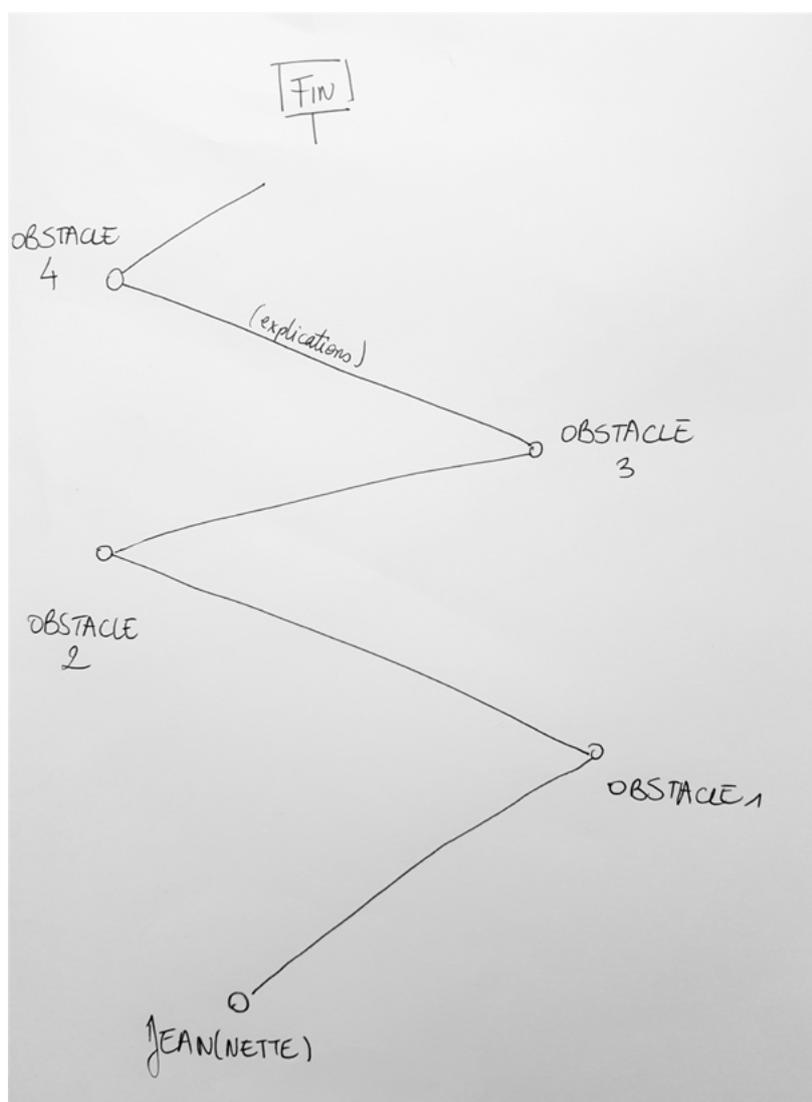
1 Introduction

Cet atelier n'est utile que si les participant.e.s ont été sensibilisé.e.s à la protection des données personnelles. Protéger ses données est en effet l'argument majeur lorsqu'on souhaite quitter Facebook. Avoir réalisé l'atelier [La data expliquée aux enfants](#) est un pré requis.

2 Préparation de l'atelier

Imprimer et découper les cartes rôles, ainsi qu'une carte contenant les informations du personnage pour chaque participant.e. Le jeu nécessite 5 joueur.se.s. S'il y en a plus, mettre les participant.e.s qui incarnent les obstacles par paires ou trios.

Vous aurez tracé avec une ficelle ou un fil de laine, le parcours que le.la joueur.se fera. Comme ci-contre :



3

Lancement du jeu

Expliquer aux participant.e.s que quitter Facebook est un parcours semé d'embûches. Ne pas leur demander de quitter Facebook réellement, mais simuler, sous forme de jeu, la suppression d'un compte. Pour cela, chaque participant.e aura un rôle défini sur une carte distribuée.

L'animateur.ice mène le jeu. Nous surnomons le.a participant.e qui va supprimer son compte Jean ou Jeannette, selon si c'est un garçon ou une fille.

Jean(nette) va suivre un chemin préalablement tracé avec un fil de laine ou une ficelle. À chaque étape (ou obstacle), ielle devra faire face à un.e autre participant.e qui va tenter de le.a faire reculer...pour rester sur le réseau social. Expliquer que, si c'est une simulation, les obstacles que Jean(nette) va rencontrer existent bien. Les questions et suggestions que poseront et feront les autres participant.e.s sont les mêmes que ce que Facebook vous demande quand vous souhaitez vous désinscrire.

Avant de commencer le jeu, chaque participant.e tire une des cartes qui va définir son rôle.

Il y aura : Jean(nette), l'obstacle 1, l'obstacle 2, l'obstacle 3 et l'obstacle 4.

En plus de son rôle, chaque participant.e prend connaissance du profil de Jean(nette). Les informations sur la carte seront utiles pour le convaincre de rester !

Voici la carte profil de Jean(nette).

JEAN(NETTE)

- 14 ans
- A l'habitude de liker les publications de ses copains, et partage ou écrit elle/lui-même des posts sur une actualité ou une information qui l'a marqué. Le dernier en date : le partage du dernier exploit de Mike Horn, l'explorateur !
- Poste beaucoup de photos de ses vacances. Il/elle commence à faire de la photographie, et partage ses meilleurs clichés.
- Suit ses groupes de musique préférés ainsi que des personnalités qu'il/elle aime via Facebook
- Utilise Messenger et WhatsApp pour communiquer avec ses copains
- Est aussi inscrit(e) sur Instagram et Snapchat
- 137 amis dont Camille, sa meilleure amie (elle est la capitaine de l'équipe de foot du coin et espère gagner pour la deuxième fois le championnat, ils sont dans la même classe), Melvin, son cousin (ils jouaient tout le temps ensemble petits mais là, ils habitent loin), Sandra, avec qui il/elle fait du piano (il ne se voit qu'une fois par semaine car ils ne sont pas dans la même ville) et Dominique pour qui il/elle a un petit faible (mais n'ose pas encore lui dire)
- S'est inscrit sur Deezer via son compte Facebook

En italique est écrit ce que vous devez dire pour suivre le fil d'une désinscription (appropriiez-vous les propos comme bon vous semble !)

Jean(nette) se place au début du parcours. l'elle annonce "je quitte Facebook" avant de s'avancer vers le premier obstacle.

Premier obstacle - un.e participant.e

OBSTACLE 1

Ton rôle est de convaincre Jean(nette) de rester. Rappele-lui qu'en quittant Facebook, il/elle perdra ses amis Facebook.

Consulte les informations que tu as sur Jean(nette) pour le/la convaincre de rester. Par exemple, mais tu n'auras plus de nouvelles d'intel. Et comment vas-tu suivre les progrès d'intel en équitation ?

C'est triste...il n'aura plus de nouvelles de ses copains s'il part...

Demander alors à Jean(nette) s'il/elle se sent coupable. Lui demander ensuite s'il/elle pense pouvoir faire sans Facebook pour avoir des nouvelles de ses ami.e.s s'il/elle le souhaite, et de vous dire comment il/elle fera. L'inviter à continuer, s'il/elle le souhaite. Jean(nette) doit alors avancer jusqu'au deuxième obstacle.

5

Deuxième obstacle - un.e autre participant.e

OBSTACLE 2

Ton rôle est de convaincre Jean(nette) de rester.

Quand on désactive son compte, son nom et ses photos sont supprimés de la plupart des contenus qu'on a partagé. N'oublie pas de le rappeler à Jean(nette).

Son goût pour la photo peut être un argument... N'hésite pas à te servir des éléments que tu connais sur lui ou elle, et à broder autour. Place à ton imagination, et à ta force de persuasion !

Ne pas hésiter à rappeler aux participant.e.s que la carte avec les informations sur Jean(nette) n'est qu'une base. Ielles ont le droit de construire l'histoire, d'inventer d'autres détails à partir des informations fournies.

Demander ensuite au participant.e ce qu'ielle ressent, et s'ielle peut faire autrement pour ses photos. L'inviter ensuite à continuer.

Troisième obstacle - un.e autre participant.e

OBSTACLE 3

Demandez à Jean de se justifier ?
Mais pourquoi veut-il partir au juste ?
D'abord, tu lui demandes de te préciser la raison de son départ par l'un des choix suivants !

C'est temporaire. Je reviendrai.

Je passe trop de temps sur Facebook.

Je reçois trop d'e-mails, d'invitations et de demandes de la part de Facebook.

Je ne sais pas comment utiliser Facebook.

J'ai un autre compte Facebook.

Mon compte a été piraté.

Je ne me sens pas en sécurité sur Facebook.

Je ne trouve pas Facebook utile.

J'ai des doutes sur la confidentialité.

Autre, veuillez préciser :

Demandez-lui de s'expliquer en une ou deux phrases.

Utilise les informations que tu as sur Jean(nette) et ses amis pour le convaincre.

A ce moment-là, expliquer que pour le moment, votre compte seulement est désactivé. Cela signifie que si Jean(nette) se reconnecte, elle a de nouveau accès à son compte !

Pour supprimer définitivement votre compte, ce n'est pas si simple. Et impossible de trouver comment faire dans les paramètres de son compte. Alors il faut être curieux et chercher sur Internet jusqu'à tomber sur la page "Supprimer définitivement le compte".

https://www.facebook.com/help/delete_account (note à l'animateur.rice : vous pouvez montrer la page si vous avez le matériel adapté).

Le compte sera supprimé sous 14 jours. Facebook vous laisse un laps de temps...si dans ces deux semaines vous vous reconnectez, alors ça annule la démarche et le compte n'est pas supprimé. Attention, il faut bien plus longtemps pour que Facebook efface les données personnelles. Selon lui, il lui faut environ 90 jours pour supprimer tout ce que vous avez publié, comme vos photos, statuts ou autres données stockées (comme votre date de naissance si vous l'avez donnée).

Mais ce n'est pas fini, il y a bien d'autres obstacles qui vous attendent.

7 Quatrième obstacle - un.e autre participant.e

Expliquer que quitter Facebook c'est bien, mais si le but c'est de refuser de laisser ses données personnelles alors il faut être cohérent jusqu'au bout. Et surtout, il faut se rendre compte que Facebook s'immisce dans nos vies parfois plus qu'on ne le pense.

OBSTACLE 4

Jean(nette) veut partir de Facebook. Faites lui comprendre que pour être complètement indépendant du réseau social, il faut aussi clore les autres applications qu'il possède. Demandez alors s'il/elle utilise la messagerie Messenger (dépendante du compte Facebook mais aussi du numéro de téléphone), Whatsapp et Instagram. Essayez de le convaincre que c'est quand même bien pratique de ne pas avoir à se passer de ces applications !

Ensuite, demandez-lui s'il/elle a des comptes reliés à Facebook. Par exemple sur Spotify, si on supprime son compte Facebook alors qu'on se connecte grâce à lui sur la plateforme de musique, alors tout est supprimé aussi, même vos playlists que vous avez mis des heures à préparer... Jean(nette) est-il dans ce cas ?

Le jeu est terminé ! Vous mettre en cercle avec l'ensemble des participant.e.s pour résumer les différentes étapes, et leur demander s'elles pensaient qu'autant d'éléments étaient liés à leur compte Facebook.

8

Ouverture

Pour aller plus loin, si des ordinateurs sont disponibles, demander aux participant.e.s volontaires d'aller sur leur compte Facebook pour en télécharger les données. Suivre ces étapes une fois sur le compte : Paramètres > Général > [Télécharger une copie de vos données Facebook](#)". Cela permet de se rendre compte de tout ce que stock Facebook sur vous.



FICHE ACTIVITÉ

MIROIR MIROIR, QUE SAIS-TU DE MOI ?



PUBLIC

Ados, Adultes
et Seniors



PARTICIPANTS

15 participant.e.s



ANIMATEURS

1 animateur.rice.s



NIVEAU

Débutant



PRÉPARATION

5 minutes



ACTIVITÉ

1 heure

Description

Cet atelier permet de prendre conscience des traces que nous laissons sur Internet, et apprendre à maîtriser son identité numérique.

Objectifs

Identité numérique
Données personnelles sur internet
Maîtrise de ses données publiques
Moteur de recherche

Matériel

Ordinateurs et/ou tablettes
Connexion internet

Contenus utilisés

Google web
Webmii
Yasni

Pré-requis

Aucun



LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Tout public, mais un gros avantage prise de conscience pour les ados à priori plus vulnérables aux traces involontaires car nés avec les outils et ayant grandi avec les réseaux sociaux.

DÉROULÉ

1 Introduction

Cet atelier a pour objectif d'aborder les notions d'identité numérique et de protection des données personnelles. Grâce à un jeu de rôle les participant.es vont être amené.es à chercher le maximum d'informations publiées sur Internet, volontairement ou non. Ainsi, il s'agira de réfléchir aux comportements à adopter pour garantir l'intégrité de notre identité sur internet.

Conseils médiation :

Il est conseillé de tester sur vous-même les sites proposés pour l'atelier stalking pour vérifier les informations **vous concernant : les jeunes iront probablement taper votre nom. Assurez-vous d'avoir protégé ce que vous avez à protéger au préalable – utilisez pour ça les conseils donnés en partie 3.** Il peut également être nécessaire de vérifier au préalable les informations concernant les participant.e.s à l'atelier pour être bien certain que rien de grave ne sera "dévoilé" si l'un des jeunes "stalke" un.e camarade pendant l'activité. Attention à l'effet de groupe si l'activité est mise en place en classe : c'est la raison pour laquelle l'activité connectée ne doit pas durer plus de 20mn.

Afin d'être au point sur ce que sont les données personnelles et l'identité numérique, nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil "[Les données personnelles](#)"

2 Qu'est-ce que l'identité numérique ?

Dans un premier temps, il est conseillé de commencer par une petite discussion avec les participant.e.s. Commencer par leur demander ce qui définit leur identité. Noter les réponses sur un tableau ou une grande feuille blanche si besoin (cela peut leur permettre de visualiser ce dont il est question dans cette discussion). Les réponses seront des choses du type noms et prénoms, histoire personnelle etc...

Il est intéressant d'introduire la dimension évolutive de l'identité : ce n'est pas quelque chose de fixe. Nous ne sommes pas les mêmes qu'hier et pas encore ce que nous serons demain, en fonction de nos expériences et de nos vécus. Poser la question : *pensez-vous que votre identité soit la même tout au long de votre vie?* Si besoin, donner des exemples (une exposition peut vous passionner, pour quelque chose auquel vous n'auriez jamais pensé vous intéresser, une rencontre/une conversation peut faire évoluer votre point de vue sur quelque chose etc.)

Parler de la dimension multiple de l'identité peut également être utile : nous ne nous percevons pas tout à fait de la même manière que celle dont les autres nous voient. Tout cela est constitutif de l'identité.

Et toutes nos identités, personnelles, sociales et culturelles ont une dimension numérique, en fonction des traces qu'on laisse sur le net. C'est notre « **moi numérique** ».

Demander aux participant.e.s quels types d'informations ielles laissent et sur quels sites. Noter les réponses sur un tableau si besoin. Les réponses seront par exemple :

- Pour le type de traces : commentaires, photos, likes etc.
- Pour le type de sites : facebook, instragram, youtube, forums, blogs, sites de vente en ligne avec le « donnez-votre avis sur le sujet » par exemple etc.

Il s'agit en fait des données publiques (notion de "publication"), à distinguer des données personnelles privées (les informations que l'on renseigne lorsque l'on fait un achat en ligne, par exemple).

Donner l'exemple du profil facebook et montrer un profil en direct : ce qu'elle aime en termes de musique, de films, ses intérêts, ses amis etc. (**Attention : l'individu doit avoir donné son accord / prendre le profil d'une personnalité publique, Mark Zuckerberg par exemple**)

Quelle différence entre données personnelles et identité numérique?

Les données personnelles sont finalement les informations personnelles que vous donnez lorsque vous vous inscrivez sur un réseau social ou lorsque vous commandez en ligne, par exemple. Ce sont des données qui ne sont pas visibles par tout le monde mais qui sont réutilisables dans une optique commerciale, pour effectuer de la publicité ciblée par exemple. L'identité numérique correspond quant à elle à toutes les traces que vous laissez consciemment : photos, commentaires, mais aussi les publications des autres dans lesquelles vous êtes cité, toutes les recherches auxquelles vous pouvez finalement être associé personnellement ou par un tiers. Il s'agit de tout ce qui peut être visible par tous les utilisateur.ice.s du web.

3

Ce que les autres perçoivent de nous

Demander à un volontaire parmi les participant.e.s de montrer son profil Facebook (ou Twitter, ou Instagram, selon l'âge des participants, mais aussi selon ses usages).

Tout d'abord, ne pas le montrer, simplement demander si selon lui, son profil correspond à son identité réelle. Demander au participant.e.s si l'image qu'elle donne sur le réseau reflète sa personnalité. Sans tout dévoiler, ielle peut apporter quelques éléments de réponses.

Passons ensuite aux regards des autres !

Ouvrir le profil du volontaire. Explorer ensemble à l'aide d'un rétroprojecteur. Les autres participant.e.s regardent, et écrivent ensuite sur un papier le ressenti qu'ielles ont eu en voyant le profil.

Guider au besoin. Quelles sont ses passions, ses passes-temps ? Quel est son milieu social ? Que retenez-vous de sa personnalité ? Qui sont ses amis et sa famille ? Voici autant de pistes à explorer et éclairer !

Quand chacun.e a fini de prendre ses notes, vous n'avez plus qu'à échanger. Chacun leur tour, ielles vont dire ce qu'ielles ont écrit sur le « dévoué » et argumentent. Laisser réagir le volontaire en question.

Si le temps le permet, répéter l'opération avec d'autres comptes (Instagram ou Twitter par exemple). Comparer pour déceler si la personne se comporte de la même manière, livre les mêmes informations et dégage les mêmes impressions selon les différents réseaux et sites sur lesquels elles se trouvent peut amener un échange riche !

4 Atelier stalking

Cet atelier nécessite un poste d'ordinateur et une connexion par participant.e. Chacun.e va évaluer son identité numérique en se cherchant sur internet dans :

- Google web
- Webmii <http://webmii.com/?language=fr>. Pas réellement différent de Google mais le site est bien fait.
- Aller sur Google image par curiosité
- Possible aussi de communiquer ce lien, qui explique comment télécharger une copie de ses données sur Facebook et ainsi voir ce que le réseau social sait de vous : <https://www.lesnumeriques.com/appli-logiciel/facebook-comment-recuperer-donnees-a3651.html>

Les laisser regarder un peu ce qu'ielles trouvent et leur demander de lister les différents types d'informations qu'ielles vont devoir chercher. Les écrire sur un tableau blanc ou sur une grande feuille blanche, pour qu'ielles aient ce barème sous les yeux pendant leur recherche :

- Les données volontairement partagées (0 point)
- Les données volontairement partagées mais aujourd'hui gênantes ou ne correspondant plus à l'image que l'on se fait de nous (2 points)

- Les données volontairement partagées mais réutilisées dans un autre contexte par quelqu'un ou par un autre site (3 points)
- Les données partagées mais logiquement non accessibles par tous (donnée privée devenue publique) (4 points)
- Les données partagées par un tiers, publication dont j'avais conscience et avec laquelle j'étais d'accord (1 point)
- Les données partagées par un tiers dont je n'avais pas connaissance (2 points)
- Les données partagées par un tiers, publication avec laquelle je n'étais pas d'accord (4 points)

L'activité dure 20 min maximum ; s'ielles n'ont pas fini, ce n'est pas grave.

Chacun aura un capital de 50 points, auquel il retirera à chaque information trouvée sur lui le nombre de points correspondant au type d'information. Ne pas retirer de points supplémentaires pour la même information qu'ielles trouveront sur des moteurs de recherche différents. Puis un retour sera fait, en comparant les scores de chacun.e.

Les participant.e.s vont se rendre compte de certaines choses tout.es seul.e.s; par exemple, que des comptes à leur nom, reprenant leurs identifiants Instagram sont créés ex-nihilo ? Cela indique une réutilisation des données publiques, d'où l'intérêt de faire attention aux chartes de confidentialité etc. quand on publie des informations comme il en sera question dans la troisième partie de l'activité.

Autre exemple, les likes sur réseaux sociaux (Facebook, Youtube etc.) sont des données publiques, et vous avez signé en vous inscrivant. Ne considérez donc pas qu'il s'agisse de transformation de donnée privée en donnée publique, mais plutôt de quelque chose que vous avez publié et sur lequel vous n'aimeriez pas que les gens tombent.

Il existe donc trois types de traces, dont deux concernent ces questions d'identité numérique :

- **Les traces volontaires : ce qu'on dit de nous**
- **Les traces héritées : ce que les autres disent de nous**
- **Les traces involontaires : ce que les systèmes retiennent de nous, données personnelles**

Il est donc utile d'avoir un regard sur ce que l'internet dit de nous et fait de nos données publiques.

Mais cette identité numérique est d'autant plus difficile à cerner (et donc à maîtriser) qu'elle évolue dans le temps, non pas forcément en fonction de l'évolution de notre identité mais selon ce que l'outil informatique et la mémoire des ordinateurs dit de nous à un temps « T ». Ce discours est plus ou moins aléatoire et plus ou moins contrôlable. Il dépend, entre autres, du mode de fonctionnement des moteurs de recherche et de la façon dont ils archivent les données.

En d'autres termes, contrôler les usages faits est complexe.

Conseil médiation :

Vous pouvez ici donner un exemple personnel, qui créera un lien de confiance avec votre auditoire et les incitera à partager ce qu'ielles ont pu trouver d'étonnant. Lorsque vous vous êtes par exemple cherché.e sur Google ou Webmii, vous êtes tombé.e sur un commentaire que vous aviez laissé sur AlloVoisin dans lequel vous demandiez une tente pour partir camper en amoureux dans le Larzac entre le 7 et le 15 juillet. Personne, en dehors de la communauté AlloVoisin, n'avait en fait à savoir ça. Il s'agit de faire comprendre que tout laisse des traces.

5

Variante

Il est possible d'animer cet atelier à la manière d'un jeu de rôle :

Voici un "scénario catastrophe" : le gouvernement décide de classer les citoyen.ne.s en fonction de leur identité numérique. Les participant.e.s, en navigant sur Webmii, Yasni, Google Image, Google web, Facebook et autres réseaux, vont procéder à leur notation, et vite savoir si leur citoyenneté est mise en danger...l'objectif n'étant pas de se plier au cadre, mais encore une fois de découvrir combien maîtriser son identité numérique peut être compliqué. Les participant.e.s vont se baser sur une nouvelle grille de notation, qui diffère un peu de celle exposée précédemment :

"Quel sera votre classement ?"

- Les données volontairement partagées (+ 2 points)
- Les données volontairement partagées mais aujourd'hui gênantes ou ne correspondant plus à l'image que l'on se fait de nous (- 2 points)
- Les données volontairement partagées mais réutilisées dans un autre contexte par quelqu'un ou par un autre site (- 3 points)
- Les données partagées en privé et normalement non accessibles par tous mais que vous retrouvez sur internet (donnée privée devenue publique) (- 4 points)
- Les données partagées par un tiers, publication dont j'avais conscience et avec laquelle j'étais d'accord (+ 1 point)
- Les données partagées par un tiers dont je n'avais pas connaissance (- 2 points)
- Les données partagées par un tiers, publication avec laquelle je n'étais pas d'accord (- 4 points)

L'objectif pour l'animateur.rice est ici de pouvoir créer un débat autour des informations qui circulent sur nous sur internet sans notre consentement, ou du moins sans notre connaissance. Rappeler que dans certains pays, comme en Chine, ce classement a déjà été proposé.

Anticiper

- Configurer correctement ses comptes sur les réseaux sociaux (voir en annexe les exemples Facebook)
- Cloisonner les différents aspects de son identité numérique

Il est important d'avoir conscience que nous avons plusieurs identités simultanées sur le net, que nous pouvons appartenir à plusieurs communautés d'intérêt : une identité professionnelle, une identité privée (famille, ami.e.s), une identité d'intérêt (pour un.e artiste par exemple, qui anime un blog sur l'art contemporain ou qui réalise lui-même des œuvres).

Dans ce cadre, il est par exemple possible d'utiliser des **pseudonymes** (pour un compte Facebook privé par exemple, ou pour participer à la tenue d'un forum sur la pop folk indienne). Ainsi, le lien ne pourra pas se faire entre l'administrateur.rice du blog VashundaraDasFanclubOfficiel et Marc Bertin si un.e partenaire professionnel.le le cherche sur internet.

Nettoyer

- Vérifier régulièrement en répétant la manœuvre faite en atelier connecté en passant par différents sites
- Contacter les sites qui diffusent des informations que vous ne voulez plus voir apparaître pour qu'ils les suppriment (il faut parfois beaucoup insister mais ils y sont obligés! voir la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, consolidée au 24 mai 2018 et disponible sur Légifrance : <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT00000886460&fast>)

Tous les sites doivent par ailleurs donner un accès à leur politique de confidentialité (voir en annexe l'exemple de celles de Google)

Effectuer enfin un retour général. Qu'ont-ielles compris ? Qu'ont-ils retenu ? Revenir sur les idées principales. L'objectif est d'avoir suscité une prise de conscience chez les participant.e.s.

Conseil médiation :

L'intérêt est de faire passer l'utilisateur.rice d'une posture de "victime" qui subit les traces qu'elle laisse à un.e usager éclairé.e, conscient.e des traces qu'elle laisse et qui maîtrise ses usages.

7

Pour aller plus loin

Ressources destinées à l'animateur.rice pour mieux comprendre la notion d'identité numérique :

- http://edu.ge.ch/sem/system/files/ressources/telecharger/pdf_dsi_sem_identite_numerique_v10.pdf -<http://www.docpourdocs.fr/spip.php?breve636>
- http://edu.ge.ch/sem/system/files/ressources/telecharger/pdf_dsi_sem_identite_numerique_v10.pdf

Séquence pédagogique pour classe de première

- <http://www.netpublic.fr/2012/02/identite-numerique-mode-d-emploi-apprendre-agir/>

Pour aller plus loin dans le contrôle de ses données sur Facebook

- <http://habilomedias.ca/lecon/vie-privee-vie-en-ligne-activite>

Activité autour du selfie, 11/14 ans

- <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/ton-curriculum-vit%C3%A6-virtuel>

Site à partir duquel sont disponibles tous les textes de loi relatifs aux données personnelles

- <http://eduscol.education.fr>

Google Règles de confidentialité et conditions d'utilisation

Présentation **Règles de confidentialité** Conditions d'utilisation Technologies et principes FAQ

Compte Google

Règles de confidentialité

- Données que nous collectons
- Comment nous utilisons les données que nous collectons
- Transparence et liberté de choix
- Données que vous partagez
- Consultation et mise à jour de vos données personnelles
- Données que nous partageons
- Sécurité des données
- Champ d'application des présentes Règles de confidentialité

Bienvenue dans les règles de confidentialité de Google

Une version mise à jour de nos Règles de confidentialité entrera en vigueur le 25 mai 2018. Consulter la [version mise à jour](#) de ces Règles

Lorsque vous utilisez nos services, vous nous faites confiance pour le traitement de vos données. Les présentes règles de confidentialité visent à vous indiquer quelles informations nous collectons, pour quelle raison, et comment nous les utilisons. Ces règles sont importantes et nous espérons que vous prendrez le temps de les lire attentivement. Sachez que des fonctionnalités permettant de gérer vos données et de protéger votre confidentialité et votre sécurité sont disponibles dans la section [Mon compte](#).



- Général
- Sécurité et connexion
- Vos informations Facebook
- Confidentialité**
- Journal et identification
- Localisation
- Biocage
- Langue
- Notifications
- Mobile
- Publications publiques
- Apps et sites web
- Intégrations professionnelles
- Publicités
- Paiements
- Espace Assistance
- Vidéos

Paramètres et outils de confidentialité

Votre activité	Qui peut voir vos futures publications ?	Amis	Modifier
	Examinez toutes les publications et tous les contenus dans lesquels vous êtes identifié(e)	Utiliser l'historique personnel	
	Limiter l'audience des publications que vous avez ouvertes aux amis de vos amis ou au public ?	Limiter l'audience des anciennes publications	
Comment les autres peuvent vous trouver et vous contacter	Qui peut vous envoyer des invitations à devenir amis ?	Tout le monde	Modifier
	Qui peut voir votre liste d'amis ?	Amis	Modifier
	Qui peut vous trouver à l'aide de l'adresse e-mail que vous avez fournie ?	Amis	Modifier
	Qui peut vous trouver à l'aide du numéro de téléphone que vous avez fourni ?	Amis	Modifier
	Voulez-vous que les moteurs de recherche en dehors de Facebook affichent votre profil ?	Non	Modifier

À propos [Créer une publicité](#) [Créer une Page](#) [Développeurs](#) [Emplois](#) [Confidentialité](#) [Cookies](#) [Choisir sa pub](#)
[Conditions générales](#) [Aide](#)

- Général
- Sécurité et connexion
- Vos informations Facebook
- Confidentialité
- Journal et identification**
- Localisation
- Blocage
- Langue
- Notifications
- Mobile
- Publications publiques
- Apps et sites web
- Intégrations professionnelles
- Publicités
- Paiements
- Espace Assistance
- Vidéos

Paramètres d'identification et de journal

Journal	Qui peut publier sur votre journal ? Fermer <input type="button" value="Amis"/>
	Qui peut voir ce que d'autres personnes publient sur votre journal ? Amis Modifier
Identification	Qui peut voir les publications dans lesquelles vous êtes identifié(e) sur votre journal ? Amis Modifier
	Lorsqu'on vous identifie sur une publication, quelles personnes qui ne peuvent pas la voir voudriez-vous ajouter à l'audience ? Amis Modifier
	Qui voit les suggestions d'identification lorsque vous semblez apparaître dans une photo téléchargée ? (vous n'avez pas encore accès à cette fonction) Non disponible
Validation	Examiner les publications dans lesquelles vous êtes identifié(e) avant qu'elles n'apparaissent sur votre journal ? Oui Modifier
	Examiner ce que d'autres peuvent voir de votre journal Voir en tant que journal
	Valider les identifications que les autres personnes ajoutent sur vos publications avant qu'elles n'apparaissent sur Facebook ? Non Modifier

[À propos](#)
[Créer une publicité](#)
[Créer une Page](#)
[Développeurs](#)
[Emplois](#)
[Confidentialité](#)
[Cookies](#)
[Choisir sa pub](#)

[Conditions générales](#)
[Aide](#)

FICHE ACTIVITÉ

8+



QU'EST-CE QUE L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE ?

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS	LANGUE(S)
Elèves (école primaire)	Enfants	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Cette activité invite les enfants à créer leur propre identité virtuelle afin de mieux saisir les enjeux et les différences entre l'identité numérique et celle dans le monde réel.

Objectif général Renforcement des compétences

Temps de préparation pour l'animateur Moins d'1 heure

Domaine de compétence 2 - Communication et la collaboration en ligne

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

Nom de l'auteur Nothing 2hide

Matériel supplémentaire Ciseaux - Colle - Feutres - Crayons - Stylos Feuilles

DÉROULÉ

1 Introduction

L'objectif de cet atelier est d'aborder de manière ludique les enjeux liés à l'identité numérique et plus largement aux données personnelles. Chaque enfant, sera invité à créer sa propre identité numérique à travers une activité déconnectée.

Note à l'animateur.rice :

Si vous pouvez, imprimez des images d'avatar, et si vous en avez, des images des participant.e.s (peut-être avez-vous une photo d'identité de chacun par exemple).

Vous imprimerez aussi des photos type plage, forêt, maison, ou des photos de classe des participant.e.s si vous en avez (quelques images sont fournies en annexe) ! Ce seront des photos qui serviront pour la galerie photo (voir fiche identité virtuelle). Vous indiquerez aux participant.e.s qu'elles peuvent mettre par exemple une photo de plage s'ielles veulent partager une photo de leurs vacances à la mer sur Internet. Imprimez également les fiches d'identité fournies : il en faut une par participant.e. On vous laisse trouver, si vous le souhaitez, des avatars et encore plus de photos, alors on compte sur vous : **soyez créatif !**

Conseil médiation :

Vous pouvez coupler cet atelier avec l'activité « Identité numérique - Création de son avatar » qui permettra aux enfants de créer leur avatar grâce à des outils en ligne simples.

Vous pouvez clôturer cette activité par un rapide débat mouvant afin de recueillir leurs avis ce qu'ils pensent de l'usurpation d'identité, de la récupération des données personnelles par les réseaux sociaux....

Pour en savoir plus sur l'identité numérique, nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil « [données personnelles](#) »

Définition de l'identité numérique

Commencer en donnant une définition simple de l'identité. En voici une :

L'identité est un ensemble de données, d'éléments qui déterminent chaque personne et qui permettent de la différencier des autres.

Conseil médiation :

Vous pouvez prendre votre propre exemple pour illustrer cette définition. Ce peut être des éléments très basiques comme : nom nom est Maurice Martin, il fait partie de mon identité. Je suis né le 17 août 1980. Ou des éléments plus personnels : je porte des lunettes, je fais du surf, je suis mécanicien.

Expliquer ensuite qu'il y a une différence entre l'identité civile et l'identité numérique.

On ne peut pas mentir sur son identité civile sur sa carte d'identité : le nom, l'adresse, la date et le lieu de naissance, la taille, la couleur des yeux ou encore la signature sont véridiques. L'identité numérique est notre identité sur Internet. On n'est pas obligé de donner son vrai nom par exemple. Ou de montrer son réel visage. En réalité, l'identité numérique est celle que l'on choisit de montrer aux internautes (les autres personnes sur le web) sur Internet. Elle est composée d'informations publiques sur nous.

Créer son identité numérique

Distribuer la fiche d'identité numérique vierge en annexe (vous pouvez donner des feuilles blanches supplémentaires). Si vous avez un peu de temps, les participant.e.s pourront y coller plus de photos ou dessiner pour expliquer quelles images elles pourraient partager pour façonner leur identité numérique.

Leur expliquer les consignes : chaque participant.e va devoir créer son identité numérique. Elles remplissent donc les champs du document en annexe (des choix de loisirs sont également disponibles, en plus des photos). Il ne faut pas hésiter à leur rappeler qu'elles n'ont pas à mettre des informations réelles. Juste des informations pour qu'on les reconnaisse sur Internet. Il ne s'agit pas de mettre n'importe quoi, ne pas hésiter à donner des exemples.

Le Youtuber Squeezie par exemple. Tout le monde voit qui il est, ce qu'il fait, et pourtant... A priori Squeezie n'est pas son vrai nom. La chanteuse Jenifer aussi par exemple, se montre plus. Mais la plupart des gens ne connaissent que son prénom, pas son nom de famille. S'elles connaissent, Daft Punk est un très bon exemple aussi. Tout le monde les reconnaît en photo. Et pourtant, ils ont des casques ! Très peu de personnes connaissent les noms ou les visages de ce duo !

Leur demander s'elles ont des exemples, pour vérifier ensemble qu'elles ont bien compris le principe. Distribuer les feutres, la colle, les ciseaux, etc, et c'est parti !

Insister : ce qui compte, c'est d'être reconnaissable. Il existe aussi des risques à donner de réelles informations sur soi. Certain.e.s peuvent s'en servir pour se faire passer pour vous contre votre gré. C'est ce qu'on appelle l'usurpation d'identité. Les marques et les entreprises peuvent aussi récupérer des informations sur vous pour essayer de déterminer les publicités, les produits que vous serez le plus susceptibles d'acheter !

Quand elles ont fini, les laisser présenter leur identité virtuelle. Les questionner sur les choix de mettre ou non de réelles informations.

4 Annexes

Photo

Nom/Pseudo :

Âge :

Classe :

Adresse :

Taille :

Couleur des yeux :

Couleurs des cheveux :

Galerie photos
(choisis des photos qui pourraient correspondre à des souvenirs que tu veux partager sur le web. Sinon, dessine-les !)

Mes loisirs :

Les matières que je préfère à l'école :

Les matières que j'aime le moins :

Ce que j'aimerais que les autres sachent en plus :

Bricoler	Faire des constructions	Cuisiner	Écrire
Se promener	Aller à la piscine	Grimper aux arbres	
Visiter	Faire des spectacles	Faire du vélo	
Sculpter	Lire	Faire du théâtre	Faire de la pâte à sel
Cinéma	Chanter	Faire des cabanes	Jouer aux jeux vidéo
Peindre	Danser	Faire des constructions	Jouer aux jeux de société
Sport (lequel ?)	Shopping	Regarder la télé	Musique (précise si tu joues d'un instrument !)

Les photos à partager : un souvenir de vacances à la plage, un souvenir de promenade en forêt, le souvenir d'un jeu (match de foot ou autre) gagné, toi qui joues avec des copains, toi en vacances avec ta famille, toi qui fais tes devoirs, toi qui t'occupes de ton animal.





CRÉER SON AVATAR NUMÉRIQUE

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Elèves (école primaire), Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire	Adolescents, Enfants	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Dans cet atelier destiné aux enfants, ils apprendront à créer un avatar numérique afin de les sensibiliser à la notion de l'identité numérique

Objectif général Renforcement des compétences

Temps de préparation pour l'animateur Moins d'1 heure

Domaine de compétence 2 - Communication et la collaboration en ligne

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

Nom de l'auteur Marion Piecuck

Matériel supplémentaire Ordinateurs/tablettes - connexion Internet

 **LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES**

C'est la version "connectée" de l'activité précédente.

DÉROULÉ

1 Introduction

En invitant les enfants à créer leur(s) avatars(s), cette activité permet de familiariser les participant.e.s au concept d'identité numérique. Il s'agit d'interpeller le groupe sur l'importance de maîtriser son identité sur internet mais également son comportement afin d'utiliser internet en toute sécurité.

Conseil médiation :

Cet atelier connecté est prévu pour durer une vingtaine de minutes si vous proposez aux enfants (8-12 ans) de choisir un site et de créer un unique avatar ; une quarantaine si vous souhaitez leur laisser la possibilité d'en créer plusieurs différents.

La préparation de cette activité ne nécessite pas de prise en main poussée des outils mais nous vous conseillons tout de même de manipuler rapidement les outils de création d'avatar proposés pour l'atelier connecté.

Pour en savoir plus sur les données personnelles et l'identité numérique nous vous conseillons de vous référer à la fiche outil "[Les données personnelles](#)".

2 Qu'est-ce que l'identité numérique ?

Poser aux enfants la question : aimez-vous vous déguiser ? En quoi, pourquoi ?

Au moment de leur retour, essayer de leur faire dire les choses suivantes :

- Pour être une personne à qui elles voudraient ressembler pour ce qu'elle représente (un.e super-héros.ïne parce qu'elle est forte, ou parce qu'elle veut la justice, ou parce qu'elle défend une cause etc.)
- Pour être complètement quelqu'un.e d'autre (un monstre par exemple)
- Se déguiser en quelque chose qu'on aime (en chat par exemple, ou en personnage d'un dessin animé)

Un **avatar** est finalement un déguisement, mais virtuel (dans les jeux-vidéo ou en ligne). Il permet de se représenter tel que l'on a envie de se montrer, de mettre l'accent sur des choses qu'on aime, sur des caractéristiques de notre identité (couleur de cheveux, taches de rousseur, goûts etc.).

Montrer des exemples imagés prévus en annexe (pour leur donner des exemples de ce qu'il est possible de faire).

Les avatars sont un exemple d'**identité numérique**. En effet, ils sont en quelque sorte une extension de notre personnalité, ils sont une **représentation de nous-mêmes sur le web**, tel que l'on a envie de se montrer.

Création d'un avatar

Proposer plusieurs possibilités pour créer quelque chose de ressemblant ou d'animé (manga, humain ou non etc.), pour se faire il est possible d'utiliser les sites suivants (liste non-exhaustive, il existe plein d'autres choses !) :

- <https://face.co/> pour créer un avatar relativement ressemblant
- <https://www.faceyourmanga.com/> pour se créer un avatar façon manga (il donne finalement plus de possibilités que le précédent)
- <http://www.dudefactory.com/view-avatar.aspx> est vraiment amusant, on peut rajouter des accessoires pour qualifier ses goûts (attention, ce n'est pas spécifiquement pour les enfants car on peut trouver un verre de bière ou un cigare)
- <http://www.buildyourwildself.com/> site mis en place par le zoo de New-York sur lequel on peut se représenter avec des attributs animaux
- <https://www.editions-delcourt.fr/bouletmaton/> pour se créer un avatar type BD. Dispo aussi en application.
- <http://turnyournameintoaface.com/?name=Albert> un petit dernier, pour rire, qui génère automatiquement un avatar en fonction de votre prénom
- <https://www.blogdumoderateur.com/20-sites-pour-creer-son-avatar/> et enfin une page sur laquelle beaucoup d'autres sites sont présentés.

Gravatar est un exemple de site qui permet d'accoler son avatar à toutes ses interactions en ligne (forums, blogs, réseaux etc.) : <http://fr.gravatar.com/>

Effectuer un retour

Chacun.e montrera son avatar et la classe essaiera de deviner de qui il s'agit. Il est par exemple possible de les projeter ou les afficher tous en même temps et d'essayer d'associer un nom à chacun. Les enfants dialogueront ensuite sur la manière dont elles se sont représenté.e.s, ce qui les caractérise et pourquoi. Cela leur permettra également d'enclencher une réflexion sur les notions d'identité et de représentation (voir l'étape 1 de la fiche d'activité ados).

Conseil médiation :

N'hésitez pas à proposer les sites les plus adaptés à votre public!

4

Bilan

Faire un bilan sur l'apport général de l'atelier et rappeler ce qu'il fallait retenir :

- Ce qu'est l'identité numérique et les possibilités de la contrôler, de la construire et de la modeler → on peut contrôler qui l'on est en ligne
- Contrôler qui l'on est en ligne permet aussi de se protéger

Conseil médiation : Vous pouvez vous amuser à créer d'autres avatars en se représentant par exemple sur Scratch et créer un jeu autour de votre personnage. Pourquoi pas vous représenter en volume en passant par une imprimante 3D dans un Fablab ? etc...

5

Annexe

- On peut se représenter comme on est (face.co)



- Mais aussi à l'aide de ce qu'on aime (dundefactory/faceyourmanga)



FICHE ACTIVITÉ

DANS LA PEAU D'UN AUTRE



CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Chercheurs d'emploi, Citoyens peu scolarisés, Jeunes en décrochage scolaire, Tous publics	Adolescents, Adultes, Seniors	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Le but de cet atelier est de prendre conscience des données que nous laissons à disposition de manière publique sur le web. C'est une sensibilisation aux risques de l'usurpation d'identité.

Objectif général Sensibilisation

Temps de préparation pour l'animateur moins d'une 1 heure

Domaine de compétence 2 - Communication et la collaboration en ligne

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 0 - 1 heure

Nom de l'auteur Nothing 2hide

Matériel supplémentaire Feuilles - Stylos ou feutres - Colle - Ciseaux - Smartphones/tablettes ou ordinateurs - Accès à Internet - Imprimante

Ressource originellement créée Français

LE CONSEIL DES BIBLIOTHÉCAIRES

Cette activité peut se faire avec des seniors aussi, mais ils ont à priori moins l'habitude des interfaces vierges à imprimer disponibles dans cet atelier (adopteunmec, instagram etc.), cela peut être pour eux l'occasion de les découvrir en version papier et d'être ainsi initiés aux usages actuels

DÉROULÉ

1 Introduction

Le but de cet atelier est de prendre conscience des données que nous laissons à disposition de manière publique sur le web. C'est une sensibilisation aux risques de l'usurpation d'identité. Nous recommandons donc de faire cette activité en vous assurant au préalable que les participant.e.s seront bienveillant.e.s les un.e.s envers les autres si jamais l'un.e d'entre eux découvrent une information gênante sur un autre participant.e.

Cependant, si au cours de cet atelier, on découvre des informations gênantes sur un des participant.e.s, il faut bien comprendre que ces infos sont déjà en ligne, publiques et accessibles à tous. Mieux vaut les trouver dans le cadre de cet atelier et aider la personne concernée à mieux gérer son identité numérique.

Au préalable :

Imprimer les différentes maquettes de profils de site de rencontres, Instagram ou Facebook disponibles en annexes. Selon la durée de l'atelier, prévoir une maquette par participant.e.s (tous modèles confondus) ou une maquette de chaque par participant.e.s

2 Je suis un usurpateur

Les participant.e.s vont devoir usurper l'identité d'un de leur camarade.

Chacun pioche le nom d'un participant.e.s. Ils feront des recherches, et à partir des éléments trouvés sur leur camarade, ils essaieront au mieux de devenir leur double sur Internet. C'est ce qu'on appelle l'usurpation d'identité.

L'idée n'est pas de créer de vrais (faux) profils sur Facebook, sur Instagram ou sur les sites de rencontres. En effet, cela demanderait de fermer tous les comptes à la fin de l'activité, et un oubli est toujours possible. Il est donc nécessaire d'avoir en main des maquettes de profil Facebook, Instagram, et de sites de rencontre version papier.

Le ou la participant.e va aller chercher des informations et des photos sur le web sur ceux dont elle a pioché le nom. Ce sont des informations publiques, qu'un parfait inconnu pourrait trouver, sans être en lien (ami, abonné) avec la personne dont on usurpe l'identité. Si jamais les personnes sont liées (par exemple ami sur Facebook), elles doivent se déconnecter de tous leurs comptes.

Ainsi, à partir d'éléments publics trouvés sur Internet elles pourront noter des éléments de base comme la date de naissance, des éléments plus personnels comme les passions, des posts, même des publications partagées sur les réseaux et imprimer des photos s'elles ont réussi à en trouver.

Laisser entre 20 et 45 minutes aux participant.e.s pour chercher, puis imprimer et coller ou noter.

Au bout de ce temps, chacun découvre l'ensemble des créations. Demander à chaque participant.e.s comment il a trouvé les informations, et, au sujet des faux profils faits sur lui, s'il avait imaginé qu'on pouvait récupérer toutes ces informations.

Sensibilisation à l'usurpation d'identité

Demander aux participant.e.s ce qu'est pour eux l'usurpation d'identité. Demander également à quoi elle sert (quelles sont les conséquences pour celui dont on vole l'identité ?).

Éléments de réponse : ce délit consiste à prendre délibérément l'identité d'une autre personne, dans le but de commettre des actions frauduleuses. Les moyens sont divers : en accédant aux finances de la personne dont l'identité a été usurpée ou encore en commettant en son nom un délit. La personne peut par exemple ouvrir une ligne téléphonique, un compte bancaire, faire un crédit, ou encore louer une voiture. Pour mémoire, [l'usurpation d'identité est punissable d'un an de prison et de 15 000€ d'amende](#). Pour plus d'exemples, on peut lire cet article de Madmoizelle : [L'usurpation d'identité sur Internet](#).

Pour aller plus loin

Après avoir vu ce qu'il faut faire en cas d'usurpation d'identité. L'une des solutions est de consolider et diversifier ses mots de passe. Ainsi, dans le prolongement de cette activité, vous êtes invités à faire l'atelier : <https://voyageursdunumerique.org/fiche/des-mots-de-passe-a-toute-epreuve/>

Il y a une variante possible à cet atelier : prendre les identités de personnalités publiques (Youtubers, rappeurs, acteurs, humoristes, etc : Bigflo et Oli, Omar Sy, Black M, Antoine Griezmann, Kev Adams, Maître Gims, Louane, Amir, Stéphane Plaza, Cyril Hanouna et Norman sont des exemples parmi d'autres). Cette solution fausse cependant un peu le jeu : il est bien plus facile de trouver des éléments sur eux puisque ce sont justement des personnalités publiques.

Variante

Si on manque de temps, on peut également demander aux participant.es d'écrire une histoire racontant la vie de la personne usurpée. Dans ce cas, donner comme exemple [le premier portrait Google](#) fait par un journaliste du Tigre en 2009. Cet exemple est assez vieux, mais montre l'étendue des informations que l'on peut trouver sur Internet si l'on ne prend pas garde à sécuriser ses informations personnelles, notamment sur les réseaux sociaux. Insister sur le fait qu'en 2009, nous n'étions pas encore aussi sensibilisés qu'aujourd'hui à la sécurité des données personnelles.



AJOUTER DES PHOTOS

Marseille

GARDEZ LE CONTACT

VOIR MES CONTACTS

NOUVELLES CLIENTES

DÉTAILS

- ✓ YEUX
- ✓ STYLE
- ✓ CHEVEUX
- ✓ MENSURATIONS
- ✓ SIGNES PARTICULIERS
- ✓ PILOSITÉ
- ✓ ORIGINES

- ✓ RELATION SOUHAITÉE
- ✓ LIFE STYLE
- ✓ HOBBIES
- ✓ PROFESSION
- ✓ UNIVERSITÉ

- ✓ ALCOOL
- ✓ TABAC
- ✓ ALIMENTATION
- ✓ J'AIME MANGER
- ✓ TRANSPORTS
- ✓ FONCTIONS

LIVRÉ AVEC ...

LOISIRS

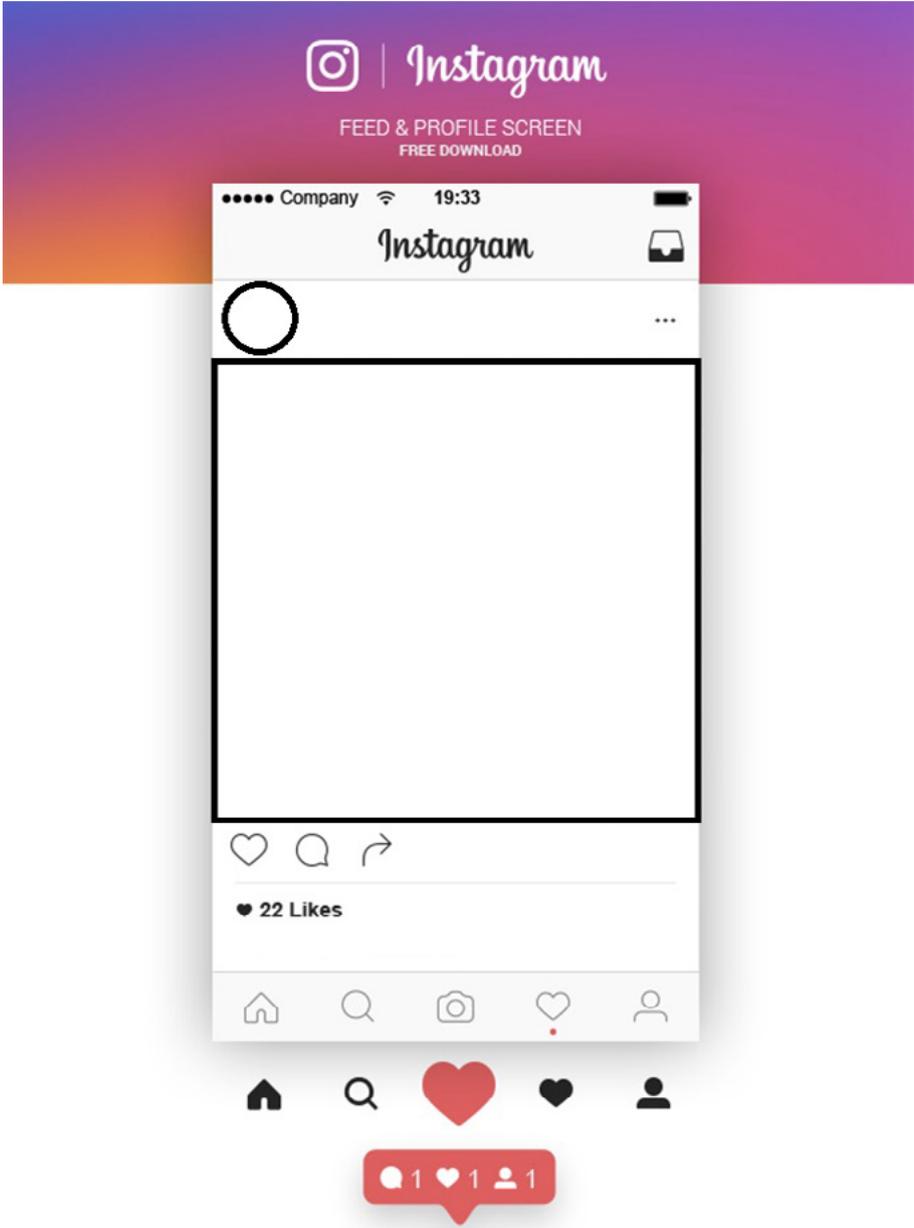
DESCRIPTION

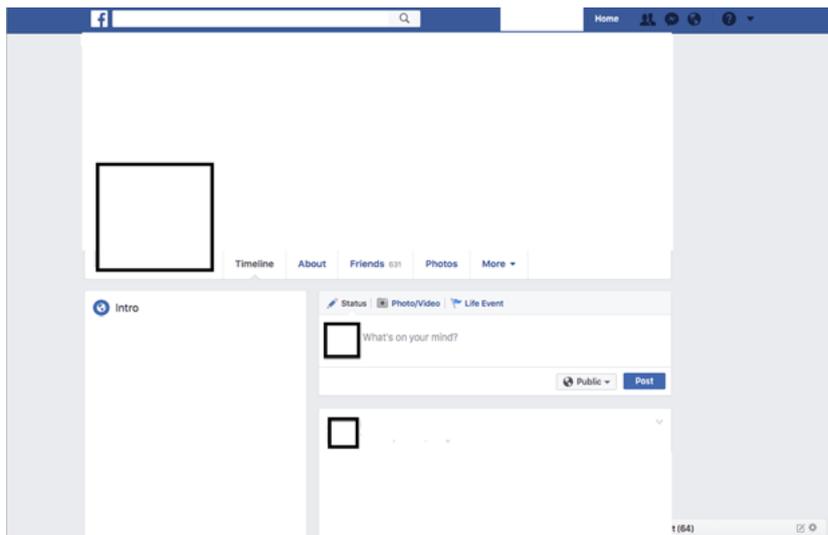
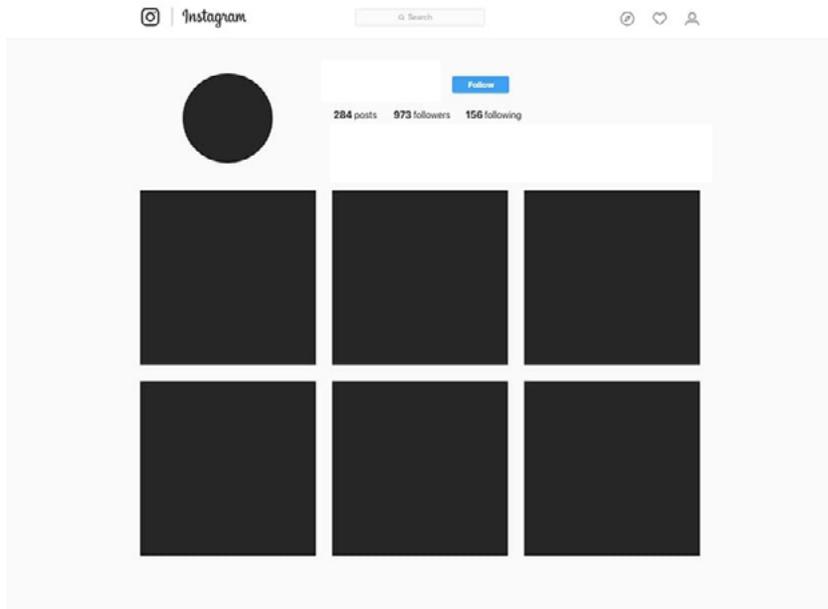
SHOPPING LIST

GOÛTS

CINÉMA	TV/SÉRIES
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.

MUSIQUE	LIVRES
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.





CONCLUSION

Nous espérons que l'ensemble de ces fiches et ressources vous ont été ou vont vous être utiles.

VOUS AVEZ DES QUESTIONS, DES REMARQUES, DES INFORMATIONS À PARTAGER SUR LE LIVRET ? VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR NOS OFFRES DE FORMATION, EN PRÉSENTIEL ET EN LIGNE, AINSI QUE NOS OUTILS DE MÉDIATION AUTOUR DU LIVRE ET DE LA LECTURE ?

N'HÉSITÉZ PAS À NOUS CONTACTER :

ana.hours@bibliosansfrontieres.org

Pour aller plus loin et explorer d'autres sujets avec vos usagers, n'hésitez pas à consulter **nos grandes bibliothèques en ligne qui mettent gratuitement à disposition des centaines de fiches d'activités sur de nombreuses thématiques** : prévention santé, alphabétisation, numérique, renforcement de la cohésion sociale, accueil des personnes migrantes...

<https://www.bsfthema.org/>

<https://fr.digitaltravellers.org/>

<https://voyageursdunumerique.org/>



REMERCIEMENTS



Un grand merci au ministère de la Culture et à la Fondation Facebook pour le soutien financier à ce projet.

Nous remercions chaleureusement tous les bibliothécaires qui ont investi du temps et de l'énergie sur la réalisation de ce kit au cours d'une année 2021 déjà bien remplie, difficile et pleine d'incertitudes. Elles et ils travaillent ou sont bénévoles dans ces structures :

En **HAUTE-GARONNE** : Bibliothèques municipales de Cazères, de Daux, de Frouzins, de Gourdan-Polignan, de Sainte-Foy-d'Aigrefeuille, de Saint-Orens.

Dans **L'HÉRAULT** : Médiathèque Pierre Vives à Montpellier

Dans **LE LOIR-ET-CHER** : Médiathèques Perche et Haut Vendômois de Droué et de Fréteval, Médiathèque de Mer, Bibliothèques municipales de Vineuil, de Saint-Sulpice, de Saint-Laurent-Nouan, des Collines du Perche Mondoubleau, de Huisseau-sur-Cosson, de Sologne des Étangs, de Monthou-sur-Cher, d'Ouchamps - Le Controis-en-Sologne.

Dans **LE LOIRET** : Bibliothèques de Le Bardon, de Saint-Denis-en-Val, d'Artenay

Merci aussi aux bibliothèques départementales de la Haute-Garonne, du Loir-et-Cher, du Loiret et de l'Hérault qui ont travaillé avec leurs bibliothèques et ont favorisé l'implication et la coordination des structures participantes.



UN PROJET DE :



EN PARTENARIAT AVEC :



SOUTENU PAR :





**Bibliothèques
Sans Frontières**
Libraries Without Borders