



ASSOCIATION MONDIALE
DES GUIDES ET DES
ECLAIREUSES

GÉNÉRATION **DIGITALE**

**SURF
SMART
2.0**



SURF SMART 2.0

*“Il a fallu 38 ans aux radios pour
atteindre une audience de 50 millions,
13 ans à la télévision
et seulement 4 à internet.”*

Ce programme a été rendu possible en partie grâce à une subvention de Norton, un leader mondial de la cybersécurité pour les consommateurs. Ils se consacrent à l'aide à la sécurisation des appareils, des identités, de la vie privée en ligne et des besoins domestiques et familiaux de près de 50 millions de consommateurs, en leur fournissant un allié de confiance dans un monde numérique complexe.



Rédigé et mis à jour par Ioanna Tsampira

Conçu par Dominique Ozturk

(Redigé à l'origine par Andii Verhoeven avec la contribution technique de Marian Merritt)

World Association of Girl Guides and Girl Scouts

World Bureau
12c Lyndhurst Road
London NW3 5PQ
England

Telephone : +44 (0)2077941181

Facsimile : +44 (0) 2074313764

Email : waggs@waggs.org / Email : SurfSmart@waggs.org

www.waggs.org

3^{ème} édition

©WAGGGS, 2021

Organisme de bienfaisance enregistré au no 1159255 en Angleterre et au Pays de Galles

SURF SMART 2.0	4	■ Respecter ... vos droits et votre empreinte numériques.. 77	
Génération numérique	4	Fractures numériques	77
Internet après la pandémie mondiale du COVID-19	5	Fait ou opinion ?	81
Comment profiter le plus possible de Surf Smart 2.0	6	Vrai ou faux ?	83
Guides et éclairuses responsables	7	Développer une théorie	87
Gagner le badge	7	Que voyez-vous ?	89
Conseils pratiques	8	Le selfie parfait	92
FORMAT D'ACTIVITÉ	10	Avoir des cookies	94
GUIDE D'ACTIVITÉS	11	■ Imaginer ... un meilleur Internet	96
ACTIVITÉS DE DÉMARRAGE	18	Coup de main	96
Bienvenue sur Surf Smart 2.0	18	Gestionnaire de réseaux sociaux	98
#bravespace	19	Une communauté en ligne positive	99
Y a-t-il quelqu'un qui	21	Mieux ensemble	101
APPUYER SUR ENTRÉE	23	Créer	102
■ Découvrir ... les merveilles d'Internet	23	Internet des objets (IdO)	103
Ce que cela signifie pour moi	23	Relations positives	106
Le meilleur du Web	24	#BETHECHANGEONLINE	110
Aventure en ligne	25	Étape 1 : Apporter le changement au chemin	
Chasse au trésor	27	de l'AMGE	110
Court ou long ?	29	Étape 2 : projet #BeTheChangeOnline	117
Science citoyenne	31	#BeTheChangeOnline	118
Faire des achats en ligne	32	Projets #BeTheChangeOnline suggérés	119
■ Se connecter ... positivement en ligne	35	Outils en ligne pour soutenir votre projet	
Quel est le message	35	#BeTheChangeOnline	122
Super propagation	36	Étape 3 : Ma promesse Génération Digital	127
Connecter la vidéo	38	SURF SMART N'EST QUE LE DÉBUT	128
En direct !	40	FORMULAIRE DE CONSENTEMENT POUR PARTICIPER	
Profiter le plus possible des réseaux sociaux	43	AU PROGRAMME SURF SMART 2.0	130
Bataille intergalactique	46	RESSOURCES	131
Durée en ligne	48	DIRECTIVES DE SÉCURITÉ INTERNET POUR ADULTES	132
■ Se protéger ... des risques en ligne	54	GLOSSAIRE	135
Le mot de passe parfait	54	ENQUÊTE D'ÉVALUATION	137
Quelqu'un pour me guider	56		
Spamcast	57		
Le partager ou le garder ?	60		
Qui est-ce ?	62		
Cyberintimidation	67		
Résister au harcèlement sexuel	69		
Repérer l'annonce	72		

En juin 2020, près de **4,8 milliards** de personnes étaient des utilisateurs actifs d'Internet, représentant plus de **60%** de la population mondiale¹. En moyenne, celles-ci passent deux heures et demie par jour en ligne². Aujourd'hui, un monde sans Internet est inimaginable. Nous l'utilisons pour communiquer avec nos amis, apprendre de nouvelles choses et profiter de notre temps libre. Rassemblant des milliards de personnes dans le monde, Internet est l'un des piliers centraux de la société de l'information moderne.

En pleine pandémie COVID-19, l'utilisation d'Internet et des interactions en ligne a augmenté de façon importante, en proposant un moyen inestimable pour les personnes de rester connectées et de continuer à apprendre et à travailler pendant les confinements. Vous pouvez également faire partie des millions de personnes qui ont subi les effets de passer plus de temps en ligne et vous poser ces questions : Est-ce que j'utilise ce temps efficacement ? Est-ce que je l'utilise de manière positive ?

Surf Smart 2.0 vous emmène dans une aventure numérique au cours de laquelle vous :

- Découvrirez les outils qui vous aideront à rester en sécurité et à prendre des décisions réfléchies et équilibrées lorsque vous êtes connecté.
- Découvrirez comment profiter le plus possible de votre temps en ligne et vous connecter de manière positive avec les communautés locales et mondiales.
- Recherchez des moyens de participer activement aux communautés numériques et de vous exercer à devenir un citoyen numérique de manière responsable.



À la fin du voyage, vous aurez gagné votre badge Surf Smart 2.0

GÉNÉRATION NUMÉRIQUE

Les Guides et Éclaireuses vous permettent de développer pleinement votre potentiel en tant que citoyen responsable du monde. Mais lorsqu'une si grande partie de notre société actuelle est virtuelle, que signifie être un citoyen responsable dans les espaces en ligne ? Comment pouvons-nous naviguer dans le monde en ligne de manière sûre et responsable, en profitant le plus possible des opportunités qu'il offre pour apprendre et créer ? Et comment pouvons-nous utiliser les espaces en ligne pour faire entendre nos voix et participer au changement social, pour rendre le monde, en ligne et hors ligne, meilleur ?

Grâce à Surf Smart 2.0, vous explorerez la manière dont vous pouvez utiliser Internet en tant que membre de la Génération Numérique ; non seulement pour communiquer, apprendre et jouer, mais aussi pour s'impliquer dans la société.

Les citoyens numériques actifs et responsables :

- S'ENGAGENT avec compétence et en toute sécurité avec les technologies numériques
- INFORMENT les autres personnes sur les avantages et les risques qu'il est possible de rencontrer en ligne
- PARTICIPENT ACTIVEMENT aux communautés numériques avec les compétences, les attitudes et les connaissances appropriées.
- SE COMPORTEMENT de manière positive dans les environnements numériques et respectent les sentiments et les opinions des autres personnes
- LUTTENT contre le harcèlement et l'intimidation en ligne en signalant et en bloquant
- S'EXPRIMENT pour l'égalité des droits numériques et l'accès pour tous
- ÉVITENT de publier en ligne tout ce qui pourrait être dangereux pour eux-mêmes ou pour autrui et protègent les données personnelles
- RÉFLÉCHISSENT attentivement lorsqu'ils sont approchés par des inconnus en ligne

¹Population numérique mondiale en juillet 2020 (en milliards), [statista.com](https://www.statista.com)

²Temps quotidien passé sur Internet par habitant dans le monde, [statista.com](https://www.statista.com)

INTERNET APRÈS LA PANDÉMIE MONDIALE DU COVID-19

La pandémie a poussé l'utilisation de nos appareils pour l'école, le travail, les loisirs et la connexion.

Tout en pratiquant la distanciation sociale, les personnes ont cherché de nouvelles façons de se connecter, principalement par le biais du chat vidéo, des réseaux sociaux et des jeux vidéo.

Cela a conduit à des problèmes de sécurité en ligne et au renforcement des lacunes³ numériques :

- Alors que l'humanité essaye de mieux comprendre le virus, les fausses informations et les théories de conspiration ont trouvé un terrain fertile, ce qui rend difficile de distinguer ce qui est vrai et ce qui ne l'est pas.
- Les abus domestiques et en ligne et la violence envers les femmes et les enfants ont augmenté.
- Dans certains lieux où les filles et les femmes ont toujours eu moins d'accès à Internet que leurs homologues masculins, la pandémie a été encore plus difficile.
- Les opportunités en ligne ont toujours été difficiles à atteindre par les enfants et les jeunes les plus pauvres et les plus défavorisés.
- Les enfants et les jeunes qui n'ont pas les appareils appropriés, ou qui n'ont pas les compétences numériques, ou qui ont un accès limité à Internet, ou qui parlent des langues minoritaires ne peuvent avoir qu'une expérience en ligne de deuxième ordre.
- L'augmentation du temps passé en ligne et non structurée a exposé les enfants à des contenus potentiellement dangereux et violents ainsi qu'à des taux plus élevés de harcèlement en ligne.



³'The shadow pandemic: Violence against women and girls and COVID-19', UN Women

'Online and ICT-facilitated violence against women and girls during COVID-19', UN Women

'Child Sex Abuse Livestreams Increase During Coronavirus Lockdowns', April 8, 2020, Michael Sullivan, NPR

'CHR condemns rising online sexual harassment vs. women amid COVID-19 pandemic', April 21, 2020, LLANESCA T. PANTI GMA News

'Op-ed: We cannot allow COVID-19 to reinforce the digital gender divide', May 6, 2020, UN Women Executive Director Phumzile Mlambo-Ngcuka and Plan international CEO Anne-Birgitte Albrechtsen, UN Women

'Women face internet access challenge during the COVID-19 pandemic in Uganda', June 23, 2020, Peace Oliver Amuge and Sandra Aceng, Association for Progressive Communication

'Digital Divide in the Time of COVID-19', April 15, 2020, Don Rodney Junio, United Nations University, Institute in Macau

'L1ght Releases Groundbreaking Report On Corona-Related Hate Speech And Online Toxicity', April 14, 2020, L1ght

COMMENT PROFITER LE PLUS POSSIBLE DE SURF SMART 2.0

GUIDES ET ÉCLAIREUSES RESPONSABLES

Surf Smart 2.0 Génération Digital a été développé pour une utilisation à travers le monde par des groupes composés uniquement de filles ou mixtes âgés de 5 à 25 ans. Il propose une grande variété d'activités qui peuvent être sélectionnées pour répondre à différents contextes, besoins d'apprentissage et objectifs.

La méthode éducative des Guides et éclaireuses encourage les membres de tout âge à prendre l'initiative et à faire des choix sur ce qu'ils font. C'est pourquoi Surf Smart version 2.0 vous invite à sélectionner les activités les plus pertinentes et adaptées pour vous et / ou votre groupe.

Voici comment vous pouvez faciliter ce processus :

1. Réfléchissez sur ces facteurs clés :

- La taille du groupe – combien de membres avez-vous ? Travaillez-vous en groupe ou individuellement ?
- L'âge du groupe
- L'expérience du groupe - votre groupe a-t-il déjà travaillé auparavant sur d'autres packs et badges ?

2. Aidez les participants à créer leur propre chemin :

- **Définir le contexte** : assurez-vous que le groupe comprenne ce qu'est Surf Smart 2.0. Après avoir effectué cela, aidez-les à déterminer leurs besoins en matière de sécurité sur Internet. Les activités de Comment Démarrer peuvent vous aider dans cette étape.
- **Définir l'espace** : le programme sera-t-il livré à l'intérieur ou à l'extérieur ? L'espace est-il assez grand pour votre groupe ? Comment pouvez-vous rendre les activités plus attrayantes et fonctionnelles ?
- **Faciliter le choix** : trouver des moyens d'impliquer les membres dans les décisions en fonction de leur âge. Par exemple, si les participants apprennent encore à lire ou à écrire, vous pouvez utiliser des images ou des sons pour les aider à sélectionner des sujets, tandis que les membres plus âgés peuvent choisir eux-mêmes les activités.

- **Planification du support** : les participants plus âgés peuvent planifier à quel moment effectuer les activités et à quelle fréquence, par exemple une activité par semaine, plusieurs sessions ou un événement ponctuel.
 - **Encourager la livraison** : les participants plus âgés et / ou plus expérimentés pourraient entreprendre de livrer une partie ou la totalité des activités au groupe.
 - **Si vous êtes un leader**, nous vous invitons à soutenir une approche groupée par les Guides / Eclaireuses en suivant les étapes ci-dessus. Dans le cas où des raisons pratiques ou liées à l'âge existent, une approche dirigée par un leader ou une approche combinée peut être nécessaire. Visitez la ressource [Prepared to Learn, Prepared to Lead](#) pour en savoir plus !
3. **Utilisez le Guide d'Activités à la page 11-17** de ce pack. Il fournit un aperçu rapide des activités, en mentionnant le type, l'âge suggéré, l'espace suggéré, l'utilisation d'Internet, l'état d'esprit du leadership. Vous pouvez l'utiliser pour créer le meilleur chemin pour vous et votre groupe.

CONSEIL !

Une fois que vous avez choisi les activités que vous allez effectuer, vous pouvez procéder à l'impression de celles-ci uniquement, au lieu du pack complet !

SURF SMART 2.0



GAGNER LE BADGE

ACTIVITÉS DE DÉMARRAGE

Cette section du pack propose des activités d'introduction à **Surf Smart 2.0** Génération Digital. Elles vous aideront à établir un espace sûr pour la participation. Elles fourniront également des moyens de réfléchir à la façon dont vous utilisez Internet et dans quels sujets vous souhaitez approfondir vos connaissances et votre compréhension. Bien qu'elles ne soient pas obligatoires pour obtenir votre badge, nous vous recommandons de prendre le temps de les faire avant de démarrer le pack.

Instruction sur l'évaluation : utilisez l'enquête d'évaluation (voir page 137) pour mieux comprendre le succès des activités du badge. L'enquête mesure les connaissances, les attitudes et le comportement des membres de votre unité en matière de sécurité sur Internet. L'enquête d'évaluation est entièrement

facultative. Si vos membres décident de le faire, assurez-vous qu'ils remplissent le sondage deux fois : une fois avant de commencer les activités Surf Smart 2.0 (pré-enquête) et une fois après avoir terminé le badge (post-enquête). Utilisez le même formulaire d'enquête dans les deux cas.

APPUYER SUR LA TOUCHE ENTRÉE

Cette partie vous invite à développer de nouvelles compétences numériques et une prise de conscience. Il existe cinq sections d'activités. Chacune des cinq sections contient un certain nombre d'activités facultatives que vous pouvez choisir de réaliser avec votre groupe. Vous devez effectuer une activité dans chaque section pour gagner le badge.

POUR GAGNER VOTRE BADGE
SURF SMART 2.0, VOUS DEVEZ
COMPLÉTER AU MOINS :
1 ACTIVITÉ DE CHAQUE SECTION
APPUYEZ SUR ENTRÉE (5 AU TOTAL)
+
TOUTES LES ÉTAPES DE
#BETHECHANGEONLINE

LES CINQ SECTIONS SONT :



explorer les différents aspects positifs d'Internet



CONNECTER ... positivement en ligne : Apprendre à utiliser les réseaux sociaux et autres plateformes de manière à nous connecter avec les autres de manière positive et en toute sécurité



SE PROTÉGER ... contre les risques en ligne : Apprendre à naviguer sur internet en toute sécurité



RESPECTER ... vos droits et votre empreinte numériques : Explorer les droits numériques, découvrir les empreintes numériques sûres et découvrir comment examiner les informations de manière critique



IMAGINER ... un meilleur Internet : Utiliser Internet de manière positive pour stimuler la créativité et le rendre plus agréable pour les autres



#BeTheChangeOnline :

Dans cette dernière section, vous explorerez comment faire changer les choses et entreprendre votre propre projet pour apporter un changement social. Vous tiendrez également votre Promesse Génération Digital de contribuer vers une expérience Internet plus sûre et positive pour vous et toute personne autour de vous.

SURF SMART 2.0



CONSEILS PRATIQUES

Sous chaque activité, vous trouverez les résultats d'apprentissage, la préparation et le matériel dont vous aurez besoin avant de commencer. Ensuite, en fonction de l'activité, vous trouverez les éléments suivants :

TYPE D'ACTIVITÉ :

Nous avons créé différents types d'activités dans ce pack. Nous vous recommandons de les essayer et de les combiner afin d'offrir une expérience holistique et de qualité aux participants. Il existe cinq types d'activités :



EXPLORATIF : les participants réfléchissent, discutent, communiquent et échangent des points de vue et des idées



PRATIQUE : une activité pratique qui invite les participants à créer ou produire quelque chose



ACTIF : activités utilisant des jeux attrayants, amusants et significatifs pour apprendre

DURÉE :



Les durées suggérées pour chaque activité sont un guide pour vous aider dans votre planification. Elles dépendent de la taille de votre groupe et de la mesure dans laquelle vous adaptez les activités. Vous pouvez consacrer plus ou moins de temps à chaque activité si vous le souhaitez ou en avez besoin.

N'oubliez pas que vous êtes libre de choisir si vous organisez les activités de manière consécutive dans le cadre d'un événement unique. Ou vous pouvez les organiser sur sept semaines ou plus, en les séparant par d'autres activités de Guidisme et de Scoutisme Féminin. Vous pouvez également les organiser pendant un camp ou un autre événement de Guidisme et de Scoutisme Féminin.



SI VOUS ÊTES UN LEADER :

veuillez suivre les consignes de sécurité Internet pour adultes que vous trouverez à la fin du pack. Nous vous encourageons également à informer les parents et les tuteurs avant de commencer le pack, en utilisant le formulaire de consentement parental à la page 130.

Si les participants utilisent Internet lors d'un événement G/SF, les leaders doivent vérifier que le contrôle parental est configuré sur les appareils.

ÂGE APPROPRIÉ :



Les activités de ce pack ont été marquées comme étant plus adaptées aux membres plus âgés ou plus jeunes, mais veuillez utiliser votre propre jugement lors de la sélection des activités pour votre groupe.

Les [liens en ligne](#) que nous avons choisis sont considérés comme appropriés pour un public jeune, mais nous vous conseillons de les vérifier à l'avance pour être certain que vous serez satisfait de les partager avec votre groupe.

Nous recommandons que les activités concernant les réseaux sociaux soient limitées aux membres de 13 ans et plus, en particulier celles qui nécessitent l'utilisation de plateformes sociales. En effet, certains services en ligne couramment utilisés tels que Facebook, Instagram et YouTube ne sont pas destinés aux enfants âgés de moins de 13 ans. Cependant, vous pouvez envisager certaines activités appropriées pour votre groupe, par exemple celles qui concernent l'apprentissage des réseaux sociaux ou si vous savez que les membres possèdent déjà un profil en ligne.

ESPACE SUGGÉRÉ :



EN INTÉRIEUR



À L'EXTÉRIEUR

Les icônes fonctionnent comme une suggestion sur l'espace que vous pouvez utiliser pour effectuer l'activité. Gardez à l'esprit que presque toutes les activités peuvent être effectuées à l'intérieur et à l'extérieur en faisant les ajustements appropriés.

INTERNET :

SANS INTERNET



INTERNET REQUIS



Bien qu'il soit important que nos membres sachent comment rester en sécurité dans toute situation en ligne, Surf Smart encourage, mais n'oblige pas les membres à aller en ligne, il est principalement possible de l'utiliser dans des environnements sans accès à Internet.



Certaines activités peuvent vous suggérer de regarder une vidéo pour en savoir plus sur un sujet spécifique, mais si l'activité est marquée comme sans Internet, vous pouvez décider de sauter la vidéo et partager les informations que vous trouverez dans ce pack ou par le biais de vos propres recherches.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Plus de **175,000 enfants** se connectent pour la première fois chaque jour - un nouvel enfant toutes les demi-secondes. [UNICEF, 2018](#)

NOMBRE DE PERSONNES :

GROUPE  **INDIVIDUEL** 

Bien que certaines activités puissent suggérer qu'elles conviennent mieux à un certain nombre de personnes, gardez à l'esprit qu'en faisant quelques ajustements, toute activité peut être réalisée par deux groupes ou individuellement.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE :

Une section qui fournit des informations supplémentaires sur le sujet et les domaines à considérer. Cela peut être utile aux participants afin de compléter l'activité. Il peut également être utilisé par les animateurs lors de la mise en place de l'activité ou pendant la partie de Discutez ion.

★ OUTIL :

Une section qui fournit des modèles et du matériel dont vous aurez besoin pour organiser l'activité.

« ALLER PLUS LOIN » :

Un certain nombre d'activités proposent une option « Aller plus loin » qui vous donne la possibilité d'en apprendre davantage sur un sujet, si cela vous intéresse. Certaines des activités « Aller plus loin » sont destinées aux membres plus âgés. D'autres pourraient suggérer que vous combiniez l'activité principale avec une activité de la même ou d'une autre section. Dans tous les cas, bien que facultatives, nous vous encourageons à les faire car elles vous fourniront une perspective plus large sur chaque sujet.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le modèle de leadership de l'AMGE utilise un système de six états d'esprit pour rendre la pratique du leadership consciente.



DIRIGEZ VOUS-MÊME -
État d'esprit réfléchi



RELATIONS DE LEADER -
État d'esprit collaboratif



LEADER DE L'INNOVATION -
État d'esprit de pensée créative et critique



LEADER POUR L'AUTONOMISATION DES FILLES -
État d'esprit d'égalité des sexes



LEADER DANS LE CONTEXTE -
Ouverture d'esprit



LEADER DE L'IMPACT -
État d'esprit d'action responsable

En tirant un sens de nos expériences, nous pouvons « internaliser » les comportements de leadership jusqu'à ce qu'ils deviennent une partie de ce que nous sommes en tant que leaders.

Vous pouvez voir quels états d'esprit sont pratiqués avec chaque activité dans Surf Smart 2.0, dans le Guide d'activités à la page 11.

Consultez le [résumé du modèle de leadership des Guides et des Éclaireuses](#) pour en savoir plus !

FORMAT D'ACTIVITÉ

TYPE D'ACTIVITÉ :
Il existe trois types d'activités: Explorer, Pratique et Actif

ÂGE :
Âge approprié pour l'activité

ESPACE SUGGÉRÉ :
À l'intérieur et à l'extérieur

HEURE :
Durée suggérée pour chaque activité

RÉSULTAT :
Ce que les participants apprendront

MATÉRIEL :
Équipement et ressources nécessaires

CE QUI SE PRODUIT :
Instruction / aperçu de l'activité

APPUYER SUR ENTRÉE DÉCOUVRIR ... LES MERVEILLES D'INTERNET



2. LE MEILLEUR DU WEB



NOMBRE DE PERSONNES :
Groupe ou Individuel

20 min

RÉSULTAT :
Partager des expériences en ligne

MATÉRIEL :
papier, crayon, crayons de couleur pour tous les participants. Bon d'avoir : appareil avec accès à Internet

INTERNET :
Internet gratuit

CE QUI SE PRODUIT :

il existe tellement de grands sites Web, et vous ne pouvez pas tous les parcourir. Par conséquent, partager des connaissances avec nos amis sur ce que nous faisons en ligne est la façon dont nous pouvons promouvoir le meilleur du Web.

En groupe, parlez de vos sites préférés, de ce qu'ils font et pourquoi vous les aimez.

Pensez aux choses qui peuvent rendre un site Web ou une application attrayante. Est-ce la conception facile à utiliser, le type d'informations que vous pouvez obtenir, la communauté en ligne positive, les jeux amusants auxquels vous jouez, à quel point vous vous sentez en sécurité ? Ces critères sont également possibles pour vous aider à trouver des sites Web plus intéressants et utiles à l'avenir.

Une fois que vous avez tout répertorié, essayez de créer une carte visuelle des grands sites Web recommandés par votre groupe. Essayez d'organiser vos recommandations par utilisation, par exemple les réseaux sociaux, écouter de la musique, découvrir une activité de plein air ou jouer à des jeux. En fonction de l'âge de votre groupe et de votre accès à Internet, vous pouvez créer une carte mentale ou une présentation à la main ou encore en utilisant des outils en ligne.

Comment pensez-vous que cette liste pourrait aider quelqu'un à rechercher de nouveaux sites ou à se connecter pour la première fois ?

LE SAVIEZ-VOUS ?

Une carte mentale est un type d'organisateur graphique qui utilise un diagramme pour organiser visuellement des idées et des concepts.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE !

Il existe des outils en ligne que vous pouvez utiliser pour cette activité. Quelques exemples incluent : [Canva](#) & [MindMup](#) pour la carte mentale, [Google slides](#), [Prezi](#).

LE SAVIEZ-VOUS :
Faits utiles

RÉSULTATS DE LA RECHERCHE :
Informations sur le sujet et les domaines à considérer

ALLER PLUS LOIN

TRANSMETTRE LES CONNAISSANCES



20 min

MATÉRIEL :
appareil numérique

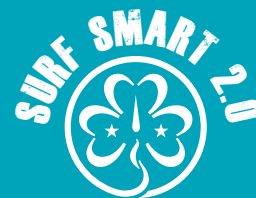
CE QUI SE PRODUIT :

Existe-t-il quelque chose que vous savez faire en ligne qu'une personne d'une génération plus âgée pourrait ne pas savoir ? Parlez à un adulte en qui vous avez confiance et découvrez ce qu'il aimerait le plus savoir-faire en ligne, puis apprenez-lui comment le faire. Vous pouvez également utiliser la liste des sites Web intéressants que vous avez créée dans l'activité ci-dessus comme référence et comme exemples.

ALLER PLUS LOIN :
En savoir plus sur un sujet

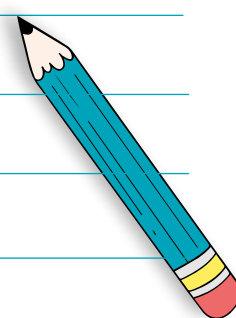
SURF SMART 2.0

GUIDE D'ACTIVITÉS



ACTIVITÉS DE DÉMARRAGE

ACTIVITÉ	RÉSULTAT	TYPE D'ACTIVITÉ	DURÉE	ÂGE	ETAT D'ESPRIT DE LEADERSHIP	ESPACE SUGGÉRÉ	ACCÈS INTERNET REQUIS	NOMBRE DE PERSONNES
Bienvenue à Surf Smart 2.0	Présentez Surf Smart 2.0 à votre groupe	Exploratif	10 min	5+	Réfléchi	À l'extérieur	Non	Groupe
#bravespace	Créez un espace sûr pour les conversations et l'échange d'expériences d'internet	Exploratif	10 min	5+	Collaboratif, Ouverture d'esprit	À l'extérieur	Non	Groupe
It's time someone who...	Réfléchissez sur l'utilisation d'Internet et sur les sujets sur lesquels vous souhaitez travailler pendant le voyage Surf Smart 2.0	Actif	10 min	5+	Réfléchi, Collaboratif	À l'extérieur	Non	Groupe



SURF SMART 2.0



GUIDE D'ACTIVITÉS

APPUYER SUR ENTRÉE DÉCOUVRIR ... LES MERVEILLES D'INTERNET

ACTIVITÉ	RÉSULTAT	TYPE D'ACTIVITÉ	DURÉE	ÂGE	ETAT D'ESPRIT DE LEADERSHIP	ESPACE SUGGÉRÉ	ACCÈS INTERNET REQUIS	NOMBRE DE PERSONNES
Ce que cela signifie pour moi	Explorez différentes perspectives et expériences que d'autres personnes ont sur l'utilisation d'Internet	Exploratif	30 min et plus pour la préparation	5+	Ouverture d'esprit	À l'extérieur	Non	Individuel
ALLER PLUS LOIN : Voir grand !		Pratique	1 heure et plus pour la préparation	11+	Ouverture d'esprit, Pensée créative et critique, Égalité des sexes	A l'intérieur	Oui	Individuel
Le meilleur du Web	Partagez des expériences eut en ligne	Exploratif	20 min	5+	Collaboratif, Ouverture d'esprit	A l'intérieur	Non	Groupe
ALLER PLUS LOIN : transmettre les connaissances		Pratique	20 min	5+	Collaboratif, Ouverture d'esprit	À l'intérieur	Oui	Individuel
Aventure en ligne	Apprenez à naviguer sur Internet en toute sécurité	Exploratif	20 min	7+	Réfléchi, Pensée créative et critique	À l'intérieur	Non	Groupe
ALLER PLUS LOIN : rechercher et planifier		Pratique	20 min	13+	Pensée créative et critique	À l'intérieur	Oui	Individuel
Chasse au trésor	Créez des jeux amusants de Guidisme et Scoutisme Féminin pour votre groupe	Actif	1 heure et durée de préparation	7+	Pensée créative et critique	À l'extérieur	Oui	Groupe
Court ou long ?	Entraînez-vous à faire passer votre point de vue dans un tweet	Pratique	15 min	13+	Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Individuel
ALLER PLUS LOIN : partagez-le !		Pratique	10 min	13+	Pensée créative et critique	À l'intérieur	Oui	Individuel
Science citoyenne	Contribuez à la science en utilisant la technologie et Internet.	Actif	20 min flexible	5+	Ouverture d'esprit, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Oui	Individuel
Faire des achats en ligne	Apprenez à faire des achats en ligne en toute sécurité et de manière éthique	Pratique	20 min	15+	Réfléchi, collaboratif	À l'intérieur	Non	Groupe
ALLER PLUS LOIN : Shopping éthique		Exploratif	20 min	15+	Ouverture d'esprit	À l'intérieur	Oui	Individuel

APPUYER SUR ENTRÉE SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE

ACTIVITÉ	RÉSULTAT	TYPE D'ACTIVITÉ	DURÉE	ÂGE	ETAT D'ESPRIT DE LEADERSHIP	ESPACE SUGGÉRÉ	ACCÈS INTERNET REQUIS	NOMBRE DE PERSONNES
Quel est le message	Découvrez la manière dont les informations et les publications en ligne peuvent changer lorsqu'elles sont partagées	Actif	20 min	7+	Pensée créative et critique, Action responsable	À l'extérieur	Non	Groupe
Super propagation	Découvrez la rapidité à laquelle l'information se propage en ligne	Actif	30 min	7+	Réfléchi, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit, Action responsable	À l'extérieur	Non	Groupe
Connecter la vidéo	Faites l'expérience de la connexion et apprenez à rester en sécurité pendant les vidéo-conférences en direct	Pratique	20 min et durée de préparation	7+	Ouverture d'esprit, Pensée créative et critique	À l'intérieur	Oui	Individuel
En direct !	En savoir plus sur les façons que vous pouvez diffuser en direct et comment assurer votre sécurité.	Pratique	40 mn	13+	Ouverture d'esprit, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
Profiter le plus possible des réseaux sociaux	Explorez l'impact des réseaux sociaux sur nos vies et notre bien-être	Réfléchi	30 min	13+	Réfléchi, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
Bataille intergalactique	Explorez les aspects positifs et négatifs des jeux vidéo en ligne	Actif	45 min	5+	Collaboratif, Réfléchi, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
Durée en ligne	Découvrez ce que sont les « écrans » et comment gérer la durée de l'écran.	Réfléchi	30 min flexible	5+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Oui	Groupe
ALLER PLUS LOIN : Un défi		Pratique	30 min et 1 enregistrement hebdomadaire	11+	Réfléchi, Pensée créative et critique	À l'intérieur	Oui	Individuel

APPUYER SUR ENTRÉE SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE

ACTIVITÉ	RÉSULTAT	TYPE D'ACTIVITÉ	DURÉE	ÂGE	ETAT D'ESPRIT DE LEADERSHIP	ESPACE SUGGÉRÉ	ACCÈS INTERNET REQUIS	NOMBRE DE PERSONNES
Le mot de passe parfait	Apprenez à créer des mots de passe sécurisés	Pratique	20 min	7+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Individuel
ALLER PLUS LOIN : Construire le plus sécurisé		Actif	20 min	7+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'intérieur	Oui	Groupes
Quelqu'un pour me guider	Comprenez comment un logiciel de sécurité mis à jour protège l'utilisateur	Actif	15 min	11+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
Spamcast	Apprenez à reconnaître les stratégies frauduleuses utilisées pour accéder à des informations privées	Pratique	2 heures (flexible)	13+	Réfléchi, Pensée créative et critique, Action responsable	À l'intérieur	Non	Individuel
Le partager ou le conserver ?	Sachez quelles sont les informations qui peuvent être partagées en ligne en toute sécurité	Réfléchi	30 min	5+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
Qui est-ce ?	Comprenez que n'importe qui peut se cacher derrière un compte en ligne et ne veut pas toujours être notre ami	Actif	20 min	5+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
ALLER PLUS LOIN : Souhaitez-vous répondre ?		Réfléchi	30 min	11+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
Cyberintimidation	Découvrez ce qu'est la cyberintimidation et comment y faire face	Pratique	1 heure et durée de préparation	7+	Réfléchi, Pensée créative et critique, Égalité des sexes, Action responsable	À l'intérieur	Non	Groupe
Résister au harcèlement sexuel	Définissez le harcèlement sexuel, la façon dont il se déroule en ligne et comprenez les moyens de se protéger	Réfléchi	40 min	11+	Réfléchi, Égalité des sexes, Ouverture d'esprit	À l'intérieur	Non	Individuel
Repérer l'annonce	Comprenez comment les annonces essaient de nous vendre des produits	Actif	20 min	7+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
ALLER PLUS LOIN : les influenceurs		Pratique	20 min	7+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'intérieur	Oui	Individuel

APPUYER SUR ENTRÉE

RESPECTER ... VOS DROITS ET VOTRE EMPREINTE NUMÉRIQUES

ACTIVITÉ	RÉSULTAT	TYPE D'ACTIVITÉ	DURÉE	ÂGE	ETAT D'ESPRIT DE LEADERSHIP	ESPACE SUGGÉRÉ	ACCÈS INTERNET REQUIS	NOMBRE DE PERSONNES
Fractures numériques	Découvrez ce que sont les fractures numériques et comment elles peuvent affecter la vie des enfants - et des filles en particulier	Réfléchi	40 min	5+	Réfléchi, Pensée créative et critique, Égalité des sexes, Ouverture	À l'extérieur	Non	Individuel
Fait ou opinion ?	Apprenez à raconter les faits des d'opinions afin de lutter contre la désinformation	Actif	20 min	5+	Réfléchi, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit	À l'extérieur	Non	Groupe
Vrai ou faux ?	Apprenez à repérer les contenus trompeurs et les fausses informations	Pratique	30 min	11+	Réfléchi, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
Former une théorie	Apprenez à identifier les théories du complot	Réfléchi	40 min	13+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
Que voyez-vous ?	Comprenez ce qu'est une empreinte numérique et une impression numérique et découvrez comment les protéger	Pratique	1 heure	13+	Réfléchi, Pensée créative et critique	À l'intérieur	Oui	Individuel
Le selfie parfait	Comprenez que l'image que nous voyons en ligne n'est parfois pas réelle	Réfléchi	40 min	7+	Réfléchi, Collaboratif, Pensée créative et critique, Égalité des sexes, Ouverture d'esprit, Action responsable	À l'intérieur	Oui	Groupe
Avoir des cookies	Découvrez comment les cookies fonctionnent pour nous montrer des publicités et des publications sponsorisées	Pratique	1 semaine	11+	Réfléchi, Pensée créative et critiqu	À l'intérieur	Oui	Individuel

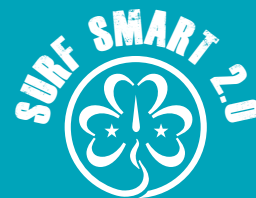
APPUYER SUR ENTRÉE

IMAGINER ... UN MEILLEUR INTERNET

ACTIVITÉ	RÉSULTAT	TYPE D'ACTIVITÉ	DURÉE	ÂGE	ETAT D'ESPRIT DE LEADERSHIP	ESPACE SUGGÉRÉ	ACCÈS INTERNET REQUIS	NOMBRE DE PERSONNES
Coup de main	Sachez à qui vous adresser pour obtenir de l'aide lorsque vous rencontrez un problème en ligne	Actif	20 min	5+	Réfléchi, Pensée créative et critique	À l'extérieur	Non	Groupe
Gestionnaire de réseaux sociaux	Apprenez à utiliser les réseaux sociaux pour une promotion positive	Pratique	20 min	13+	Réfléchi, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit, Action responsable	À l'intérieur	Oui	Individuel
Une communauté en ligne positive	Bâissez-vous une source de positivité sur les réseaux sociaux	Pratique	20 min	13+	Réfléchi, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit, Action responsable, Égalité des sexes	À l'intérieur	Oui	Individuel
Mieux ensemble	Créez une expérience Internet plus sûre en réunissant les Guides ou les Éclaireuses et leurs éducateurs	Actif	Flexible	5+	Réfléchi, État d'esprit collaboratif, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit, Action responsable	À l'extérieur	Non	Groupe
Créer	Imaginez une application utile	Pratique	1 heure	5+	Réfléchi, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit, Action responsable	À l'extérieur	Non	Groupe
Internet des Objets (IdO)	Découvrez ce qu'est l'Internet des objets et comment il affecte nos vies	Actif	30 min	13+	Réfléchi, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit, Action responsable, Égalité des sexes	À l'extérieur	Non	Groupe
Relations positives	Découvrez comment ce que nous voyons en ligne peut affecter nos relations, y compris les relations sexuelles	Exploratoire	1 heure	13+	Réfléchi, État d'esprit collaboratif, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit, Égalité des sexes	À l'intérieur	Non	Groupe

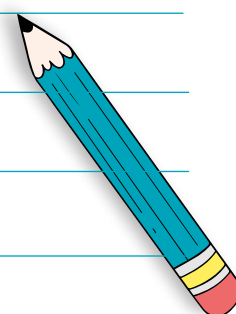
SURF SMART 2.0

GUIDE D'ACTIVITÉS

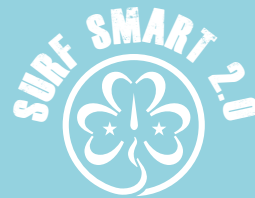


#BETHECHANGEONLINE

ACTIVITÉ	RÉSULTAT	TYPE D'ACTIVITÉ	DURÉE	ÂGE	ÉTAT D'ESPRIT DE LEADERSHIP	ESPACE SUGGÉRÉ	ACCÈS INTERNET REQUIS	NOMBRE DE PERSONNES	
ÉTAPE 1 : Apporter le changement au chemin de l'AMGE	Comprenez ce que fait un acteur du changement et explorez les voies du Guidisme et du Scoutisme Féminin vers le changement social	Exploratoire	40 min	5+	Réfléchi, État d'esprit collaboratif, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit, Action responsable	À l'extérieur	Non	Groupe	
ÉTAPE 2 : projet #BeThe ChangeOnline	Choisissez et réalisez un projet pour apporter le changement dans votre communauté	Pratique	10 min et durée supplémentaire pour réaliser le projet	5+	Réfléchi, État d'esprit collaboratif, Pensée créative et critique, Ouverture d'esprit, Action responsable, Égalité des sexes		Oui	Individuel	
ÉTAPE 3 : Ma promesse Génération Digital	Créez et tenez une promesse citoyenne numérique	Réfléchi	10 min	5+	Action responsable	À l'intérieur	Non	Individuel	



ACTIVITÉS DE DÉMARRAGE



L'OBJECTIF DE CETTE SECTION : Créer un espace sûr pour le groupe et réfléchir à la manière dont il utilise Internet et où il souhaite approfondir ses connaissances et sa compréhension.

1. BIENVENUE SUR SURF SMART 2.0



10 min



RÉSULTAT :

Présenter Surf Smart 2.0 à votre groupe



MATÉRIEL :

Grande feuille de papier, stylo



EXPLIQUEZ-LEUR QUE :

Nous utilisons tous Internet presque quotidiennement et de différentes manières qui nous facilitent la vie ou nous distraient

CE QUI SE PRODUIT :

Rassemblez tout le monde dans un cercle et présentez Surf Smart 2.0 à votre groupe. Utilisez la grande feuille de papier et le stylo pour noter les principaux points que les participants pourront voir.

Pour la (les) prochaine (s) session (s), vous apprendrez comment utiliser Internet pour vous distraire, apprendre et faire la différence, tout en protégeant vous-même et vos amis.

Vous aurez également vos propres idées sur la façon dont vous pouvez avoir une expérience en ligne plus sûre et plus agréable, et comment aider les autres à faire de même.

Vous deviendrez un membre de Génération Digital, une génération de Citoyens Numériques. Ce sont ces personnes qui utilisent Internet non seulement pour communiquer, apprendre et jouer, mais également pour s'impliquer dans la société.

Les citoyens numériques responsables et actifs :

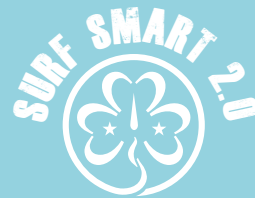
- Traitent les autres personnes avec gentillesse en ligne et prennent en considération leurs sentiments et opinions
- Luttent contre la cyberintimidation en signalant et en bloquant
- Ne partagent pas d'informations privées en ligne
- Réfléchissent soigneusement lorsqu'ils sont approchés par des inconnus en ligne
- Informent les autres personnes sur les avantages et les risques qu'il est possible de rencontrer en ligne

- Utilisent Internet en toute sécurité pour créer, jouer, communiquer, apprendre et partager
- S'expriment pour l'égalité des droits numériques et l'accès pour tous
- Contribuent positivement aux communautés numériques

En effectuant les activités et en prenant des mesures pour apporter le changement en ligne, vous gagnerez le badge Surf Smart 2.0.



ACTIVITÉS DÉ DÉMARRAGE



2. #BRAVESPACE



10 min



RÉSULTAT :

Créer un espace sûr pour les conversations et l'échange d'expériences à propos d'internet



MATÉRIEL :

Grande feuille de papier fixée au mur ou au sol, crayon / marqueur

CE QUI SE PRODUIT :

Une fois que vous avez présenté Surf Smart 2.0, expliquez que vous allez rechercher des moyens d'explorer Internet de manière sûre pour rendre l'expérience aussi amusante que possible pour tout le monde.

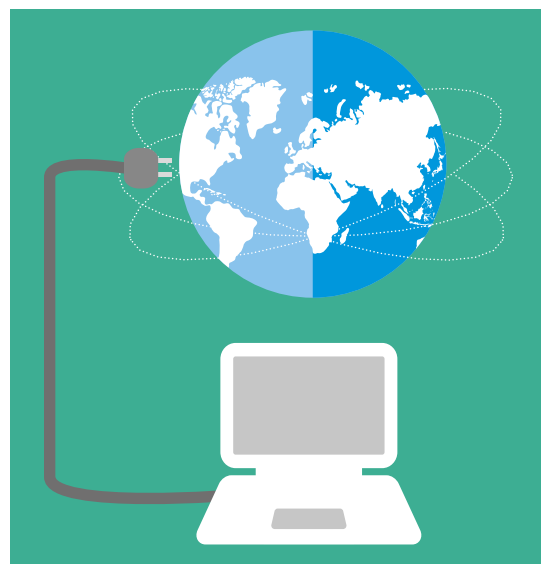
Au cours de ce voyage, chacun doit se sentir à l'aise pour apprendre, partager et grandir.

Il est important que nous créions un espace sûr pour nous sentir soutenus et à l'aise pour parler de nos préoccupations, de nos droits, de nos expériences et opinions.

Ce sera également un espace courageux où chacun pourra relever le défi de parler ouvertement de diversité et de justice sociale.

En petits groupes, prenez quelques minutes pour réfléchir à ce qui vous fait vous sentir courageux :

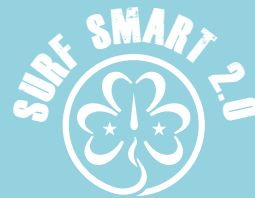
- Comment pouvons-nous nous assurer que tout le monde participe aux sessions ?
- Que peuvent faire les autres pour vous faciliter le fait de vous sentir plus courageux, lorsque vous faites partie d'une équipe ?
- Pouvez-vous penser à des lignes directrices qui permettraient à chacun de se sentir à l'aise pour partager et échanger des idées ?
- Si des garçons sont inclus dans le groupe - comment pouvons-nous nous assurer que cet endroit est sûr et constructif pour les garçons et les filles ?
- Si le groupe contient des personnes de différents âges et capacités, comment pouvons-nous nous assurer que nous pouvons tous suivre le rythme et ne pas nous sentir abandonnés ou écartés ?



- Dans de nombreuses sociétés, l'humour peut être utilisé pour couvrir l'embarras et la peur ou il peut être ressenti comme du harcèlement. Une plaisanterie appropriée peut également relâcher la tension et approfondir les relations de confiance.
- Comment allons-nous nous assurer que nos plaisanteries ne blessent personne ?

Lorsque toutes les équipes ont terminé, écrivez #bravespace en haut de votre feuille de papier et utilisez-la pour afficher les directives sur lesquelles vous serez d'accord. Demandez à tous les groupes de partager leurs idées. Tout le monde, y compris les leaders, doit suggérer et élaborer des règles ensemble. Une fois que tout le monde est satisfait des directives, affichez-les dans votre lieu de réunion. Pour les membres plus jeunes, n'oubliez pas que vous pouvez toujours utiliser des images pour montrer les messages.

ACTIVITÉS DÉ DEMARRAGE



2. #BRAVESPACE

(SUITE)

OUTIL ★

Voici quelques exemples de directives que le groupe pourrait générer pour cette activité :

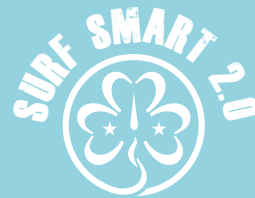
1. Nous essaierons de nous joindre à chaque activité
2. Nous exprimerons nos opinions librement
3. Nous nous écouterons les uns les autres ainsi que nos leaders
4. Nous serons gentils et respecterons les autres
5. Nous donnerons à chacun l'opportunité de parler
6. Nous ferons de notre mieux lors de chaque activité
7. Nous demanderons si nous ne savons pas quoi faire
8. Nous garderons les histoires des autres pour nous
9. Nous partagerons ce que nous apprenons avec d'autres en dehors du groupe
10. Nous demanderons de l'aide à un leader si nous sommes inquiets de quoi que ce soit

Conseil d'activité !

- Il s'agit d'une excellente occasion de mettre en pratique vos compétences en leadership en négociant les uns avec les autres. Encouragez tout le monde à participer à la conversation.
- Si vous réalisez plus d'une session, assurez-vous de rappeler au groupe les directives à chaque fois.
- Si vous avez déjà des directives de groupe que vous souhaitez utiliser, prenez le temps d'en discuter pour voir si quelque chose doit être mis à jour ou ajouté. Si vous n'avez pas de directives de groupe, elles peuvent également être un outil utile lors d'autres programmes de Guides et Éclaireuses.



ACTIVITÉS DÉ DEMARRAGE



3. Y A-T-IL QUELQU'UN QUI ...



10 min



RÉSULTAT :

Réfléchir sur l'utilisation d'Internet et sur les sujets sur lesquels vous souhaitez travailler pendant le voyage Surf Smart 2.0



MATÉRIEL :

Liste avec des questions, Copie du Guide des Activités à la page 11-17



SOYEZ PRÊT : Créez une liste de questions concernant les utilisations possibles d'Internet par votre groupe, ou les problèmes qu'ils pourraient rencontrer. Les questions doivent commencer par la phrase « Y a-t-il quelqu'un qui ... » et il doit être possible de répondre par oui ou par non. Par exemple, « Y a-t-il quelqu'un qui utilise Internet pour faire des recherches pour ses devoirs ? » (Voir la liste de questions suggérée dans l'Outil ci-dessous)

CE QUI SE PRODUIT :

1. Faites savoir aux participants que vous allez explorer les façons dont chaque membre du groupe utilise Internet et réfléchir sur ce qu'ils seraient intéressés à apprendre de Surf Smart.
2. Dans un grand espace, indiquez un point spécifique dans la salle vers lequel les participants se déplaceront si leur réponse est « oui » et un autre point si la réponse est « non ». En fonction de l'espace et de votre groupe, vous pourrez leur trouver d'autres moyens de répondre (par exemple toucher leur tête, sauter en hauteur, faire un pas en avant).
3. Expliquez au groupe que vous allez poser des questions auxquelles il devra répondre honnêtement par oui ou non en se déplaçant vers le point correspondant (ou à toute autre action que vous aurez décidé).
4. Jouer !

Lorsque vous avez terminé, prenez une minute ou deux avec votre groupe pour résumer ce que vous avez remarqué comme étant les principaux intérêts ou préoccupations du groupe en matière de sécurité internet.

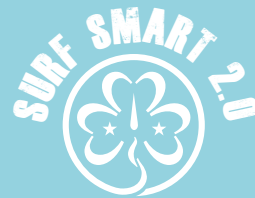
En petits groupes, parcourez le Guide d'Activités et notez les activités qui vous intéressent le plus. Prenez une minute pour expliquer au groupe comment fonctionne le pack et trouver le chemin sur lequel vous allez travailler, en vous basant sur les directives de la page 7.

Astuce d'activité !

Gardez une trace des réponses.

Elles vous aideront à poser des questions plus approfondies et à mieux comprendre ce sur quoi votre groupe et des membres spécifiques pourraient avoir besoin de se concentrer pour obtenir leur badge. Ceci est crucial pour élaborer vos propres sessions !

ACTIVITÉS DÉ DÉMARRAGE

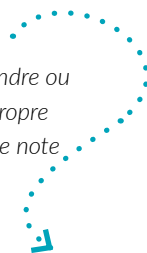


3. Y A-T-IL QUELQU'UN QUI ... (SUITE)

OUTIL ★

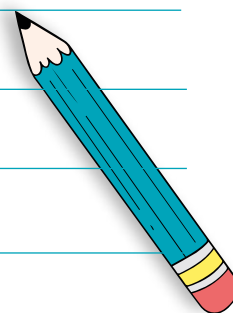
Liste de questions suggérée pour cette activité

[Nous vous recommandons de revoir les questions et de les étendre ou de les ajuster en fonction de l'âge et des expériences de votre propre groupe. Nous encourageons également les animateurs à prendre note des réponses données par le groupe.]



Y A-T-IL QUELQU'UN QUI ...

- Utilise un ordinateur ?
- Aime jouer à des jeux vidéo en ligne ?
- Possède un téléphone mobile ou une tablette ?
- Envoie des SMS sur un téléphone mobile via une application ?
- A un accès en ligne depuis son téléphone mobile ou sa tablette ?
- A partagé quelque chose sur lui-même en ligne ?
- A partagé des nouvelles histoires en ligne sans vérifier leur véracité ?
- Joue massivement à des jeux multijoueur en ligne (MMO), tels que Minecraft ou World of Warcraft, ou à d'autres jeux vidéo où ils jouent avec des inconnus ?
- Utilise Internet pour faire ses devoirs ?
- Possède un profil sur les réseaux sociaux (Facebook, Instagram, TikTok ou autre) ?
- A publié la photo de quelqu'un d'autre sur les réseaux sociaux sans demander sa permission ?
- A parlé à quelqu'un en privé en ligne qu'il ne connaissait pas DVV (dans la vraie vie) ?
- Aime regarder des vidéos en ligne ?
- Aime naviguer sur Internet ?
- Utilise la caméra dans des applications (apps) ou des plateformes pour se connecter avec quelqu'un ?
- S'est senti mal à l'aise avec quelque chose qu'il a vu en ligne ?
- A des questions sur l'utilisation d'Internet ou des applications (apps) ?
- Connait un adulte en qui il a suffisamment confiance pour se confier s'il a besoin d'aide en ligne ?
- Utilise des écrans plus d'une heure par jour ?
- Télécharge du contenu tel que des photos, des publications ou des vidéos, plus de deux fois par jour ?
- A été victime d'intimidation ou de harcèlement en ligne ?



APPUYER SUR ENTRÉE

DÉCOUVRIR ... LES MERVEILLES D'INTERNET



L'OBJECTIF DE CETTE SECTION : Découvrir et utiliser les aspects positifs d'Internet

1. CE QUE CELA SIGNIFIE POUR MOI



30 minutes et plus pour la préparation



RÉSULTAT :

Explorer différentes perspectives et expériences que d'autres personnes ont dans l'utilisation d'Internet



MATÉRIEL :

papier, crayon, autre matériel selon la méthode d'affichage choisie

CE QUI SE PRODUIT :

Le World Wide Web est devenu largement disponible depuis quelques décennies à peine, depuis les années 90. Depuis lors, il représente une partie importante de nos vies.

Faites une liste des différentes choses pour lesquelles vous l'utilisez et essayez de trouver des points négatifs et positifs dans chaque cas. Certaines choses incluent l'accès à l'information, la socialisation, les voyages, la technologie, la musique, les films, etc.

Pour ceux qui ont grandi avec, un monde sans internet est inconcevable. Mais pour les personnes des générations précédentes, qui ont peut-être grandi sans Internet, entrer dans l'ère numérique

a été un défi. Non seulement ce fait, mais la façon dont ils l'utilisent et les choses qu'ils en font peuvent également être différentes. Les interroger peut vous rapprocher mais également les aider à apprendre quelque chose de nouveau.

Demandez à des personnes d'une génération différente que vous connaissez, comme vos parents ou grands-parents, la façon dont ils utilisent Internet dans leur vie quotidienne. En quoi leurs réponses sont-elles différentes des vôtres ?

Créez un affichage des réponses à l'aide d'affiches, de dépliants, de publications, de vidéos ou de mèmes.

ALLER PLUS LOIN :



VOIR GRAND !



1 heure et plus pour la préparation et la présentation



MATÉRIEL :

Appareil numérique

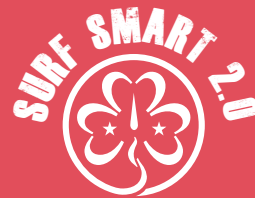


CE QUI SE PRODUIT :

Créez un sondage plus complet pour les élèves de votre école. Essayez de découvrir si les filles et les garçons utilisent Internet différemment. Ensuite, utilisez un outil de création de graphiques en ligne pour afficher les statistiques des réponses par âge, sexe et / ou par type d'utilisation.

Par exemple : <https://www.canva.com/graphs/> ou <https://live.amcharts.com/>. Présentez vos découvertes à votre groupe de Guidisme et de Scoutisme Féminin ou à l'école.

APPUYER SUR ENTRÉE



DÉCOUVRIR ... LES MERVEILLES D'INTERNET

2. LE MEILLEUR DU WEB



 20 min

 **RÉSULTAT :**
Partager des expériences en ligne

 **MATÉRIEL :**
papier, crayon, crayons de couleur pour tous les participants. Bon d'avoir : appareil avec accès à Internet


CE QUI SE PRODUIT :

il existe tellement de grands sites Web, et vous ne pouvez pas tous les parcourir. Par conséquent, partager des connaissances avec nos amis sur ce que nous faisons en ligne est la façon dont nous pouvons promouvoir le meilleur du Web.

En groupe, parlez de vos sites préférés, de ce qu'ils font et pourquoi vous les aimez.

Pensez aux choses qui peuvent rendre un site Web ou une application attrayante. Est-ce la conception facile à utiliser, le type d'informations que vous pouvez obtenir, la communauté en ligne positive, les jeux amusants auxquels vous jouez, à quel point vous vous sentez en sécurité ? Ces critères sont également possibles pour vous aider à trouver des sites Web plus intéressants et utiles à l'avenir.

Une fois que vous avez tout répertorié, essayez de créer une carte visuelle des grands sites Web recommandés par votre groupe. Essayez d'organiser vos recommandations par utilisation, par exemple les réseaux sociaux, écouter de la musique, découvrir une activité de plein air ou jouer à des jeux. En fonction de l'âge de votre groupe et de votre accès à Internet, vous pouvez créer une carte mentale ou une présentation à la main ou encore en utilisant des outils en ligne.

 **Comment pensez-vous que cette liste pourrait aider quelqu'un à rechercher de nouveaux sites ou à se connecter pour la première fois ?**

LE SAVIEZ-VOUS ?

Une carte mentale est un type d'organisateur graphique qui utilise un diagramme pour organiser visuellement des idées et des concepts.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE !

Il existe des outils en ligne que vous pouvez utiliser pour cette activité. Quelques exemples incluent : [Canva](#) & [MindMup](#) pour la carte mentale, [Google slides](#), [Prezi](#).

ALLER PLUS LOIN

TRANSMETTRE LES CONNAISSANCES



 20 min

 **MATÉRIEL :**
appareil numérique

CE QUI SE PRODUIT :

Existe-t-il quelque chose que vous savez faire en ligne qu'une personne d'une génération plus âgée pourrait ne pas savoir ? Parlez à un adulte en qui vous avez confiance et découvrez ce qu'il aimerait le plus savoir-faire en ligne, puis apprenez-lui comment le faire. Vous pouvez également utiliser la liste des sites Web intéressants que vous avez créée dans l'activité ci-dessus comme référence et comme exemples.

3. AVENTURE EN LIGNE



20 min



RÉSULTAT :

apprendre à naviguer sur Internet en toute sécurité



MATÉRIEL :

appareil numérique

CE QUI SE PRODUIT :

L'une des meilleures choses à propos d'Internet est qu'il offre des opportunités dont vous ignorez l'existence directement sur votre écran. Il s'agit de la plus grande bibliothèque que vous ayez jamais trouvée, et n'importe qui peut y contribuer. Cependant, cela signifie que pas tout ce que vous trouverez en ligne n'est pas forcément fiable. Le contenu n'a pas besoin d'être rédigé par des experts, et les personnes peuvent avoir beaucoup d'opinions différentes qui affectent la façon dont elles écrivent sur un sujet. Alors, comment pouvez-vous être sûr que votre recherche sur le Web vous fournit des informations fiables ?

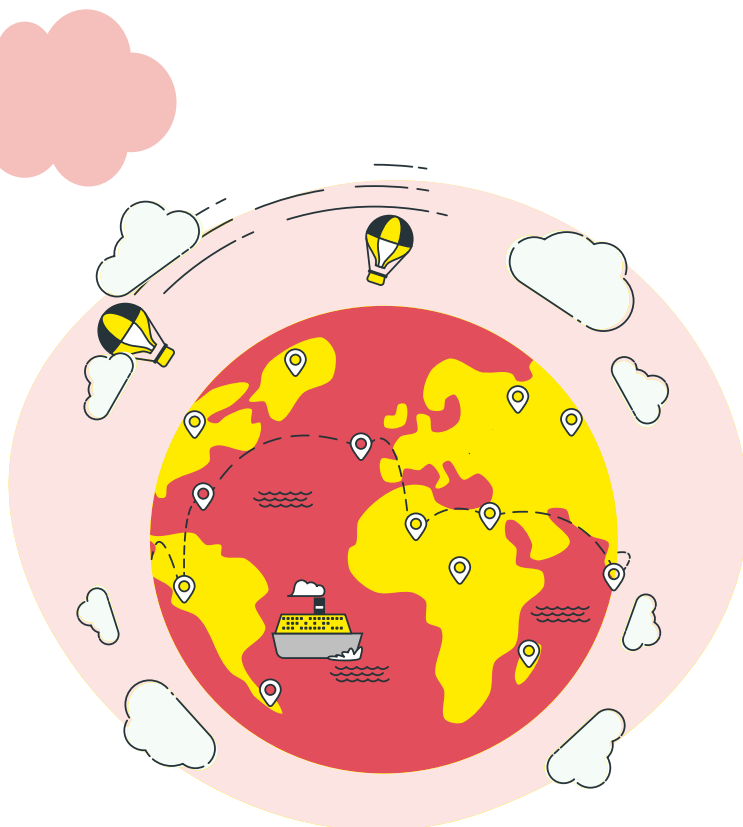
PENSEZ À ce que serait votre aventure ultime.

Peut-être un voyage dans un pays dont vous n'avez jamais entendu parler auparavant ou une visite dans l'un des [centres mondiaux de l'AMGE ?](#)

Imaginez votre aventure parfaite et apprenez à naviguer en ligne en toute sécurité.

Ensuite, utilisez internet pour créer un album virtuel sur l'aventure que vous poursuivriez. Catégorisez les informations et les médias que vous trouvez en ligne : où aller, quoi faire, qui rencontrer, quelles activités, où loger, des choses importantes à savoir, quoi manger, etc.

Vous pouvez faire une vidéo ou utiliser [Google slides](#), [Prezi](#), Powerpoint ou tout autre outil que vous aimez pour préparer une présentation et partager votre aventure avec votre groupe.



3. AVENTURE EN LIGNE (SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Pour naviguer en ligne en toute sécurité :

- Utilisez le champ de recherche du navigateur de la manière la plus sûre et la plus efficace possible
- Utilisez plus d'un mot pour décrire ce que vous recherchez. Par exemple, si vous souhaitez en savoir plus sur la culture musicale du Brésil, la recherche « Culture de la musique de danse du Brésil » vous donnera des informations plus spécifiques que simplement « Brésil ».
- Vérifiez vos informations. Vous ne pouvez pas faire confiance à tout ce que vous trouvez en ligne, par conséquent vérifiez au moins trois sites pour confirmer les informations. N'oubliez pas de regarder dans les livres ou de parler à des personnes qui pourraient avoir cette connaissance.
- Votre recherche vous donnera 2 types de résultats : des résultats de recherche automatisés et des listes sponsorisées. Les moteurs de recherche séparent et étiquettent généralement ces deux types de résultats de recherche, mais il est important que vous puissiez les différencier dans les résultats.
- Il existe des moteurs de recherche spécialisés qui filtrent les contenus inappropriés des résultats de recherche, par exemple FactMonster et Kids Search. De nombreux moteurs de recherche pour adultes, dont Google, proposent des fonctionnalités de filtrage. Pour activer cette fonctionnalité, vous devez rechercher un lien vers « Paramètres » ou « Préférences ».
- Vous souhaitez revenir sur un site que vous avez déjà visité ? Ajoutez vos sites Web préférés à vos favoris.
- Vérifiez votre orthographe ! Une petite erreur de frappe dans votre recherche peut afficher des résultats dont vous ne souhaitez pas.

[Adapté de <https://www.childnet.com/ufiles/searchGuide1.pdf>]

ALLER PLUS LOIN

RECHERCHER ET PLANIFIER



CONSEIL !

Lorsque vous effectuez des recherches en ligne, utilisez plus d'un mot pour décrire ce que vous recherchez.

CE QUI SE PRODUIT :

Pour votre prochain voyage de Guidisme et Scoutisme Féminin ou une réunion de groupe en plein air, discutez avec votre leader et décidez de la responsabilité que vous pourrez assumer qui implique une recherche et une planification. Avec leur soutien, utilisez vos compétences pour planifier l'itinéraire parfait, obtenir des informations privilégiées ou rechercher les meilleures offres. Visitez certains des sites Web de sécurité Internet .

CONSEIL !

VOUS EFFECTUEZ UNE RECHERCHE EN LIGNE ? Prêtez attention à l'étiquette « sponsorisé » pour distinguer les résultats sponsorisés des autres.

4. CHASSE AU TRÉSOR



1 heure et durée de préparation



RÉSULTAT :

Créer des jeux amusants de Guidisme et Scoutisme Féminin pour votre groupe



MATÉRIEL :

appareils intelligents, liste avec les noms des plantes



SOYEZ PRÊT :

- Choisissez un emplacement : il peut s'agir de votre parc local, de la forêt ou de la plage.
- Recherchez en ligne et préparez une liste avec les noms Latins d'au moins 10 plantes, arbres ou fleurs qui poussent dans votre localité.
- Trouvez une application d'identification des plantes, de préférence une qui peut être utilisée sans accès Internet. Certaines idées incluent [LeafSnap](#), [Google Lens](#) et [Plant Net](#). Assurez-vous que les plantes que vous avez répertoriées peuvent être identifiées par l'application que vous avez choisie.
- Demandez aux membres de votre groupe de télécharger l'application avant la réunion.
- Si l'application que vous avez choisie nécessite un accès Internet, divisez l'activité : collectez des photos à l'extérieur et faites l'identification lorsque vous avez accès à Internet.
- Assurez-vous de garder un équilibre entre l'utilisation des applications (apps) et l'interaction et le partage de connaissances au sein de votre groupe. La première est un outil, tandis que la seconde est le but.

CE QUI SE PRODUIT :

Il existe tellement d'applications (apps) merveilleuses qui peuvent nous aider à nous connecter avec la nature et à enrichir notre expérience de guidisme. Que diriez-vous d'une chasse au trésor nature unique pour votre groupe ?

1. Divisez le groupe en équipes de 6 personnes max., selon la taille de votre groupe.
2. Chaque groupe doit avoir un appareil intelligent avec l'application installée et une liste des plantes que vous avez sélectionnées.
3. Les groupes ont 30 minutes pour « chasser » les plantes, en utilisant l'application installée sur leur appareil.
4. Assurez-vous de laisser les plantes intactes et ne collectez que des images ;)
5. Les groupes connaissent-ils les noms autochtones des plantes ? Vous pouvez fournir les réponses, mais que diriez-vous qu'ils essaient de les trouver eux-mêmes en ligne ?



Astuce d'activité !

Utilisez cette idée pour créer une chasse au trésor sur tout ce qui intéresse votre groupe, par exemple la faune, les traces d'animaux, les branches, le ciel nocturne, etc.

4. CHASSE AU TRÉSOR

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE !

Utilisez les applications (apps) en toute sécurité

Les applications (apps) sur notre téléphone rendent nos vies plus faciles et plus amusantes. Voici quelques conseils pour assurer notre sécurité également.

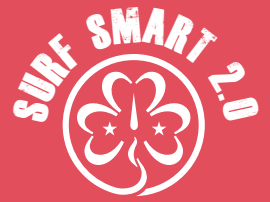
- Installez des applications (apps) à partir de boutiques d'applications reconnus.
- Prenez en considération les classifications de contenu. Elles vous aideront à vérifier la qualité, le contenu et l'intensité des thèmes tels que la violence, le langage offensant, etc. Les classifications varieront d'une boutique d'applications à l'autre.
- Afin de protéger vos informations personnelles, lisez attentivement les demandes d'autorisation et assurez-vous que vous êtes à l'aise avec les informations que vous autorisez l'application à utiliser.
- Considérez votre téléphone comme votre portefeuille. Déconnectez-vous des applications bancaires ; Téléchargez à partir de boutiques d'applications officielles ; ne modifiez pas les paramètres de sécurité d'usine ; un mot de passe protège votre téléphone.

- Soyez conscient des coûts. Utilisez des outils ou des applications (apps) de surveillance en ligne pour vous assurer de ne pas dépasser votre forfait de données. Assurez-vous également de faire des achats dans l'application uniquement après avoir consulté vos parents ou vos éducateurs.
- Supprimez régulièrement les applications (apps) que vous n'utilisez pas car elles occupent de l'espace ou s'exécutent constamment en arrière-plan et peuvent ralentir votre appareil et vider votre batterie.
- Si vous décidez de donner, de revendre ou de recycler un ancien appareil, assurez-vous d'abord d'effacer toutes les données et applications.

[Adapté de Ofcom.org.uk]

APPUYER SUR ENTRÉE

DÉCOUVRIR ... LES MERVEILLES D'INTERNET



5. COURT OU LONG ?



 15 min

 **RÉSULTAT :**
Entraînez-vous à faire passer votre point de vue dans un tweet

 **MATÉRIEL :**
papier, crayon, une ou plusieurs histoires bien connues

CE QUI SE PRODUIT :

Attribuez à chacun une histoire bien connue à lire et demandez-lui d'essayer de la réécrire dans un tweet de 280 caractères maximum. Partagez les histoires. Quel groupe a trouvé le fait de raconter une bonne histoire plus facile ? Était-il facile de tout inclure en seulement 280 caractères ?

Cette activité fonctionne également très bien en petits groupes.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE !

Twitter est une plateforme de réseaux sociaux où les utilisateurs créent des publications jusqu'à 280 caractères. Il s'agit d'un suivi actualisé de tout ce qui se passe. Tout ce que vous voulez savoir, où que ce soit, vous pouvez le trouver ici.

Selon les données, la longueur idéale d'un tweet est de 71 à 100 caractères, ce qui peut être difficile, mais il est important d'être concis et clair pour attirer l'attention de votre public.

ALLER PLUS LOIN PARTAGEZ-LE !



 10 min

 **MATÉRIEL :**
appareil numérique

CE QUI SE PRODUIT :

en utilisant votre compte de groupe, essayez de partager votre histoire de différentes manières en utilisant différents réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter, TikTok, Instagram, etc.



DISCUTEZ :

Selon vous, quels types de messages fonctionnent bien sur les réseaux sociaux ? Des publications courtes sur les réseaux sociaux peuvent rendre la diffusion de votre message difficile. Quels sont les éléments à prendre en compte lors de cette opération ?

6. SCIENCE CITOYENNE



 20 min flexible

 **RÉSULTAT :**
Contribuer à la science en utilisant la technologie et Internet

 **MATÉRIEL :**
appareil numérique, autre matériel selon le projet entrepris

CE QUI SE PRODUIT :

Êtes-vous un passionné de science et aimeriez faire partie de la communauté scientifique ? Vous pouvez devenir un citoyen scientifique : vous pouvez observer, partager et contribuer aux programmes de surveillance et de collecte de données scientifiques à l'aide de la technologie.

Recherchez ensuite ceux qui vous conviennent ou demandez à votre leader s'il sait ce qui se passe au niveau local ou mondial. Découvrez comment participer en toute sécurité individuellement ou en groupe et participer au moins une fois.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE !

La science citoyenne est pour tout le monde

- La science citoyenne est un travail scientifique entrepris par des citoyens ordinaires, en collaboration avec des scientifiques professionnels et des institutions scientifiques.
- N'importe qui peut être un citoyen scientifique ! La technologie moderne nous permet de contribuer à la recherche scientifique, que nous soyons des Brownies dans nos arrière-cours ou des membres de clubs scientifiques pour astronomes amateurs dotés d'un équipement sophistiqué chez eux.
- Les projets peuvent inclure des programmes de surveillance de la faune, des bases de données en ligne, des technologies de visualisation et de partage, ou d'autres actions communautaires.
- Les projets de science citoyenne peuvent être mondiaux ou locaux et sont facilement trouvés grâce à la recherche en ligne.
- Vous pouvez participer individuellement ou en groupe.
- Les avantages peuvent inclure la publication des résultats de la recherche, les opportunités d'apprentissage, le plaisir personnel, les avantages sociaux, la satisfaction de contribuer à des preuves scientifiques, par exemple pour traiter de problèmes locaux, nationaux et internationaux, et à travers cela, le potentiel d'influencer l'élaboration de politiques.

- La science citoyenne est considérée comme une approche de recherche comme les autres, avec des limites et des préjugés qui doivent être pris en compte et contrôlés.

Exemples amusants de programmes de science citoyenne mondiale que vous pouvez :

- [Questa Game](#) : Un jeu mobile qui vous emmène à l'extérieur pour découvrir, cartographier et finalement aider à protéger la vie sur notre planète en partageant vos observations.
- [Zooniverse](#) : Avec ces projets, vous serez en mesure d'étudier des objets d'intérêt authentiques rassemblés par des chercheurs, comme des images de galaxies lointaines, des archives et des journaux historiques ou des vidéos d'animaux dans leurs habitats naturels.
- [Every flower counts](#) : En juillet, comptez les fleurs sur votre pelouse et obtenez votre Score Personnel de Nectar pour découvrir combien d'abeilles il peut nourrir.
- [Big Garden Birdwatch](#) : Chaque janvier, vous pouvez participer au plus grand sondage mondial concernant la faune. Il suffit de choisir une heure à tout moment au cours des trois jours où elle se déroule et de passer du temps avec la nature en comptant les oiseaux.
- Une liste assez longue de projets et d'informations complémentaires est mentionnée sur le [National Geographic's website](#)
- Vous pouvez également rechercher des projets actifs sur <https://scistarter.org/> ou essayez de rechercher en ligne des « projets de science citoyenne » à partir du nom de votre ville ou pays et voyez ce qu'il en ressort ! (N'oubliez pas vos compétences de recherche en toute sécurité !)

7. FAIRE DES ACHATS EN LIGNE



20 min



RÉSULTAT :

Apprendre à faire des achats en ligne en toute sécurité et de manière éthique



MATÉRIEL :

Documents de la boutique en ligne fictive (voir l'outil ci-dessous)

CE QUI SE PRODUIT :

Pensez aux achats en ligne. La nourriture, les vêtements, les appareils numériques ou les médicaments peuvent être achetés en ligne. Quelles sont les choses que vous ou votre famille achetez habituellement ? Bien que l'utilisation de votre ordinateur ou de votre téléphone portable pour les achats soit simple et rapide, il existe certains éléments à prendre en compte pour assurer votre sécurité.

Pensez à vos boutiques en ligne préférées. Elles peuvent être internationales ou locales. Choisissez-en une et visitez-la. Vous allez maintenant commencer à l'examiner pour des raisons de sécurité et de sûreté : parcourez le site, comparez des articles et ajoutez un article à son chariot électrique. Continuez les étapes d'achat du produit, mais arrêtez-vous juste avant de saisir des informations personnelles ou de paiement.

En naviguant sur la boutique en ligne, essayez de l'évaluer en répondant à ces questions de base :

- L'adresse Web du navigateur commence-t-elle par https plutôt que par http ?
- Le site affiche-t-il des informations de contact ?
- Le site a-t-il une politique de retour ?
- Est-ce que je reste sur le même site Web ou suis-je redirigé ?
- Quel type d'informations demande-t-il aux clients ?
- Le contenu semble-t-il légitime en fonction de ce que vous lisez et voyez ?

Rassemblez les réponses pour créer une liste de règles de sécurité lors de vos achats en ligne. Vous pouvez trouver des informations précieuses ci-après.

Conseil d'activité !

Vous pouvez également faire l'activité hors ligne : créez quelques fausses boutiques en ligne en utilisant toutes les « mauvaises » choses. Vous pouvez trouver un exemple dans la section Outils. Une fois que vous les avez créées, distribuez les fausses boutiques en ligne. En groupes, demandez aux participants de regarder les documents et de passer en revue la sécurité et la sûreté et de répondre aux questions mentionnées dans l'activité.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE !

Lors de leurs achats en ligne, les citoyens numériques intelligents se demandent toujours :

- Où vais-je réaliser des achats ? Assurez-vous que vous n'êtes pas redirigé vers un site secondaire susceptible d'obtenir vos informations personnelles.
- La boutique en ligne est-elle sécurisée ? L'URL du site Web affiche-t-elle https ? Ce « s » à la fin ou une icône de cadenas jaune dans le coin inférieur droit signifie que le site comprend un cryptage et est vraiment sécurisé.
- Comment cela se présente ? Si l'URL a une grammaire ou des graphiques affreux, c'est un signe de non-sécurité.
- Qu'est-ce que je partage ? Les numéros de compte, les numéros de sécurité sociale ou les mots de passe sont des informations privées, à ne pas partager.
- Suis-je en public ? Si vous faites des achats en ligne à l'école ou sur un ordinateur public, il existe un risque que quelqu'un obtienne vos informations par la suite.
- Quel est le prix final ? Avant de confirmer l'achat, vérifiez les frais supplémentaires d'expédition, les frais d'inscription, les offres spéciales ou les programmes de récompenses.
- Quelle est cette case à cocher ? Parfois, les boutiques en ligne vous demandent de cocher ou décocher une case pour leur donner la permission de vous contacter par courrier électronique - assurez-vous de ne consentir qu'aux choses que vous voulez.
- Suis-je respectueux ? Si vous utilisez l'appareil de quelqu'un d'autre, vous devriez lui demander la permission avant de faire un achat.

7. FAIRE DES ACHATS EN LIGNE

(SUITE)



- Qui peut m'aider ? Si le site Web sur lequel vous avez effectué vos achats cachait des informations ou fournissait des informations incorrectes et vous a trompé, vous avez été victime d'une fraude. Parlez à un adulte et signalez-le à votre agence locale de protection des consommateurs.
- Où puis-je obtenir des conseils ? Les critiques peuvent aider, mais seulement si elles sont réellement nombreuses. Il est préférable de rechercher des commentaires fiables sur les produits sur les réseaux sociaux. N'oubliez pas d'ajouter votre avis !

[Adapté de <https://georgia4h.org/wp-content/uploads/Grab-Go-Online-Shopping-Being-Safe-While-Shopping-Online-Lesson.pdf>]

OUTIL ★

EXEMPLE D'UNE BOUTIQUE EN LIGNE FICTIVE

1. Site Web de technologie

URL du site Web : www.techmeup.com

Message « Redirection vers www.cheapmobiles.com »

Redirection vers



ALLER PLUS LOIN

SHOPPING ÉTHIQUE



CE QUI SE PRODUIT :

Chaque fois que nous faisons des achats, nous donnons un avis positif avec notre portefeuille. Lorsque nous choisissons des marques qui ont un impact positif, nous prenons position pour un monde meilleur. Ce type d'achat est appelé shopping éthique et peut également être effectué lors de l'achat en ligne.

- Comment pouvons-nous utiliser les achats en ligne pour faire le bien ?
- Quel type de produits pouvons-nous choisir d'acheter en ligne pour avoir un impact positif ?

Visitez vos boutiques en ligne préférées et découvrez leurs références éthiques.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE !

Les citoyens numériques achètent en ligne de manière éthique

En choisissant soigneusement où nous dépensons notre argent et en regardant derrière les marques, nous pouvons choisir des produits qui ont un impact positif sur les personnes, la planète et les animaux. Voici quelques choix positifs que vous pouvez faire lors de vos achats en ligne :

1. Pour l'environnement : Nous pouvons contribuer à réduire l'utilisation de pesticides qui peuvent endommager les écosystèmes en achetant des produits biologiques.
2. Pour la société locale et mondiale : De nombreux produits que nous achetons ont été produits par des entreprises qui ne versent pas à leurs travailleurs un salaire décent. Nous pouvons choisir des produits portant le label Fairtrade ou d'autres marques d'accréditation. Ces marques nous orientent vers les entreprises qui paient des salaires équitables à leurs travailleurs et soutiennent les communautés.

LE SAVIEZ-VOUS ?

PRÈS DE 60% de la population mondiale utilise Internet.

[Statistiques du monde Internet](#)

3. Pour le bien-être des animaux : Une consommation éthique peut contribuer à améliorer les conditions des animaux de plusieurs manières. Par exemple, de nombreuses entreprises de cosmétiques effectuent encore des tests sur les animaux, mais vous pouvez acheter des marques qui refusent de tester sur les animaux. Vous pouvez également envisager de choisir des produits pour lesquels les entreprises ont protégé le bien-être de vos produits animaux.
4. Équilibrez vos achats : Avez-vous vraiment besoin de cette nouvelle paire de chaussures ou de ces vêtements ? Est-il vraiment nécessaire de mettre à nouveau à jour votre smartphone ? Réduire la consommation peut aider à économiser de l'argent et à économiser la planète.
5. Réutilisation : La réparation, le recyclage, la réutilisation et l'achat d'occasion sont un excellent moyen de réduire les déchets.
6. Achetez auprès de distributeurs locaux indépendants : c'est un excellent moyen de stimuler l'économie locale et d'aider les petites entreprises à prospérer.

[Adapté de <https://www.ethicalconsumer.org/how-to-shop-ethically>]

CONSEIL !

Quelqu'un agit-il contrairement au règlement sur une messagerie instantanée, une salle de chat ou un jeu en ligne ? Si vous êtes sur votre téléphone, faites une capture d'écran en utilisant les boutons latéraux. Sur un ordinateur, utilisez le bouton Print Screen pour prendre une capture d'écran des messages, puis ouvrez le programme Paint, collez la capture d'écran et enregistrez-la comme preuve.

APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



L'OBJECTIF DE CETTE SECTION : Apprendre à utiliser les réseaux sociaux et d'autres plateformes de manière à nous connecter avec les autres de manière positive et en toute sécurité

1. QUEL EST LE MESSAGE



20 min



RÉSULTAT :

Découvrir la manière dont les informations et les publications en ligne peuvent changer lorsqu'elles sont partagées



MATÉRIEL :

papier, crayon

CE QUI SE PRODUIT :

Ce qui se produit : Tout le monde reçoit un bout de papier et s'assoit en cercle. La première personne chuchote un mot à son voisin, qui dessine une image de ce qu'il a entendu et la passe à la troisième personne, qui chuchote ce qu'elle voit à la personne suivante et ainsi de suite avec le message en alternance entre les mots et les images. Le message est-il le même lorsqu'il revient au début ?

Commencez par des objets ou des phrases simples, puis rendez le message plus complexe.

Rejouez. Cette fois, sélectionnez secrètement quelqu'un dans le cercle qui changera un mot du message. Quelqu'un peut-il savoir où le message a changé ?



DISCUTEZ : Comment les messages peuvent-ils changer en ligne ? Lorsque vous avez partagé des informations numériquement, quel contrôle en avez-vous ?

Avez-vous déjà lu quelque chose et découvert qu'une partie des informations manquait ou était fausse ? Qu'avez-vous ressenti ? Existe-t-il un moyen d'éviter ou de contrôler les dommages causés ? Que pouvez-vous faire pour éviter que vos publications ou messages ne soient modifiés ?

Une fois qu'un élément est en ligne, nous n'avons aucun contrôle sur celui-ci, en particulier lorsqu'il est réalisé dans des espaces numériques publics.

Les messages et les photos peuvent être photoshoppés, les vidéos coupées, les articles modifiés à des fins différentes de celles prévues.

Lorsque des informations personnelles, des données, des photos, etc. sont prises hors de leur contexte ou modifiées, cela peut nous faire nous sentir impuissants et violés.

Vous pouvez exercer certaines actions si cela se produit :

- Si vous savez qui a changé ce que vous avez publié, demandez-lui de le retirer d'Internet.
- Utilisez le bouton de signalement fourni par les sites Web pour signaler le message / photo / vidéo modifié, etc.
- N'oubliez pas que vous n'êtes pas fautif. Essayez de toujours réfléchir à deux fois avant de publier quoi que ce soit en ligne, en particulier des informations personnelles.

APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



2. SUPER PROPAGATION



30 min



RÉSULTAT :

Découvrir la rapidité à laquelle l'information se propage en ligne



MATÉRIEL :

Petits morceaux de papier et crayons, en quantité suffisante pour tous les participants



SOYEZ PRÊT :

Différenciez l'un des papiers de tous les autres en le marquant d'un symbole au dos – par exemple une fleur.

CE QUI SE PRODUIT :

1. Donnez à chaque participant un petit morceau de papier et un crayon.
2. Demandez à tous les participants de simuler que les morceaux de papier soient leurs smartphones. Bien qu'ils soient connectés à Internet, ils n'ont toujours aucun contact entre eux.
3. Ils doivent maintenant faire le tour et demander à deux autres participants d'écrire leurs noms sur leur « smartphone », en s'assurant qu'ils ont écrit leur propre nom sur au moins 1 autre « smartphone ». Une fois terminé, chaque participant doit avoir deux noms sur son « smartphone ».
4. Une fois qu'ils sont de nouveau assis, demandez-leur de retourner leurs « smartphones ». La personne qui a la fleur au dos a décidé d'envoyer un cliché, une photo ou un article aux deux contacts de son « appareil ». N'hésitez pas à rendre le contenu plus spécifique en fonction de ce que vous pensez être le plus approprié pour les participants de votre groupe. Le participant lit leur nom et ces derniers se lèvent, indiquant qu'ils ont reçu le cliché.
5. Ensuite, ils doivent l'envoyer à leurs deux contacts, par conséquent ces personnes doivent se lever. En effet, quelqu'un que vous connaissez vous l'envoie donc il doit être possible de le faire suivre !
6. Continuez le processus jusqu'à ce que presque tous les membres du groupe se lèvent. Si les noms sont répétés, cela démontre simplement que le contenu peut être envoyé plus d'une fois.



2. SUPER PROPAGATION

(SUITE)



DISCUTEZ :

- Quels moyens et plateformes numériques pouvez-vous utiliser pour propager des informations ?
- Les messages, images et tout type d'informations peuvent se propager très rapidement en ligne. Pensez-vous que c'est une bonne chose ou que cela peut avoir un impact négatif ?
- Comment pouvez-vous être sûr que ce que vous partagez est vrai ? Et si ce n'est pas le cas, existe-t-il des conséquences négatives ?
- Est-ce problématique d'avoir des images ou des photos publiques pour que tout le monde puisse les voir en ligne ? Et si quelqu'un n'aime pas ce que vous avez publié ?
- Est-il possible de repérer la personne responsable du lancement d'une rumeur ou de l'envoi d'un message en ligne ?
- Existe-t-il des moyens d'arrêter la diffusion de contenu inapproprié, faux ou trompeur ?

Les informations, messages, photos et tout type de contenu numérique peuvent se diffuser très rapidement en ligne.

Les réseaux sociaux, les messages personnels, les publications en ligne, les commentaires sous d'autres publications ne sont que quelques-uns des moyens.

Cela peut signifier qu'un contenu important peut atteindre presque toutes les parties du monde rapidement.

Mais un contenu trompeur peut également se propager, en fournissant de fausses informations aux personnes.

Si votre propre contenu est accessible à tous, n'importe qui peut se l'approprier et le partager en ligne, tel qu'il est ou modifié.

Vous pouvez aider à arrêter la diffusion en ne partageant aucun contenu inapproprié, faux ou trompeur et en le signalant comme tel. Toute réaction, commentaire ou partage stimule la diffusion du contenu.

ALLER PLUS LOIN :



Apprenez-en plus sur les fausses informations et comment arrêter leur diffusion grâce à l'activité « **Vrai ou Faux** » de la section **Respectez ... vos droits et votre empreinte numériques.**

APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



3. CONNECTER LA VIDÉO



(avec l'aide
d'un adulte)



Selon



RÉSULTAT :

Faire l'expérience de la connexion et apprendre à rester en sécurité pendant les vidéoconférences en direct



MATÉRIEL :

appareil numérique avec microphone et appareil photo, papier, crayon, tout autre matériel nécessaire



CE QUI SE PRODUIT :

La diffusion en direct nous donne la chance d'être un créateur, un présentateur et d'être vu et entendu.

Qu'il s'agisse d'un message d'anniversaire à des proches, d'un quiz ou d'une présentation de talents, il existe des possibilités infinies de se connecter pour des moments amusants, importants ou passionnants.

Tout ce dont vous avez besoin est un appareil avec Internet, comme un smartphone ou une tablette, et une plateforme (tel qu'un site Web ou une application) pour diffuser en direct.

Certaines diffusions en direct peuvent être privées. Par exemple, la visioconférence, comme Skype ou Zoom, utilise la technologie de diffusion en direct pour vous permettre de parler aux personnes que vous avez invitées.

Pensez aux différentes manières d'entrer en contact en ligne : courrier électronique, téléphone en ligne, appel vidéo, réseaux sociaux, messagerie en ligne. Avec l'aide de vos leaders, entrez en contact avec un groupe situé dans une autre partie de votre pays ou dans un autre pays. Invitez-le à une visioconférence en ligne pour les deux groupes. Avant de vous connecter :

1. Proposez une chronologie simple pour votre appel vidéo et / ou toute activité amusante que vous pouvez intégrer. Vous pouvez également dresser une liste de choses que vous aimeriez savoir pour découvrir ce que vous avez en commun. Par exemple, vos activités préférées, vos voyages de camping, votre uniforme, la Promesse ou toute autre chose à laquelle vous pouvez penser.
2. Réfléchissez et effectuez des recherches sur la manière de vous protéger lors de la participation à un appel vidéo en ligne et assurez-vous de mettre en place des règles de sécurité. Vous pouvez trouver des informations ci-dessous. Assurez-vous que les deux groupes en soient conscients avant de vous connecter.

Are you planning virtual meetings?

Girlguiding UK have created [a handy guide of available platforms](#), while the Catholic Guides of Ireland have released a set of tips about hosting an online meeting.

3. CONNECTER LA VIDÉO

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Avant de vous connecter en ligne, vous devez réfléchir à la sécurité ! Lorsque vous discutez en vidéo, rappelez-vous :

1. Gardez le même code vestimentaire qu'en personne, que vous soyez à la maison ou à l'extérieur. Si vous vous connectez en tant que Guide ou Éclaireuse, vous pourriez envisager de porter votre uniforme.
2. Utilisez des appareils dans les espaces publics. Le chat vidéo ne doit pas avoir lieu dans un espace privé, comme la chambre ou la salle de bain.
3. Soyez respectueux des souhaits et de la vie privée des autres. Qui est dans la vidéo ? Assurez-vous de demander la permission d'inclure d'autres personnes dans un chat vidéo, car certaines personnes, jeunes ou âgées, peuvent ne pas vouloir parler ou être montrées en vidéo. Ne poussez jamais vos amis à faire quelque chose qu'ils ne veulent pas faire en vidéo.
4. Tout peut être enregistré et partagé - souvent à l'insu de l'autre personne. Ne dites ou ne faites jamais quoi que ce soit sur la vidéo dont vous ne seriez pas à l'aise si d'autres le voient. Les vidéos en direct peuvent également être enregistrées par d'autres pour être conservées.
5. N'acceptez pas les demandes de chat en privé de personnes que vous ne connaissez pas. Méfiez-vous des personnes que vous rencontrez en ligne et qui souhaitent discuter loin des autres.
6. Ne tombez pas dans un faux sentiment de sécurité avec des personnes familières. Si vous souhaitez discuter avec des adultes (tels que la famille, les enseignants, les formateurs et les animateurs), assurez-vous que vos parents ou tuteurs le sachent.
7. Vérifiez les paramètres de la caméra et du microphone à l'avance. Ils peuvent être activés par défaut lorsque vous rejoignez une visioconférence, par conséquent, apprenez à couper le son ou éteindre votre caméra si nécessaire.
8. Omettez les détails personnels des profils de chat vidéo et envisagez d'utiliser des applications (apps) vidéo conçues pour les enfants et les adolescents, telles que [Facebook Messenger Kids](#) ou [JusTalk Kids Vidéo Chat App](#).
9. Utilisez des mots de passe et / ou des numéros d'identification uniques pour chaque réunion. Ceux-ci ne doivent pas être partagés avec des personnes que vous ne connaissez pas. D'autres outils peuvent être disponibles pour limiter l'accès à votre visioconférence, comme la possibilité d'approuver chaque participant avant de se joindre.



APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



4. EN DIRECT



(avec l'aide d'un adulte)



40 min



RÉSULTAT :

En savoir plus sur les façons dont vous pouvez diffuser en direct et comment assurer votre sécurité



MATÉRIEL :

Cadre d'écran en carton, scénarios de diffusion en direct (voir l'outil ci-dessous), autre matériel à utiliser pour les présentations



SOYEZ PRÊT :

Créez un cadre grand écran en carton (par exemple un simple écran de téléphone portable ou un écran Instagram, TikTok, YouTube ou Facebook)

CE QUI SE PRODUIT :

La diffusion en direct nous donne la chance d'être un créateur, un présentateur et d'être vu et entendu.

En groupes, discutez de :

- Quels éléments rendent la diffusion en direct amusante ? Pourquoi pensez-vous que les gens aiment faire et regarder des vidéos en direct ?
- Pouvez-vous nommer des plateformes sur lesquelles vous pouvez faire des vidéos en direct ?
- Quelle est la différence entre une diffusion en direct privée et une diffusion en direct publique ?

Quels éléments peuvent présenter un risque pour la sécurité ?

Qu'il s'agisse d'un message d'anniversaire à des proches, d'un quiz ou d'une présentation de talents, les possibilités sont infinies de diffuser en direct des moments amusants, importants ou passionnants. Tout ce dont vous avez besoin est un appareil avec Internet, comme un smartphone ou une tablette, et une plateforme (tel qu'un site Web ou une application) pour diffuser en direct.

Certaines diffusions en direct sont **publiques**. Par exemple, Instagram, TikTok, YouTube et Facebook vous permettent de passer en direct et votre diffusion peut être regardée par des centaines, voire des milliers de personnes.

Il existe quelques conseils simples à suivre afin de rester en sécurité, ces conseils concernent principalement les paramètres de confidentialité que vous pouvez définir.

Chaque groupe reçoit l'un des scénarios et dispose de 5 minutes pour se préparer. Ensuite, les groupes jouent à tour de rôle une diffusion vidéo en direct de 2 minutes, sur l'image de l'écran. Le reste du groupe agit en tant que public et essaie d'identifier les règles que les diffuseurs démontrent. Existe-t-il d'autres règles que vous pourriez envisager pour assurer votre sécurité ?

LE

SAVIEZ-VOUS ?

Plus de **500** participants se sont connectés en ligne via la vidéo et d'autres outils pour le Séminaire Juliette Low qui a eu lieu du 14 au 20 novembre 2019, ce qui en fait le plus grand rassemblement numérique de l'histoire de notre Mouvement !

APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



4. EN DIRECT

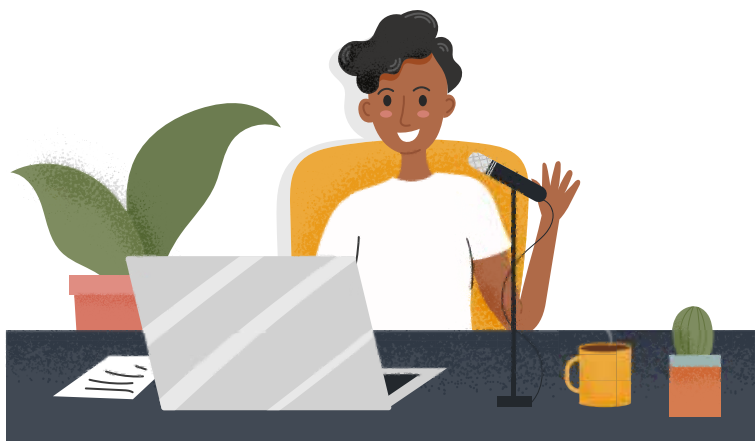
(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Avant de commencer en direct, vous devez réfléchir à la sécurité ! Lors de la diffusion en direct, rappelez-vous :

1. Gardez le même code vestimentaire qu'en présence physique de personnes, que vous soyez à la maison ou à l'extérieur. Si vous allez être en direct pour le Guidisme / Scoutisme Féminin, pensez à porter votre uniforme.
2. Utilisez des appareils dans des espaces publics. La diffusion en direct ne doit pas avoir lieu dans un espace privé, comme la chambre ou la salle de bain.
3. Tout peut être enregistré et partagé - souvent à l'insu de l'autre personne. Ne dites ou ne faites jamais quoi que ce soit sur la vidéo que vous ne voudriez pas que d'autres personnes voient ou entendent. Les vidéos en direct peuvent également être enregistrées par d'autres pour être conservées.
4. Soyez respectueux des souhaits et de la vie privée des autres. Qui est dans la vidéo ? Assurez-vous de demander la permission d'inclure d'autres personnes dans un chat vidéo, car certaines personnes, jeunes ou âgées, peuvent ne pas vouloir parler ou être montrées en vidéo. Ne poussez jamais vos amis à faire quelque chose qu'ils ne veulent pas faire en vidéo.
5. N'acceptez pas les demandes de chat en privé de personnes que vous ne connaissez pas. Méfiez-vous des personnes que vous rencontrez en ligne et qui souhaitent discuter loin des autres.
6. Vérifiez les paramètres de confidentialité et de sécurité. Passez en revue les paramètres de confidentialité et de sécurité avec l'aide d'un adulte en qui vous avez confiance. Si possible, demandez à vos amis et à votre famille de confiance que vous connaissez hors ligne de voir vos profils et vidéos en ligne.
7. Protégez vos informations personnelles : les diffusions en direct ne peuvent pas être modifiées ; vous ne pouvez pas supprimer ce que les personnes ont déjà vu. Les choses dites pendant la diffusion, les choses montrées à la caméra ou même en arrière-plan peuvent fournir des informations personnelles.
8. Qui verra votre vidéo en direct ? Nous vous recommandons d'utiliser un paramètre réservé aux amis pour vous assurer de savoir qui assiste.
9. Pratiquez et préparez-vous. Avant de commencer le direct, pratiquez ce que vous allez dire. Cela minimisera le risque d'erreurs ou d'improvisations.
10. Assistance et signalement. Vous pouvez signaler tout ce qui vous met mal à l'aise grâce à l'outil de signalement. Vous pouvez également signaler et bloquer les expéditeurs de propos offensants. Et vous pouvez toujours parler à un adulte en qui vous avez confiance si vous avez besoin d'aide.
11. La plupart des services de diffusion exigent que les utilisateurs aient plus de 13 ans pour diffuser en direct. Vérifiez les restrictions d'âge de chaque fournisseur avant de mettre en ligne. Si vous n'avez pas l'âge approprié, assurez-vous d'en informer un adulte.



APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



4. EN DIRECT

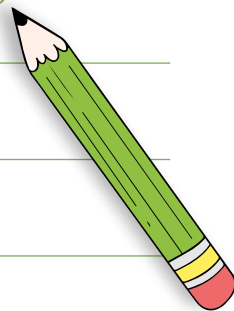
(SUITE)

OUTILS ★

Scénarios de diffusion en direct :

1. Faites une diffusion en direct pour parler de votre jeu vidéo préféré. Vous diffuserez depuis votre chambre en vous assurant de mentionner ou d'afficher d'une manière ou d'une autre le nom du jeu et votre nom. Appelez également un ami qui ne sera pas au courant de la diffusion en direct.
2. Imaginez que vous êtes en voyage et diffusez en direct votre visite d'une attraction touristique. Vous utilisez le paramètre réservé aux amis, mais en réalité vous diffusez à votre guide et à d'autres spectateurs.
3. Pendant que vous êtes en classe, vous sortez votre téléphone et commencez à diffuser publiquement en direct une bagarre entre camarades de classe.
4. Vous possédez un profil public lié à la mode. Vous diffusez en direct votre visite dans une boutique locale pour acheter une robe et allez dans la cabine d'essayage pour vous changer. Une fois la diffusion terminée, vous recevez une demande de Discutez ion en privé que vous ignorez immédiatement.
5. Vous possédez un profil public lié à la forme physique. En rentrant chez vous après votre jogging quotidien, vous décidez de passer en direct et d'en informer vos abonnés. En arrière-plan, le nom de votre rue et la façade de votre maison sont clairement visibles.
6. Vous faites partie du groupe de musique de votre école. Vous êtes sur le point de monter sur scène et décidez de passer en direct et de dire quelques mots à vos abonnés. Quelqu'un vous envoie un commentaire vraiment offensant qui vous dérange. Vous répondez immédiatement.

Notes



CONSEIL !

Avant la diffusion en direct, n'oubliez pas de vous entraîner et de vérifier vos paramètres de confidentialité.

APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



5. PROFITER LE PLUS POSSIBLE DES RÉSEAUX SOCIAUX



30 min



RÉSULTAT :

Explorer l'impact des réseaux sociaux sur nos vies et notre bien-être



MATÉRIEL :

Papier, crayon, selon le type de présentation



SOYEZ PRÊT :

Pour faciliter la discussion, consultez les résultats de la recherche ci-dessous, sur les aspects positifs et négatifs des réseaux sociaux

CE QUI SE PRODUIT :

Les réseaux sociaux ont toujours fait partie de la vie humaine. Notre tout premier réseau social est notre famille, nos amis et notre communauté scolaire.

Il existe d'autres réseaux auxquels vous pourriez appartenir : il peut s'agir de votre communauté de Guidisme ou de Scoutisme Féminin, votre équipe musicale, votre quartier, etc. Chaque réseau vous affecte différemment et façonne vos croyances, vos activités, vos visions du monde, vos goûts et vos aversions.

Regardez les réseaux sociaux et vous verrez que vous y avez également un réseau social composé des personnes que vous connaissez qui s'étend aux personnes auxquelles vos contacts sont connectés. Il y a aussi les pages, groupes et produits que vous pourriez suivre. Les réseaux sociaux sont également un réseau et, comme tous les autres, ils affectent nos vies, nos croyances et notre bien-être.

Bien qu'il existe des risques importants à utiliser les réseaux sociaux, nous pouvons également reconnaître qu'ils peuvent être utilisés de manière positive au profit de nos vies.

Pour en profiter le plus possible, nous devons réfléchir à la manière dont nous les utilisons, aux aspects de nos vies qui sont affectés et à la manière dont nous pouvons éviter un impact négatif ou en faire un résultat positif.

En groupes, discutez de la façon dont l'utilisation des réseaux sociaux atteint et affecte votre vie. Créez un tableau avec les sujets suivants (vous pouvez en ajouter d'autres si vous le souhaitez) :

- Compétences et obstacles ou opportunités d'apprentissage
- Soutien et bien-être mental
- Relations
- Problèmes sociaux et citoyenneté active
- Image personnelle et estime de soi
- Autres risques ou opportunités

À côté de chaque sujet, essayez de réfléchir aux risques ou aux effets négatifs de maintenir un compte sur les réseaux sociaux. Écrivez-les.

Ensuite, discutez et écrivez dans une autre colonne les avantages qui existent, ainsi que les moyens de profiter le plus possible de votre utilisation des réseaux sociaux. Que devez-vous faire pour vous assurer que cela reste une expérience positive et bénéfique ?

Réduisez votre liste de points positifs aux « 5 meilleures façons de rendre les réseaux sociaux positifs » à partager avec votre groupe, votre famille ou votre école. Vous pouvez créer quelque chose manuellement ou avec un outil en ligne ou informatique.

5. PROFITER LE PLUS POSSIBLE DES RÉSEAUX SOCIAUX

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Voici quelques points pour faciliter la Discussion lors de cette activité :

Sujet	Risques / effets négatifs possibles de l'utilisation des réseaux sociaux	Avantages / effets positifs possibles de l'utilisation des réseaux sociaux
Compétences et apprentissage	<p>Peut nuire aux compétences pratiques telles que les compétences interpersonnelles et de communication, la confiance en soi et l'empathie, qui peuvent être affinées et maîtrisées par des interactions réelles, des essais et des erreurs.</p> <p>Peut entraîner une diminution de la capacité de se développer, de grandir et de réussir dans des sphères sociales importantes (vie professionnelle, relations intimes et amitiés).</p>	<p>Explorer et expérimenter sur les réseaux sociaux peut vous aider à développer des connaissances et des compétences numériques pour profiter des activités en ligne et éviter les risques en ligne.</p> <p>Il peut s'agir d'un outil collaboratif pour partager du contenu éducatif, de manière informelle ou dans un contexte scolaire formel. C'est également un moyen de trouver des formateurs et de se former à différentes compétences (peinture sur verre, plomberie, cuisine, stylisme, menuiserie, etc.)</p> <p>Vous pouvez en apprendre davantage sur les événements mondiaux et les affaires courantes en dehors de votre environnement immédiat. Vous entrez en contact avec différentes perspectives et visions du monde, en élargissant la connexion et la compréhension du monde.</p>
Soutien et bien-être mental	<p>Des études ont révélé un lien étroit entre l'utilisation intensive des réseaux sociaux et un risque accru de dépression, d'anxiété, de solitude, d'automutilation et même de pensées suicidaires.</p> <p>Une étude à l'Université de Pennsylvanie a constaté qu'une forte utilisation de Facebook, Snapchat et Instagram augmente le sentiment de solitude.</p>	<p>Les réseaux sociaux peuvent fournir un espace pour chercher du soutien lorsque nous vivons quelque chose dont nous ne pouvons pas parler à nos proches. Les réseaux de soutien vers lesquels vous pourriez vous tourner peuvent être basés sur des intérêts communs - par exemple, pour les personnes handicapées ou souffrant de problèmes de santé, attirées par le même sexe ou issues de milieux culturels particuliers.</p>
Relations	<p>Les vraies relations ont besoin de temps en tête à tête : l'utilisation prolongée des réseaux sociaux peut nous faire réduire les interactions et les connexions du monde réel avec les personnes et les environnements naturels.</p>	<p>Les réseaux sociaux suppriment les frontières pour développer des connexions : Les relations avec la famille et les amis peuvent devenir plus fortes grâce aux réseaux sociaux, en particulier lorsque ces personnes sont séparées pendant de longues périodes.</p>
Changement social et citoyenneté active	<p>Les réseaux sociaux ont été accusés de créer des « slacktivistes » : des personnes insensibles aux problèmes sociaux de notre époque qui ont tendance à être plus informées et à « aimer » les causes, mais n'agissent jamais pour faire changer les choses.</p>	<p>En vous connectant aux autres sur les réseaux sociaux, vous pourriez être mieux armé pour être un citoyen actif dans la société. Vous pouvez les utiliser pour faire campagne pour le bien social et sensibiliser à une cause particulière importante pour votre communauté locale ou mondiale. Cela peut être une excellente première étape avant d'appeler à agir dans la vie réelle.</p>

5. PROFITER LE PLUS POSSIBLE DES RÉSEAUX SOCIAUX

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Sujet	Risques / effets négatifs possibles de l'utilisation des réseaux sociaux	Avantages / effets positifs possibles de l'utilisation des réseaux sociaux
Image personnelle et estime de soi	Être constamment exposé à des normes de beauté inaccessibles et au mythe de l'image détériore l'estime de soi et nous donne une perspective déformée de ce à quoi nous « devrions » ressembler.	Participer à des communautés en ligne locales et mondiales peut vous aider à explorer votre identité, vous donner un sentiment de connexion et d'appartenance et vous faire vous sentir représenté et entendu.
Autres risques / opportunités	Contenu inapproprié, dérangeant ou angoissant. Cela peut vous exposer au harcèlement en ligne, comme la cyberintimidation. Risque de partage d'informations personnelles avec des inconnus - par exemple la localisation. Parfois, des données ou des images personnelles sont utilisées à notre insu par des organisations ou d'autres personnes.	Peut être utilisé comme une extension de nos interactions hors ligne et en face à face. Supprime les limites de la rencontre et du maintien du contact avec les personnes et de la création de liens au-delà des frontières.

CONSEIL !

Les restrictions d'âge en ligne sont établies pour vous préserver de voir quelque chose que vous ne voulez réellement pas voir. Si une page indique « 13+ » ou « 18+ », déconnectez-vous et informez vos parents / éducateurs.

CONSEIL !

Vous n'aimez pas ce que quelqu'un dit ? Bloquez-le !

APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



6. BATAILLE INTERGALACTIQUE



45 min



RÉSULTAT :

Explorer les aspects positifs et négatifs des jeux vidéo en ligne



MATÉRIEL :

Pour chaque groupe, des journaux ou un tapis, 4 tasses ou cônes ou quilles, 4 petites balles



SOYEZ PRÊT :

Pour faciliter la **Discutez ion**, consultez les résultats de la recherche ci-dessous, sur les effets du jeu en ligne

CE QUI SE PRODUIT :

Une bataille intergalactique est en cours ! Tous les astronautes se préparent à l'action !

1. Les participants forment des groupes de 5 astronautes au maximum et reçoivent un « vaisseau spatial » qui peut être fabriqué à partir de journaux ou d'un tapis. Les vaisseaux spatiaux sont placés dans un cercle.
2. Chaque groupe reçoit 4 tasses ou tout autre objet qui peut être renversé. Les tasses sont placées aux 4 coins des vaisseaux spatiaux. Ceux-ci représentent les turbines de ces vaisseaux.
3. Tous les astronautes à l'exception d'un se tiennent à l'intérieur du vaisseau spatial. Ils ne sont pas autorisés à sortir du vaisseau pour aller dans « l'espace » en raison de l'absence d'oxygène. Ils tiennent chacun une balle. Ils ont cinq minutes pour renverser autant de tasses que possible appartenant aux autres vaisseaux spatiaux, à l'aide des balles.
4. Un astronaute de chaque équipe se tient à l'extérieur du vaisseau spatial. Ces astronautes se déplacent dans « l'espace » en collectant les balles pour les rendre à leur groupe, mais ils ne sont pas autorisés à lancer des balles sur leurs adversaires. Si une équipe perd toutes ses tasses avant la fin du temps imparti, elle quitte le jeu en s'asseyant sur son vaisseau spatial.
5. L'équipe qui reste avec le plus de tasses à la fin des cinq minutes, gagne.



DISCUTEZ : l'équipe a-t-elle collaboré et qu'a fait chaque membre individuellement pour mieux viser sa cible ? Aimeriez-vous avoir joué plus longtemps ?

Les jeux vidéo, et en particulier les jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO), ressemblent parfois à ces types de jeux ciblés et collaboratifs. Ils sont amusants et parfois nous donnent envie de jouer sans arrêt. Cela a-t-il été ressenti par quelqu'un ?

Tout ce que nous faisons nous affecte de différentes manières. En plus de cela, toute activité qui domine, peut avoir un effet négatif sur notre vie. Toutefois, si nous pouvons l'utiliser de manière équilibrée, cela a un impact positif.

Les jeux vidéo peuvent également nous affecter de manière positive ou négative, selon leur genre et la durée que nous y passons.

Certaines actions entreprises en jouant à des jeux vidéo peuvent être associées à des effets positifs ou négatifs dans notre vie de tous les jours, notre personnalité, nos compétences, etc. Il peut y avoir des compétences que vous acquérez mais également des choses qui vous manquent.

CONSEIL !



Certaines limites de temps lorsque vous jouez en ligne et utilisez une alarme

6. INTERGALACTIC BATTLE

(SUITE)



En petits groupes ou individuellement, réfléchissez et créez une liste de choses que vous faites en jouant à des jeux vidéo

et comment ces choses affectent vos compétences et votre corps. Essayez d'inclure les noms des jeux auxquels vous jouez habituellement, les choses que vous faites pour progresser dans le jeu (par exemple viser, parler aux autres, résoudre des énigmes, etc.), les avantages et les inconvénients que ces choses peuvent avoir dans votre vie, votre personnalité, votre corps, vos compétences, etc.

Par exemple : vous aimerez peut-être jouer à *Minecraft*. Cela signifie que vous *Construisez probablement avec des blocs*, ce qui *augmente la créativité*. Ou vous pouvez *collecter des ressources avec d'autres personnes*, ce qui, sur le plan positif, vous aide

à développer des compétences collaboratives, mais peut potentiellement vous exposer à l'intimidation via le chat lorsque les ressources ne sont pas suffisamment collectées.

Combien en avez-vous trouvé ? Présentez votre liste à votre groupe ou à votre famille pour engager une Discussion sur le sujet.

« Actuellement, de nombreuses dizaines d'études ont examiné les corrélats psychologiques et les conséquences du jeu vidéo et, considérés dans leur ensemble, les résultats soutiennent massivement l'idée que le jeu vidéo produit un grand nombre des mêmes types d'avantages que d'autres formes de jeu. »

[Peter Grey, Benefits of Play Revealed in Research on Video Gaming, 2018](#)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Les jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO) sont des jeux en ligne avec un grand nombre de joueurs, souvent des centaines ou des milliers, jouant sur le même serveur. Ils incluent une variété de types de jeux, dont certains sont : le jeu de rôle, le jeu de tir à la première personne, la stratégie, les simulations de sport ou de course ou autres, la musique, etc.

Voici quelques-uns des effets que les jeux vidéo peuvent éventuellement avoir sur nos compétences et notre corps. N'oubliez pas que le temps passé sur les jeux vidéo est important pour les effets que les jeux pourraient avoir sur nous.

Type d'effets	Effets positifs potentiels	Effets négatifs potentiels
Cognitif	<ul style="list-style-type: none"> perception, attention verticale, cognition spatiale, multitâche flexibilité cognitive 	<ul style="list-style-type: none"> baisse de la performance de la mémoire verbale résultats scolaires préjudiciables (à mesure que l'utilisation des jeux vidéo augmente, la participation aux études scolaires diminue)
Émotif	<ul style="list-style-type: none"> régulation des émotions (gestion de la peur et de la colère), gestion du stress 	<ul style="list-style-type: none"> augmentation des symptômes de troubles émotionnels
Social	<ul style="list-style-type: none"> interaction en ligne et dans la vie, travail en équipe, compétences en gestion de groupe 	<ul style="list-style-type: none"> symptômes de troubles du comportement problèmes d'interaction familiale exposition à la cyberintimidation, au sexisme et au harcèlement sexiste
Physique	<ul style="list-style-type: none"> acuité visuelle et cognition accrues acquisition accélérée de certaines capacités motrices 	<ul style="list-style-type: none"> douleur corporelle ou inconfort réduction des quantités de sommeil lent profond (REM) modifications de l'attention sélective visuelle
Créatif	<ul style="list-style-type: none"> pensée créative souplesse résolution de problème 	
Motivationnel	<ul style="list-style-type: none"> persistance 	

[Ajusté à partir [Addiction Blog](#) et de [Psychology Today](#)]

APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



7. DURÉE EN LIGNE



30 min



RÉSULTAT :

Découvrir ce que sont les « écrans » et comment gérer la durée de l'écran



MATÉRIEL :

Liste des activités et jetons (voir outil ci-dessous), crayons pour chaque équipe

CE QUI SE PRODUIT :

Tout temps passé à regarder la télévision, à utiliser l'ordinateur ou Internet, à envoyer des SMS à l'aide d'un téléphone portable, à jouer sur des consoles portables ou sur d'autres appareils électroniques et à surfer généralement sur Internet est considéré comme de la « durée d'écran ».

Exemples : téléphones portables, télévisions, écrans de cinéma, écrans de jeux d'arcade, consoles portables, ordinateurs et écrans de voitures.

Divisez-vous en petits groupes. Chaque groupe a l'opportunité de planifier comment il souhaite passer son après-midi idéal.

1. Choisissez les activités à réaliser dans une liste.
2. Vous pouvez « acheter » les activités de la « boutique » avec des jetons. Chaque jeton représente une activité de 30 minutes et chaque équipe reçoit 5 jetons à utiliser.
3. Prenez 5 minutes avec votre groupe pour étudier la liste et décider de ce que vous voulez acheter. Un représentant de chaque équipe visite la « boutique » pour « acheter » les activités.
4. L'animateur installe une « boutique » et échange les images de l'activité contre des jetons. Assurez-vous de mettre dans la « boutique » plus d'activités de temps d'écran et moins des autres, sans que les groupes le sachent. De cette façon, lorsque les groupes finaux arrivent, il ne reste plus que les activités passées devant un écran à acheter.

Une fois que tout le monde a fini ses « achats », discutez du temps passé devant l'écran et essayez de nommer les écrans que vous pourriez avoir à la maison. Ensuite, faites remarquer que les groupes ont eu la possibilité de choisir entre des activités passées « sur écran » et « hors écran ». Faites le tour en groupe et partagez les activités que vous avez choisies et pourquoi.

- Tout le monde a-t-il choisi un temps passé devant l'écran ? Qu'est-ce qu'ils en apprécient ?
- Qu'en est-il des activités hors écran ? Qu'est-ce qui les rend agréables ?
- Qu'ont ressenti les groupes qui ne pouvaient pas acheter de nombreuses activités hors écran ? Aurai-ils préféré une journée plus équilibrée ?

Des études suggèrent que trop de temps passé devant un écran peut avoir des conséquences sur la santé et avoir un impact sur la qualité de vie, notamment :

- Rendre le sommeil difficile
- Augmenter les risques de problèmes d'attention, d'anxiété et de dépression
- Augmenter les risques de prise de poids
- Laisser moins de temps pour le jeu actif et créatif ainsi que pour la communication

APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



7. DURÉE EN LIGNE

(SUITE)

OUTILS ★

Liste des activités

Vous pouvez les enrichir ou les modifier en fonction des intérêts de votre groupe. Assurez-vous d'approvisionner la « boutique » des dirigeants avec de nombreuses activités passées devant l'écran et moins des autres.

1. Jouer à des jeux de société en famille ou entre amis



2. Aller au parc



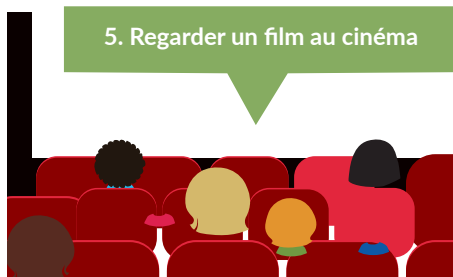
4. Regarder un film sur le service de diffusion en continu



3. Aller à la plage



5. Regarder un film au cinéma



6. Lire un livre



7. Écouter de la musique



8. Utiliser une nouvelle application



9. Aller à un match de sport



10. Regarder des vidéos sur YouTube



11. Acheter en ligne



APPUYER SUR ENTRÉE

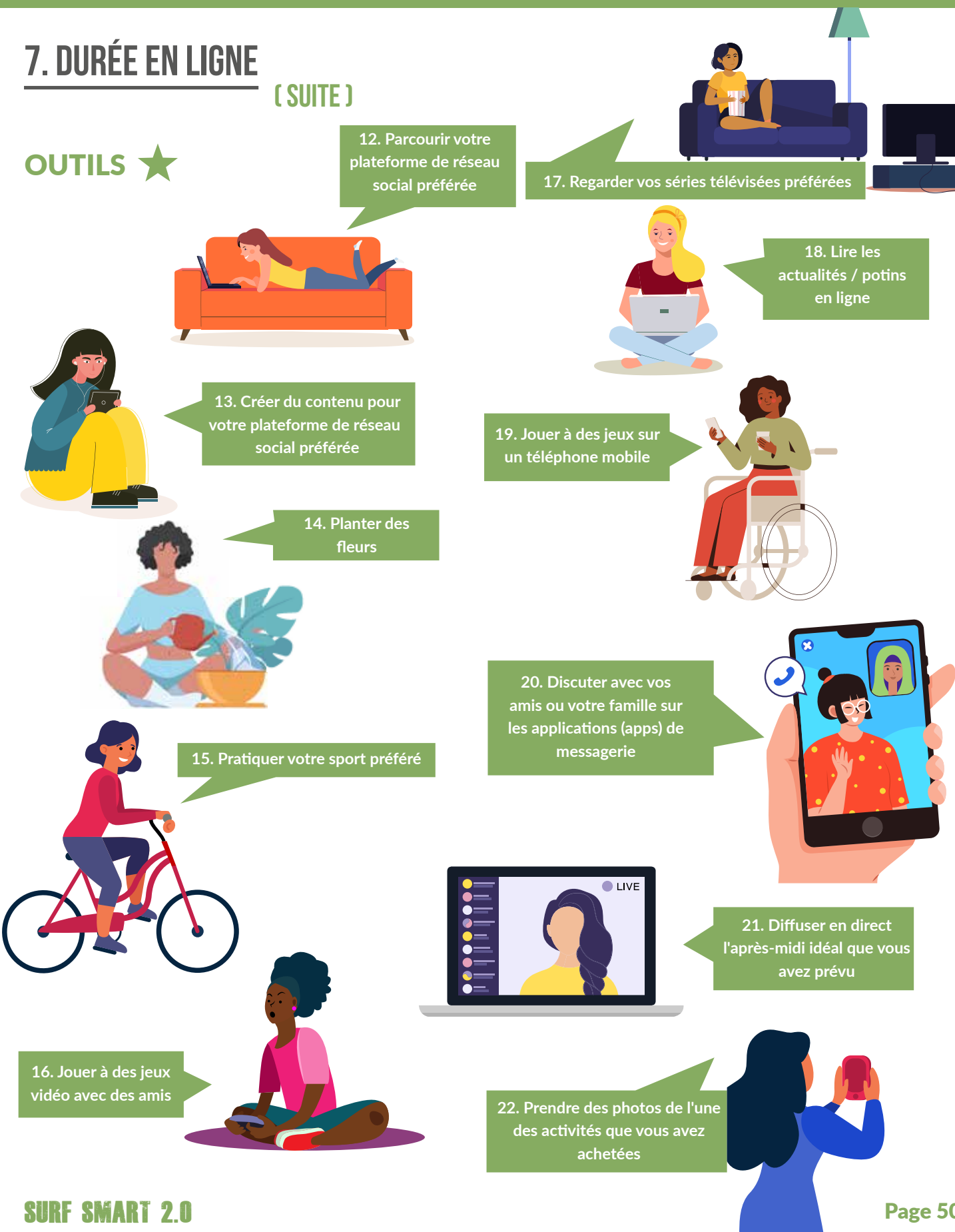
SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



7. DURÉE EN LIGNE

(SUITE)

OUTILS ★



APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



7. DURÉE EN LIGNE

(SUITE)

JETONS

Imprimez et découpez 5 jetons pour chaque équipe.



APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



7. DURÉE EN LIGNE

(SUITE)

ALLER PLUS LOIN UN DÉFI



30 minutes pour l'activité, 1 semaine pour l'enregistrement



MATÉRIEL :
jetons et journal de bord (voir l'outil ci-dessous), appareil numérique

CE QUI SE PRODUIT :

Êtes-vous à la hauteur du défi ? Pour la semaine prochaine, essayez de ne pas passer plus de 2 heures par jour devant un téléviseur, un ordinateur, un smartphone, une tablette ou un écran de jeu vidéo - sauf pour les devoirs.

Vous recevez 3 jetons par jour, chacun représentant 30 minutes de temps d'écran. Chaque fois que vous utilisez un jeton, assurez-vous d'écrire dessus le jour où il a été utilisé et pour quelle utilisation. Mettez de côté les jetons utilisés. Ainsi, vous créez un enregistrement.



À la fin de la semaine, discutez avec votre groupe de la difficulté de maintenir la limite. Qu'avez-vous appris ?

Qu'avez-vous fait au lieu du temps passé devant un écran ?
Auriez-vous fait face à moins de temps passé devant l'écran ?

LE SAVIEZ-VOUS ?

Nous passons environ **6 heures et 43 minutes** en ligne chaque jour. Si nous accordons environ 8 heures de sommeil par jour, cela signifie que nous passons actuellement plus de 40% de notre vie éveillée à utiliser Internet.

[Digital 2020: Global Digital Overview, Data Reportal](#)

OUTILS★

JETONS

Imprimez et découpez les jetons de temps passé devant l'écran

Ce jeton d'activité de 30 minutes de temps d'écran a été utilisé pour ...	Ce jeton d'activité de 30 minutes de temps d'écran a été utilisé pour ...
Ce jeton d'activité de 30 minutes de temps d'écran a été utilisé pour ...	Ce jeton d'activité de 30 minutes de temps d'écran a été utilisé pour ...
Ce jeton d'activité de 30 minutes de temps d'écran a été utilisé pour ...	Ce jeton d'activité de 30 minutes de temps d'écran a été utilisé pour ...
Ce jeton d'activité de 30 minutes de temps d'écran a été utilisé pour ...	Ce jeton d'activité de 30 minutes de temps d'écran a été utilisé pour ...

APPUYER SUR ENTRÉE

SE CONNECTER ... POSITIVEMENT EN LIGNE



7. DURÉE EN LIGNE

(SUITE)

JOURNAL DE BORD DE TEMPS PASSÉ DEVANT L'ÉCRAN

Imprimez ou recréez le journal de bord du temps passé devant l'écran.

JOURNAL DE BORD DU TEMPS PASSÉ DEVANT L'ÉCRAN			
<i>Pour la semaine suivante, enregistrez chaque jour, comment vous avez dépensé chacun de vos jetons de temps d'écran de 30 minutes, en les collant sur les carrés respectifs.</i>			
Journée	Jeton 1	Jeton 2	Jeton 3
Dimanche			
Lundi			
Mardi			
Mercredi			
Jeudi			
Vendredi			
Samedi			

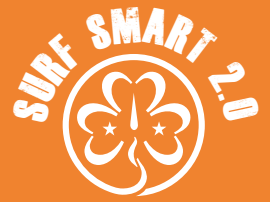
Conseil !

Utilisez une alarme lorsque vous jouez à des jeux vidéo ou utilisez des écrans pour vous rappeler de prendre une pause !



APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



L'OBJECTIF DE CETTE SECTION : Apprendre à naviguer sur le Web en toute sécurité

1. LE MOT DE PASSE PARFAIT



20 min



RÉSULTAT :

Apprendre à créer des mots de passe sécurisés



MATÉRIEL :

Papier, crayons en quantité suffisante pour tous les participants

CE QUI SE PRODUIT :

Un bon mot de passe utilise un mélange de lettres, de chiffres et de symboles. Il doit être difficile à deviner par quelqu'un mais facile à retenir.

À tour de rôle, choisissez un objet mémorable ou une phrase ou un dicton préféré, comme une ligne de votre livre ou film préféré. Chaque personne réfléchit ensuite à la façon de transformer cette phrase en un mot de passe difficile à deviner mais facile à retenir avec au moins huit caractères, en utilisant un mélange de lettres, de chiffres et de symboles. Pour vous aider, dessinez une grille avec deux lignes et autant de colonnes qu'il existe de lettres différentes dans votre mot de passe. Si vous utilisez une phrase, utilisez la première lettre de chaque mot. Écrivez les lettres dans la ligne du haut et un symbole ou un numéro correspondant en dessous.

Par exemple, ici, le mot facile à deviner « butterfly » devient « B@++3rf1Y », ce qui est un bien meilleur mot de passe..

B	U	T	T	E	R	F	L	Y
B	@	+	+	3	r	f	1	Y

Écrivez quelques mots de passe en utilisant ce code, puis donnez vos mots de passe à un ami et voyez s'il peut les déchiffrer.



DISCUTEZ : Pouvez-vous penser à d'autres moyens de rendre un mot de passe complexe facile à retenir ? Où devez-vous conserver vos mots de passe ?



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

La clé d'un bon mot de passe est de trouver un équilibre entre quelque chose dont vous vous souvenez et quelque chose que personne d'autre ne peut deviner. Pour être sûr que vous avez un bon mot de passe :

À FAIRE ...

- Gardez votre mot de passe d'au moins huit caractères.
- Utilisez un mélange de lettres majuscules et minuscules, de chiffres et de symboles.
- Utilisez un mot de passe différent pour chaque compte. Conservez des mots de passe uniques pour les comptes vraiment importants comme votre adresse électronique et votre réseau social.
- Déconnectez-vous lorsque vous avez terminé avec un service en ligne.

APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



1. LE MOT DE PASSE PARFAIT

(SUITE)



- Ajoutez une authentification à deux facteurs à vos comptes en ligne pour une couche de sécurité supplémentaire ! Cela signifie qu'en plus de saisir votre mot de passe, vous recevez un code généré aléatoirement sur votre téléphone mobile, que vous devez fournir pour accéder à votre compte.
- Vérifiez la force de votre mot de passe à l'aide d'outils tels que [The Password Meter](#), [Kaspersky Password Checker](#) et [All things Secured Password Checker](#)
- Utilisez quelque chose d'évident comme « 12345678 », « letmein » ou « mot de passe ».
- Saisir votre mot de passe dans les formulaires en ligne ou l'envoyer par courrier électronique. Si vous recevez un courrier électronique d'un site Web que vous utilisez pour demander votre mot de passe, il s'agit probablement d'une tentative de phishing et ne provient pas de ce site Web en réalité. Vous pouvez en savoir plus sur le phishing et les autres menaces de sécurité à la page 58.
- Partager vos mots de passe avec vos amis. Cela ne veut pas dire que vous ne leur faites pas confiance, il s'agit juste d'une bonne pratique.
- Garder vos mots de passe affichés. Si vous avez besoin de les noter, gardez-les dans un endroit sûr et hors de vue, comme les donner à vos parents. Ne les gardez pas enregistrés sur votre ordinateur.

À NE PAS FAIRE ...

- N'utiliser que des mots que vous pouvez trouver dans un dictionnaire.
- Inclure des informations personnelles telles que votre nom ou votre anniversaire.

ALLER PLUS LOIN

CRÉER LE PLUS SÉCURISÉ



20 min



MATÉRIEL :

Papier et crayons pour chaque équipe, signes ou marques, appareil numérique

CONSEIL !

Gardez votre mot de passe pour vous et changez-le souvent.

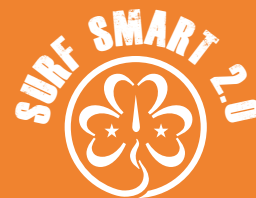
CE QUI SE PRODUIT :

Ce qui se produit : Formez de petites équipes. Chaque équipe crée son propre mot de passe et les équipes adverses tentent de deviner sa force. Par exemple, la première équipe dit « bubble2007 » et l'autre équipe devine si elle est très faible, faible, bonne, forte ou très forte, en se dirigeant vers les signes ou marques respectifs sur une ligne le long du sol.

Vous pouvez ensuite confirmer la force du mot de passe à l'aide d'outils tels que [The Password Meter](#), [Kaspersky Password Checker](#) et [All things Secured Password Checker](#). Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez. L'équipe qui se rapproche de la force du plus grand nombre de mots de passe gagne !

APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



QUELQU'UN POUR ME GUIDER



 15 min

 **RÉSULTAT :**
Comprendre comment un logiciel de sécurité mis à jour protège l'utilisateur

 **MATÉRIEL :**
Bandeau, objets pour obstacles

 **SOYEZ PRÊT :**
Organisez une course d'obstacles en utilisant des objets comme des rondins, des pierres, des chaises, des boîtes, des cerceaux, des cordes, etc

CE QUI SE PRODUIT :

Deux membres de l'équipe ont les yeux bandés et doivent marcher d'un bout à l'autre du parcours d'obstacles. Chaque membre a un « guide » qui marche avec lui mais le guide ne peut que les aider avec sa voix. Est-il facile d'avancer sur le parcours sans toucher les obstacles ?

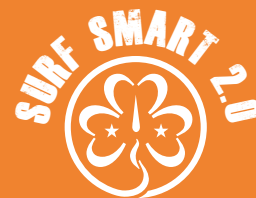
Répétez le jeu à nouveau, mais demandez maintenant au guide, en secret, de ne guider le membre de l'équipe que la moitié du temps, en donnant de fausses directions le reste du temps. Que se passe-t-il dans ce cas ?

Ce jeu est un peu comme aller en ligne ; la personne aux yeux bandés représente quelqu'un qui utilise Internet sans toujours voir les risques de sécurité qui l'entourent. Le guide représente un logiciel de sécurité qui peut aider l'utilisateur à naviguer sur le Web en toute sécurité. Cependant, les logiciels de sécurité ne peuvent pas tout faire seul. La personne aux yeux bandés doit coopérer et être prudente, en utilisant ses autres sens et en ne courant pas vers l'avant. Même si l'utilisateur a tous les sens augmentés et fait très attention, il a besoin d'un logiciel de sécurité mis à jour et fiable, pour éviter que des choses qu'il ne connaît pas soient des risques potentiels. Lorsque le logiciel de sécurité n'est pas mis à jour, vous pouvez être prudent, mais vous êtes seul à naviguer sur le Web. Par conséquent, lorsque vous utilisez Internet, vous devez être aussi intelligent et prudent que possible. Ce comportement, associé à un bon logiciel de sécurité, vous aidera à rester en ligne en toute sécurité.



APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



3. SPAMCAST



 **2 heures (flexible)**


 **RÉSULTAT :**
Apprendre à reconnaître les stratégies frauduleuses utilisées pour accéder à des informations privées

 **MATÉRIEL :**
Appareil d'enregistrement vocal

CE QUI SE PRODUIT :

Divisez-vous en petits groupes et recherchez une menace pour la sécurité internet - malware, phishing, courriers électroniques frauduleux ou téléchargement illégal. Vous pouvez utiliser les informations fournies ci-dessous sous Résultats de la recherche.

Ensuite, chaque groupe planifie et enregistre un ou une série de podcasts courts informant les personnes sur ces menaces et sur ce qu'il faut faire à leur sujet en utilisant différentes façons de rendre le sujet intéressant et divertissant (entretiens simulés, meilleurs conseils et actualités). Une fois terminé, présentez des podcasts au reste du groupe.

 Si possible, regardez cette vidéo amusante [«This is what happens when you reply to spam email»](#) en parlant d'escroqueries sur internet, puis discutez de ce qui s'est passé dans la vidéo. Bien que la vidéo présente l'escroquerie avec un peu d'humour, notez qu'il s'agit de quelque chose de très sérieux et que nous devons essayer d'éviter de nous laisser prendre dans ce piège.

CONSEIL !

Ne cliquez jamais sur un pop-up, même si elle dit « fermer » ou « annuler ». Utilisez toujours la croix rouge pour vous en débarrasser.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Cybercriminalité

La cybercriminalité est le nom donné aux actions que les criminels prennent en ligne.

Les types de cybercriminalité comprennent :

- Endommager votre ordinateur en supprimant des informations ou en endommageant des logiciels.
- Voler des informations privées sur votre ordinateur ou votre réseau local, telles que votre adresse électronique ou vos coordonnées bancaires.
- Vous persuader d'envoyer de l'argent, en utilisant souvent de fausses histoires sur des opportunités d'investissement, des prix gagnés ou une personne que vous connaissez en difficulté à l'étranger et qui a besoin d'argent.
- Vous faire confirmer que votre adresse électronique est réelle afin que davantage de spam puisse vous être envoyé.
- Utiliser votre compte de messagerie (souvent à votre insu) pour transférer du spam afin de connaître les adresses électroniques de vos amis et de votre famille.
- Vous identifier - avec suffisamment d'informations personnelles, les cybercriminels peuvent profiter de vous dans la vie réelle, par exemple en vous abordant à un endroit qu'ils savent que vous visitez, ou peuvent se faire passer pour vous en ligne.
- Déranger ou effrayer délibérément quelqu'un.

N'OUBLIEZ PAS que la cybercriminalité est aussi illégale que la criminalité hors ligne. Si vous tombez sur une chose à laquelle vous pensez ne pas pouvoir faire confiance, ne répondez pas - bloquez-la et dites-le à un adulte en qui vous avez confiance.

3. SPAMCAST

(SUITE)



Phishing et escroqueries par courrier électronique

Les escroqueries par courrier électronique sont des messages qui tentent de vous convaincre de fournir des informations ou d'envoyer de l'argent à quelqu'un que vous ne connaissez pas. En général, elles racontent une histoire tentante ou dramatique et essaient de vous faire réagir émotionnellement afin que vous suiviez leurs instructions sans réfléchir.

Le phishing est le nom donné à une escroquerie qui tente de vous voler des informations en se faisant passer pour un message d'une organisation de confiance. Cela arrive souvent par courrier électronique, mais vous pouvez également recevoir des appels téléphoniques et des SMS de phishing. Les messages peuvent essayer de vous amener à faire quelque chose de dangereux, comme ouvrir une pièce jointe contenant un virus, accéder à un site Web à risque ou divulguer des informations personnelles.

Pour vous protéger des courriers électroniques frauduleux et des tentatives de phishing, faites attention à :

- Des courriers électroniques de personnes que vous ne connaissez pas ou auxquelles vous ne vous attendez pas.
- Des courriers électroniques d'une personne figurant dans votre carnet d'adresses, mais écrits d'une manière qui ne ressemble pas à celle de votre ami, ou vous donnant des instructions qui semblent étranges, comme « J'ai trouvé cette offre intéressante » ou « Cliquez ici pour voir la vidéo ».
- Des messages qui ne vous sont pas adressés personnellement, qui par exemple vous appellent « Cher client » au lieu d'utiliser votre nom.
- Des messages qui utilisent un langage dramatique ou racontent des histoires improbables.
- Tout courrier électronique vous demandant de saisir votre mot de passe ou d'autres informations personnelles, de vérifier votre compte ou de cliquer sur un lien.
- Des pièces jointes auxquelles vous ne vous attendiez pas, ou avec des noms et des types d'extension de fichiers étranges, tels que des noms de fichiers se terminant par « .exe ».

Il peut être assez difficile de repérer une tentative de phishing, alors pour être sûr, essayez de suivre ces règles de base :

- Ne cliquez jamais sur les liens dans les courriers électroniques. Au lieu de cela, saisissez l'adresse du lien directement dans votre navigateur.
- Si vous pensez qu'un courrier électronique n'est peut-être pas authentique, ne réagissez pas et n'y répondez pas. S'il indique qu'il provient d'un ami, contactez-le directement par un autre moyen et vérifiez s'il a réellement envoyé ce courrier.
- En cas de doute, appuyez sur Supprimer !

Malware

Malware (logiciel malveillant) est le nom donné aux outils utilisés par les cybercriminels qui peuvent endommager les informations sur vos appareils, vous inciter à prendre des mesures que vous ne voulez pas entreprendre et voler vos informations privées. Pour en savoir plus sur certains types courants de malware, recherchez les spywares, les virus informatiques, les chevaux de Troie et les vers informatiques dans le glossaire.

Comment pouvez-vous protéger votre ordinateur contre les malwares ?

- Vérifiez que votre logiciel de sécurité est activé et se met à jour automatiquement.
- Gardez un pare-feu activé ainsi que votre logiciel antivirus.
- Méfiez-vous des spams et des sites Web suspects.
- Si vous ne lui faites pas confiance, ne cliquez pas dessus.
- Ayez l'accord d'un parent ou d'un tuteur avant de télécharger quoi que ce soit. Les téléchargements peuvent contenir des malwares susceptibles de perturber votre ordinateur.

3. SPAMCAST

(SUITE)

OK pour télécharger ?

Le streaming et le téléchargement de multimédias comme des films et de la musique constituent une grande partie de l'activité en ligne, et il existe de nombreux sites Web qui vous permettent d'accéder facilement à de nouveaux contenus de qualité. Malheureusement, cela n'est pas toujours légal. Tout est une question de droit d'auteur. Si vous créez quelque chose d'original, vous le possédez et avez le droit de contrôler qui peut l'utiliser, le modifier ou le copier. Les artistes gagnent leur vie grâce aux redevances, c'est-à-dire l'argent qu'ils reçoivent chaque fois que quelqu'un achète une copie de leur travail - que ce soit un CD / DVD, des billets pour un concert ou un film, ou une version numérique. Si vous téléchargez quelque chose de manière illégale, vous en prenez une copie sans l'autorisation du propriétaire. Il faut donc faire un choix. Où trouvez-vous vos multimédias et que signifiera cette décision pour vous ?

Quelques points de réflexion :

- Le risque d'attraper des malwares sur votre ordinateur est beaucoup plus élevé si vous téléchargez des fichiers illégaux.
- Il est vrai que les entreprises qui gèrent des artistes, comme les maisons de disques, gagnent souvent beaucoup plus que les artistes eux-mêmes. Cependant, ce sont des accords entre les artistes et les entreprises, et n'ont rien à voir avec nos décisions de payer pour le contenu que nous voulons ou d'essayer de l'obtenir gratuitement.
- Beaucoup d'artistes sont très mécontents de penser que ce pour quoi ils ont travaillé dur, puisse être récupéré gratuitement. Lorsque les gens téléchargent des exemplaires pirates de l'œuvre d'un artiste, ils ne tiennent pas en compte de ce que le créateur en pense.

- Si vous utilisez des services illégaux, vous enfreignez la loi. Vous pensez peut-être que le risque de se faire prendre est très faible, mais si vous faites partie de ceux qui sont arrêtés et inculpés, les conséquences peuvent être très importantes : d'énormes amendes, des interdictions d'internet, un casier judiciaire, voire des peines de prison. Cela pourrait vraiment affecter votre avenir.
- Certaines personnes disent que copier quelque chose n'est pas pareil que le voler car ils ne l'ont pas vraiment retiré à quelqu'un. Mais cela est comme affirmer qu'une chanson ou un film n'est pas un produit à acheter. Si cela était vrai, il n'y aurait plus de nouvelles chansons ni de nouveaux films, car les artistes et les industries qui les encadrent ne pourraient plus gagner leur vie.
- Les exemplaires pirates sont souvent de qualité bien inférieure à ce que vous obtiendriez si vous les achetez légalement.



APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



4. LE PARTAGER OU LE GARDER ?



 30 min

 **RÉSULTAT :**
Savoir quelles sont les informations qui peuvent être partagées en ligne en toute sécurité

 **MATÉRIEL :**
Une grande feuille de papier, un marqueur, une corde longue ou un morceau de craie

CE QUI SE PRODUIT :

Il existe beaucoup de choses qui vous décrivent et peuvent indiquer à quelqu'un qui vous êtes. La plupart des personnes aiment partager des informations personnelles. C'est une façon amusante de se connecter avec les autres en explorant les choses que nous avons en commun.


En groupe, réfléchissez et trouvez des informations que vous pensez être personnelles. Écrivez toutes les idées sur une grande feuille de papier.

Les informations personnelles créent votre identité : votre nom, votre visage, votre âge, votre famille, votre couleur préférée, votre adresse, l'école où vous allez, vos loisirs, vos croyances personnelles, vos équipes sportives, votre personnage de film préféré, votre groupe scout / guide, l'itinéraire que vous parcourez pour rentrer chez vous, votre jeu en ligne préféré, votre numéro de téléphone, le lieu de travail de vos parents ou tuteurs, votre mot de passe, votre salaire ou allocation, etc.

Demandez-vous si toutes les informations personnelles peuvent être partagées.

Certaines de vos informations personnelles peuvent être utilisées pour vous identifier personnellement. Cela s'appelle une information privée et doit être gardé pour vous.

Les informations privées représentent tout ce qui vous est unique et que vous n'avez pas en commun avec beaucoup de personnes. Votre école, votre groupe scout / guide, l'itinéraire que vous parcourez pour rentrer chez vous, votre numéro de téléphone, votre mot de passe, le lieu de travail de vos parents ou de vos tuteurs, votre mot de passe, votre salaire ou votre allocation.

 Si possible, regardez la vidéo [« Private and Personal Information »](#) pour apprendre davantage.

Mais comment savoir quelles informations sont privées ? Voici une question simple que vous pouvez vous poser : « Existe-t-il beaucoup d'autres personnes qui peuvent fournir les mêmes informations que moi ? »

Par exemple : Existe-t-il beaucoup d'autres personnes qui vivent au « 5, Western Road, Apartment 9 » ? Le personnage Elsa du film « Frozen » est-il célèbre et aimé des autres enfants ? Il est clair que je peux parler de la Reine des Glaces en ligne, alors qu'il est plus sûr de garder mon adresse pour moi !

Jouez au jeu suivant pour ramener l'idée à la maison :

1. Le groupe se lève et forme une ligne.
2. À l'aide de la corde ou de la craie, créez une ligne droite du début à la fin de la ligne de groupe.
3. Lisez à haute voix chaque élément de la liste créée. Chaque fois que quelque chose que vous considérez comme privé se présente, les participants doivent se tenir à gauche de la ligne, tandis que lorsque quelque chose peut être partagé en toute sécurité, ils doivent se tenir sur le côté droit. Rappelez aux participants de se poser la question « Existe-t-il beaucoup d'autres personnes qui peuvent donner les mêmes informations que moi ? ».
4. Chaque fois que vous rencontrez un élément qui est une information privée, encerclez-le pour le faire ressortir.

Conseil d'activité !

Divisez les participants plus jeunes en équipes plus petites pour faciliter la discussion

APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



4. LE PARTAGER OU LE GARDER ?

(SUITE)



ENSUITE, DISCUTEZ :

- Certains éléments étaient-ils plus difficiles à distinguer en tant que personnels ou privés ?
- Une photo que nous partageons en ligne peut-elle mentionner des informations privées et de quelle manière ?
- Quels sont certains des dangers liés au partage d'informations personnelles en ligne ?

Les photos et les vidéos que vous partagez en ligne peuvent donner des informations privées, par le biais de balise d'emplacement ou de panneaux en arrière-plan. Soyez très attentif, vérifiez avant de publier.

Le partage d'informations privées en ligne signifie que tout le monde peut les voir, surtout si vous partagez des informations en public. Il existe des gens qui pourraient vouloir profiter de vous, comme des arnaqueurs ou des prédateurs sexuels, alors assurez-vous de rester privé.

Si vous avez plus de 13 ans et utilisez les réseaux sociaux, vous avez peut-être constaté que le partage d'intérêts avec d'autres personnes peut nous faire sentir inclus et faire partie d'une communauté plus large. Mais qu'est-ce qui différencie la communauté des réseaux sociaux des différents groupes dans lesquels vous partagez des choses dans la vie réelle, par exemple avec votre groupe de Guidisme / Scoutisme Féminin ? Quelles sont les choses qui peuvent être utilisées contre vous lorsqu'elles sont partagées sur les réseaux sociaux ?



Si possible, regardez la vidéo
« [Think before you share | UNICEF](#) »

ALLER PLUS LOIN

Faites l'activité « **Qui est-ce ?** » que vous trouverez dans cette section et son option Aller plus loin, pour voir qui pourrait se cacher derrière l'écran.



RÉFLÉCHISSEZ À DEUX FOIS

avant de cliquer sur « publier ». Ce que vous publiez pourrait être utilisé contre vous. Par exemple, faire savoir au monde entier que vous êtes en vacances ou publier votre adresse personnelle donne une chance aux voleurs potentiels d'agir. Vous devez éviter de publier des lieux spécifiques de fêtes ou d'événements, ainsi que des numéros de téléphone.



APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



5. QUI EST-CE ?



 20 min

 **RÉSULTAT :**
Comprendre que n'importe qui peut se cacher derrière un compte en ligne et ne veut pas toujours être notre ami

 **MATÉRIEL :**
Une grande feuille non transparente (par exemple un vieux drap de lit)

 **SOYEZ PRÊT :**
Faites un trou dans le drap au niveau du visage, suffisamment grand pour que le nez passe et accrochez-le

CE QUI SE PRODUIT :

Pouvez-vous deviner qui se cache derrière le drap ?

1. Divisez le groupe en 2 équipes.
2. Demandez à la première équipe de passer derrière le drap. L'équipe décide maintenant, en silence, lequel de ses membres mettra son nez dans le trou.
3. L'équipe de l'autre côté essaie de déterminer à qui appartient le nez et l'équipe qui joue doit donner une réponse. Ensuite, le groupe opposé a une tentative.
4. Continuez avec un œil, une oreille, une joue, un front, vous pouvez même en faire de même avec les mains et les pieds si vous vous sentez à l'aise, en créant un deuxième trou plus grand dans le drap. Essayez également de faire quelques tours sans confirmer qui se cache derrière le rideau.



DISCUTEZ :

- Dans quelle mesure était-il facile de déduire qui se cachait derrière le drap à chaque fois ?
- Le drap est comme l'écran de l'ordinateur et Internet - n'importe qui peut se cacher derrière pour nous montrer ou nous donner toute information qu'il veut sur lui-même. Cela s'appelle un faux profil. Pouvez-vous penser à une raison pour laquelle quelqu'un voudrait mentir sur son identité ?
- Pouvez-vous penser à des endroits en ligne où quelqu'un pourrait vous approcher avec un faux profil ?
- Que devez-vous faire si quelqu'un que vous ne connaissez pas vous parle en ligne ?

CONSEIL !

Utilisez toujours un surnom en ligne au lieu de votre vrai nom et ne donnez pas votre vrai nom si quelqu'un vous le demande.

APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



5. QUI EST-CE ?

(SUITE)

La plupart d'entre nous parlons aux gens en ligne - c'est un excellent moyen de rester connecté. Cela peut même parfois être un bon moyen de se faire de nouveaux amis. Mais il est vraiment important de comprendre les dangers de parler à quelqu'un que vous ne connaissez pas.

L'envoi de texte en ligne est pratique et facile, mais il existe un certain danger, surtout si vous discutez avec des personnes que vous ne connaissez pas dans la vie réelle.

La personne à l'autre bout de la conversation n'est peut-être pas celle qu'elle prétend être. Elle peut même prétendre être une amie de vos amis pour vous convaincre de répondre.

Ces personnes peuvent vous approcher pour tirer parti de vous, quel que soit votre âge, votre sexe ou toute autre caractéristique personnelle.

Chaque plateforme en ligne qui peut être utilisée pour envoyer du texte ou des messages à quelqu'un peut être utilisée pour vous approcher : jeux, réseaux sociaux, applications (apps) de messagerie instantanée, etc.


Si quelqu'un que vous ne connaissez pas vous parle en ligne, ne répondez pas. S'il insiste, vous pouvez le bloquer ou en parler à un adulte en qui vous avez confiance.

ALLER PLUS LOIN

SOUHAITEZ-VOUS RÉPONDRE ?



 30 min

 **MATÉRIEL :**
papiers, crayons, scénarios de grooming (voir outil ci-dessous). **Bon d'avoir :** appareil numérique pour regarder la vidéo

 **SOYEZ PRÊT :**
Confirmez au préalable avec un leader lequel des scénarios suggérés est le plus approprié pour le groupe ou demandez son aide pour créer le vôtre

CE QUI SE PRODUIT :

Il est difficile de savoir qui se cache derrière chaque profil en ligne et malheureusement pas tout le monde est votre ami. Il existe des personnes qui essaieront de vous « séduire ».

Le grooming en ligne est lorsque quelqu'un établit une relation en ligne avec un jeune et le trompe ou le pousse à faire quelque chose de sexuel. N'importe qui peut séduire une autre personne. Ils peuvent être vieux ou jeunes. Et ils peuvent être des hommes ou des femmes.

Les prédateurs sexuels en ligne sont vraiment doués pour mentir sur qui ils sont. Il peut s'avérer être difficile de savoir si quelqu'un est un ami en ligne ou s'il essaie de vous amener à lui envoyer des images ou des vidéos à caractère sexuel.

Le « prédateur sexuel » établit une relation émotionnelle avec vous pour essayer de vous amener à faire des choses comme :

- avoir des conversations sexuelles en ligne ou par messages
- envoyer des images nues de vous-même, ce que l'on appelle parfois sexting
- envoyer des vidéos sexuelles de vous-même
- faire quelque chose de sexuel en direct sur webcam
- les rencontrer en personne.

5. QUI EST-CE ?

(SUITE)

Pensez à toutes les différentes plateformes en ligne où vous pouvez discuter avec des personnes en ligne. Écrivez-les sur une liste pour que tout le monde puisse les voir. Certaines réponses incluent vos plateformes de réseaux sociaux, applications (apps) de messagerie ou jeux en ligne préférés. Parfois, des inconnus essaieront de vous parler sur ces plateformes, dans le but de construire une relation en ligne avec vous et de vous tromper ou de vous pousser à faire quelque chose de sexuel.



Si possible, regardez la vidéo «[#BelnCtrl – A Short Film on Online Grooming](#)» avant de procéder.

Ensuite, vous allez explorer quelques scénarios de grooming en ligne. Formez des groupes de 2 à 4 personnes. Donnez à chaque groupe un scénario. Ils ont 5 minutes pour en discuter en se déplaçant dans la zone de réunion.

DISCUTEZ de vos scénarios ainsi que des éléments suivants :



- Que devez-vous faire si quelqu'un que vous ne connaissez pas vous aborde en ligne ?
- Quels sont les signaux d'alarme que vous pouvez détecter de la part des inconnus ?
- Quelles stratégies pourriez-vous utiliser si vous rencontrez ce type d'approche ?

CONSEIL !

Rencontrer un ami en ligne peut être risqué. Si vous voulez vraiment vous rencontrer, parlez à un adulte et assurez-vous qu'il vous accompagne.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Signes de grooming

Les prédateurs sexuels vont souvent :

- Trouver des choses en commun avec vous.
- Vous faire vous sentir spécial (langage séducteur).
- Offrir des cadeaux, des faveurs, de l'argent voire même un crédit de jeu.
- Demander à vous rencontrer personnellement.
- Vous envoyer de nombreux messages de différentes manières, par exemple via Facebook, la messagerie texte et les forums de Discutez ion.
- Vous demander de garder vos conversations secrètes.
- Essayer d'en savoir plus, par exemple dans quelle pièce se trouve votre ordinateur, pour savoir s'ils pourraient se faire surprendre par vos parents ou vos éducateurs.
- Commencer à vous envoyer des messages sexuels subtils. Ils pourraient commencer à dire de belles choses sur votre apparence ou votre corps ou demander des choses comme « As-tu déjà été embrassée » ?
- Vous amener à partager des informations personnelles, telles que des secrets sur vous-même ou votre lieu de résidence ou de scolarité.
- Ils peuvent essayer de vous persuader d'envoyer des images sexuelles de vous-même en disant qu'ils seraient offensés ou contrariés si vous ne le faites pas. Si vous avez déjà envoyé des images de vous-même, ils pourraient menacer de publier vos images en ligne ou de les montrer à des personnes que vous connaissez si vous n'en envoyez pas davantage.

Si vous pensez être manipulé, voici comment réagir !

- *Comprenez ce qui se passe*
Les prédateurs sexuels peuvent vous approcher sur n'importe quelle application de texte en ligne habituelle : jeux vidéo sociaux et / ou réseaux sociaux tels que Messenger, Viber, Twitter, TikTok, etc. N'oubliez pas que : si vous ne les connaissez pas dans la vie réelle, ce sont des inconnus. Mais les prédateurs sexuels peuvent également opérer en dehors d'internet, donc si quelqu'un que vous connaissez déjà vous met mal à l'aise, cela continue d'être incorrect.
- *Demandez-leur d'arrêter ou ignorez*
Si vous voulez d'abord essayer de gérer la situation par vous-même, vous pouvez commencer par demander à la personne d'arrêter - dites-lui que vous ne vous sentez

5. QUI EST-CE ?

(SUITE)

pas à l'aise. Si cela ne fonctionne pas, souvenez-vous que vous n'êtes pas obligé de répondre - quittez simplement la plateforme ou ignorez-les. N'acceptez pas de cadeaux, de faveurs ou de crédits de jeu gratuits. Ils pourraient les utiliser pour vous pousser à faire quelque chose que vous ne voulez pas faire. Quittez la conversation.

- **Parlez-en à un adulte en qui vous avez confiance**
S'ils continuent de vous parler, il peut être préférable d'en parler à un adulte en qui vous avez confiance ou de les dénoncer. Se confier à quelqu'un peut sembler effrayant et vous pourriez avoir l'impression d'avoir des ennuis. Cela peut aussi être embarrassant. Mais en parler à quelqu'un peut vraiment vous aider à vous sortir d'une situation difficile ou inconfortable. Vous pouvez parler à un parent, à un tuteur ou à un membre de votre famille ; le parent ou le tuteur d'un ami, ou un voisin ; un enseignant, une Guide / Éclaireuse leader, un entraîneur sportif ou un membre du personnel de votre école ; un médecin, une infirmière scolaire ou un conseiller scolaire ; un chef religieux, par exemple un prêtre, un imam ou un rabbin.
- **Le signaler**
La plupart des plateformes sociales ont un bouton « signaler ». Avec l'aide d'un parent ou d'un éducateur, vous pouvez également signaler à la police si un adulte ou un inconnu vous a envoyé un message sexuel, s'il vous a demandé de lui envoyer un message sexuel, s'il vous a demandé d'envoyer quoi que ce soit qui vous mette mal à l'aise ou encore s'il vous a demandé de le rencontrer. Enfin, si vous avez moins de 18 ans et que quelqu'un publie une image explicite ou nue en ligne, vous pouvez également [les signaler](#) à l'Internet Watch Foundation (IWF). Ils peuvent contacter le site Web pour essayer de le supprimer sans impliquer personne.
- **Soins personnels**
Personne ne doit vous faire du chantage ou vous forcer à faire quelque chose de sexuel en ligne. Si quelqu'un le fait, vous n'êtes pas seul et vous n'avez rien fait de mal. Même si vous avez répondu, vous avez le droit à l'erreur. Nous en faisons tous - assurez-vous simplement d'obtenir de l'aide si vous vous sentez inquiet ou contrarié par quoi que ce soit en ligne. Vous pourriez vous sentir effrayé, violé ou bouleversé. Parlez à un adulte en qui vous avez confiance ou parlez à des lignes d'assistance ou des programmes nationaux désignés.

OUTIL ★

Scénarios de grooming

Nous vous suggérons de décider à l'avance lequel des scénarios suggérés vous semble approprié pour votre groupe. Vous êtes libre de créer le vôtre en fonction des besoins de votre groupe.

- ★ Mary parle en ligne avec une fille nommée Carla depuis quelques jours. Mary a dit à Carla où elle vit, quel âge elle a, l'école qu'elle fréquente et à quoi elle ressemble.
- ★ Julie demande à Cindy l'école qu'elle fréquente. Est-ce convenable que Cindy lui dise ? Quelles autres informations Cindy ne devrait pas dire à Julie ?
- ★ Muhammed parle en ligne à son ami de l'école, Ahmad. Ils travaillent ensemble sur leurs devoirs et étudient pour un examen. Muhammed propose qu'ils se rencontrent avant le cours pour réviser en vue de l'examen. Est-ce correct ? (Muhammed doit-il également demander à un parent de s'en assurer ?)
- ★ Jennifer vient de recevoir un message en ligne d'une personne nommée Lisa disant : « Hé, je connais ton ami Shawn ! Tu es vraiment belle ! » Elles échangent des messages depuis une heure et Lisa la comble de compliments et la fait se sentir très spéciale. Jennifer devrait-elle poursuivre la Discutez ion ? (Que devrait-elle faire ?)
- ★ Peter parle en ligne à un ami qu'il a rencontré sur Internet. L'ami lui propose de l'aider avec ses devoirs et demande le numéro de téléphone de Peter. Est-ce convenable que Peter le lui donne, ceci ayant un rapport avec les devoirs ? (Que devrait faire Peter ?)
- ★ Jeanette a rencontré Aisha sur Internet et parle lui en ligne depuis plusieurs mois. Aisha dit qu'elle a le même âge que Jeanette et qu'elle habite à proximité. Aisha aimerait rencontrer Jeanette dans le centre commercial pour faire du shopping. Jeanette devrait-elle aller la rencontrer ? (Que devrait-elle faire ?)

APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



5. QUI EST-CE ?

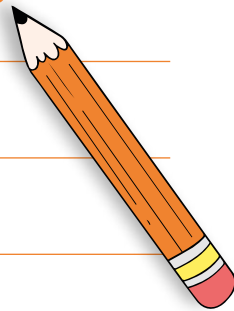
(SUITE)

OUTIL ★

Scénarios de grooming

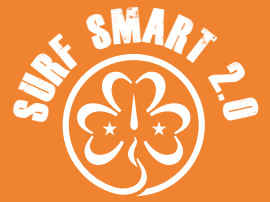
- ★ Mary a rencontré Jeff en ligne il y a quelques semaines. Ils semblaient avoir la meilleure communication, ils sont tombés amoureux et il l'a aidée en lui attribuant le crédit de son jeu en ligne préféré. Après cela, il lui a demandé une vidéo en sous-vêtements en échange de cette faveur et elle l'a envoyée. Maintenant, il en veut davantage et menace de publier la vidéo en ligne. Elle pensait pouvoir lui faire confiance. Doit-elle en envoyer davantage ? (Que devrait-elle faire ?)
- ★ Sandra reçoit un message en ligne d'un homme qui affirme que son nom est M. Phillips et il dit à Sandra qu'il est professeur de physique. M. Phillips aimerait savoir quelle école fréquente Sandra et quel est le nom de son professeur. Sandra devrait-elle lui dire ? (Que devrait faire Sandra ?)
- ★ Paul a rencontré Anna en ligne, elle lui a dit qu'ils avaient le même âge et qu'ils parlaient depuis plusieurs mois maintenant. Ils ont également avoué leur amour l'un pour l'autre il y a quelques jours. Aujourd'hui, Anna a demandé à Paul de lui envoyer une photo nue, car ils sont très amoureux. Que devrait-il faire ?
- ★ Mark reçoit un message disant qu'il a gagné une Xbox gratuite ! Il a juste besoin d'envoyer son adresse et son numéro de téléphone pour qu'elle puisse lui être envoyée par la poste. Doit-il donner ces informations ? (Que devrait-il faire ?)

Notes



APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



6. CYBERINTIMIDATION



Flexible



RÉSULTAT :

Découvrir ce qu'est la cyberintimidation et comment y faire face



MATÉRIEL :

Selon le type de sondage et de rapport que vous avez choisi de faire



DISCUTEZ avec votre groupe :

- Pourquoi pensez-vous que les personnes peuvent être méchantes les unes envers les autres en ligne ?
- Avez-vous déjà lu des commentaires méchants en ligne sur vous ou les autres ? Cela pourrait-il se produire dans la vie réelle ?
- Comment cela se produit-il et que pouvez-vous faire pour l'arrêter ?

Découvrez ce qu'est la cyberintimidation et comment y mettre fin. Vous pouvez trouver quelques informations ci-dessous. Vous pourrez également trouver, avec l'aide du leader de votre groupe, des vidéos à regarder traitant du sujet.

Puis organisez un sondage sur la cyberintimidation dans votre école ou dans un groupe communautaire pour recueillir les opinions et les expériences de vos pairs. Vous pouvez poser des questions comme :

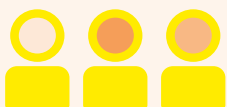
- Ont-ils été victimes de cyberintimidation ?
- Comment l'ont-ils gérée ? Ont-ils demandé de l'aide et à qui ?
- Selon eux, quels sont les moyens les plus efficaces pour y faire face ?
- Tout ce à quoi vous pouvez penser.

Assurez-vous de questionner séparément les expériences des filles et des garçons et de les comparer. En quoi sont-elles différentes ?

Transformez vos résultats en affiche ou en infographie et essayez de faire publier votre rapport par votre école et / ou votre communauté locale, que ce soit en ligne, hors ligne ou les deux, afin de sensibiliser sur les dangers de la cyberintimidation.

CONSEIL !

Si quelqu'un vous harcèle ou vous intimide en ligne : capture d'écran – blocage – signalement ! Voici 2 guides pratiques que vous pouvez utiliser proposés par des sites Web tels que [Internet Matters](http://InternetMatters.org) et SaferInternet.org



CE QUE LES JEUNES NOUS ONT DIT ... Un jeune sur trois dans 30 pays a déclaré avoir été victime d'intimidation en ligne, et un sur cinq a déclaré avoir séché l'école en raison de la cyberintimidation et de la violence. [U-Report / UNICEF, 2019](#)

6. CYBERINTIMIDATION

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Qu'est-ce que la cyberintimidation ?

Quand quelqu'un utilise la technologie pour être délibérément et à plusieurs reprises cruel envers quelqu'un d'autre, cela s'appelle la cyberintimidation. Souvent, cela ne signifie pas être méchant - il peut s'agir simplement de quelqu'un qui raconte une blague. Mais si cela blesse quelqu'un, ce n'est pas correct. Cela peut arriver à n'importe qui et laisse les personnes se sentir seules et en danger. Cela peut inclure :

- Exclure des personnes des conversations en ligne.
- Marquer les images de manière inappropriée.
- Envoyer des messages de texte, de commentaires ou de courriers électroniques.
- Mettre des images ou des messages désagréables sur les sites de réseaux sociaux.
- Imiter d'autres personnes en ligne.

Personne n'aime être maltraité, que ce soit personnellement ou en ligne. La cyberintimidation peut être particulièrement bouleversante car elle peut survenir à tout moment ou en tout lieu - elle atteint sa cible à tout moment et en tout lieu lorsqu'elle accède à internet. Si cela se déroule dans un espace public, comme un réseau social, beaucoup de personnes peuvent être impliquées, et la personne qui la lance peut se sentir anonyme - et en sécurité - car il peut être très difficile de savoir d'où une action méchante a commencé.

Et si cela m'arrivait ?

- Ne répondez pas. Modifiez vos paramètres de confidentialité et bloquez la personne responsable.
- Enregistrez des copies des courriers électroniques, des textes et des conversations.
- S'il existe un bouton « Signaler un abus », cliquez dessus.
- Trouvez quelqu'un en qui vous avez confiance, comme un bon ami ou un membre de votre famille, et parlez-en avec lui.
- Ne pensez pas que rien ne peut être fait. La cyberintimidation est un crime dans de nombreux pays et un intimidateur peut souvent être poursuivi en justice.
- Si la personne méchante avec vous fréquente votre école ou partage des messages cruels avec des camarades de classe, parlez-en à un enseignant en qui vous avez confiance pour obtenir des conseils. L'école peut avoir une politique et des outils pour vous aider.

Et si je suis témoin d'une cyberintimidation ?

- Que ce soit un ami ou non, si vous savez que quelqu'un est victime de cyberintimidation, vous pouvez l'aider.
- Ne prenez pas part. Le fait de transférer des messages ou des images désagréables fait de vous un maillon de la chaîne même si vous n'en n'êtes pas l'auteur.
- Parlez à la personne victime de cyberintimidation et assurez-vous qu'elle sache que vous la soutenez et qu'elle n'est pas seule.
- Parlez-en à un adulte de confiance et signalez ce qui se passe.


7. RÉSISTER AU HARCÈLEMENT SEXUEL⁴



 40 min

 **RÉSULTAT :**
Définir le harcèlement sexuel, la façon dont il se déroule en ligne et comprendre les moyens de se protéger

 **MATÉRIEL :**
Déclarations sur le harcèlement sexuel en ligne et hors ligne (voir l'outil ci-dessous)

 **SOYEZ PRÊT :**

- Assurez-vous de lire l'activité pour évaluer si elle convient à votre culture, à vos contextes et à votre groupe
- Revisitez vos accords #bravespace avant de commencer afin que tout le monde se sente à l'aise pour participer activement
- Certains participants pourraient se sentir mal à l'aise pendant l'activité. Informez-les qu'ils peuvent faire une pause

CE QUI SE PRODUIT :

Expliquez au groupe que cette session porte sur le harcèlement sexuel, qui représente une forme de violence contre les filles et les jeunes femmes.

1. Vous allez d'abord explorer ce qu'est le harcèlement sexuel.

- Demandez à chacun de se lever.
- Étiquetez un côté de l'espace « toujours » et l'autre côté de la pièce « jamais » et le milieu « parfois ».
- Le groupe doit écouter les déclarations que vous avez lues et se demander si ce sont des exemples de harcèlement sexuel.
- Déplacez chaque participant vers le côté qui représente sa réponse. Demandez-leur pourquoi ils ont choisi cette position et encouragez les personnes à se déplacer s'ils entendent et sont d'accord avec un point de vue différent.

Les participants peuvent se rassembler au milieu car ils pensent qu'il existe différents scénarios lorsque cela est parfois acceptable et parfois non. Expliquez que toutes les déclarations

constituent une forme de harcèlement sexuel. Beaucoup de personnes ne le remarquent pas ou pensent qu'il s'agit « juste d'une partie normale de la vie », mais cela blesse les personnes et ne devrait pas être considéré comme normal.

Essayez en groupe de donner une définition générale de ce qu'est le harcèlement sexuel.

Le harcèlement sexuel est un comportement sexuel indésirable et malvenu qui interfère avec votre vie. Le harcèlement sexuel peut se caractériser par un comportement que vous n'aimez pas ou ne voulez pas. Par exemple lorsque :

- Vous êtes assise dans un bus à côté d'un homme et qu'il commence à vous toucher et à vous caresser.
- Vous passez devant un groupe d'hommes ou de garçons qui font des commentaires sexuels inappropriés.
- Vous êtes dans une longue file d'attente et le garçon ou l'homme à côté de vous commence à caresser vos fesses.

⁴Cette activité a été adaptée du manuel de [WAGGGS Voices Against Violence](#) Middle Years Leader's Handbook.

7.7. RÉSISTER AU HARCÈLEMENT SEXUEL

(SUITE)

2. Demandez au groupe s'il pense que le harcèlement sexuel peut se produire en ligne. Quels types de comportements pourriez-vous rencontrer et sur quelles plateformes ? Pensez-vous que cela affecte davantage les garçons ou les filles ?

Ensuite, diffusez les déclarations sur le harcèlement sexuel en ligne dans la salle.

Demandez aux participants de faire le tour et de les lire. Ils doivent noter chacune des affirmations de 0 à 3 selon la gravité du harcèlement, selon leur avis. Discutez de vos réflexions.

Expliquez que toutes les déclarations sont une forme de harcèlement sexuel en ligne et qu'elles sont toujours très graves. Le harcèlement sexuel en ligne peut vous faire sentir menacée, exploitée, contrainte, humiliée, bouleversée, sexualisée ou discriminée, tout comme lorsqu'il se produit hors ligne. Chacune de ces actions peut être vraiment blessante et avoir un impact sur la personne qui les subit. Bien que cela puisse arriver à n'importe qui, cela affecte davantage les filles et les femmes.

Essayez de donner en groupe une définition générale de ce qu'est le harcèlement sexuel en ligne.

Le harcèlement sexuel en ligne représente tout comportement sexuel indésirable sur toute plateforme numérique.

Il est reconnu comme une forme de violence sexuelle et comprend un large éventail de comportements qui utilisent du contenu numérique (images, vidéos, publications, messages, pages) sur une variété de plateformes différentes (privées ou publiques). (Source UK Safer Internet Center).

Par exemple, lorsque quelqu'un :

- Fait des commentaires sexualisés (par exemple, sur des photos) ou des « plaisanteries » de nature sexuelle
- Vous envoie du contenu à caractère sexuel (images, emojis, messages) sans votre permission
- Partage des images / vidéos sexuelles de vous prises sans autorisation
- Vous harcèle ou vous fait pression en ligne pour partager des images sexuelles ou vous engager dans un comportement sexuel ou vous menace sexuellement en ligne (par exemple, menaces de viol)
- Vous intimide en raison de votre sexe et / ou de votre orientation sexuelle
- Publie en ligne des potins, des rumeurs ou des mensonges sur un comportement sexuel en vous nommant directement ou indirectement



DISCUTEZ :

- Comment puis-je arrêter le harcèlement sexuel en ligne ? Existe-t-il des outils fournis par les plateformes ?
- Dois-je prendre des mesures avant de le signaler ?
- A qui puis-je en parler ?
- Existe-t-il des lois contre le harcèlement sexuel en ligne ?

7.7. RÉSISTER AU HARCÈLEMENT SEXUEL

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Que pouvez-vous faire si vous avez été victime de harcèlement sexuel en ligne ?

1. Parlez à un adulte en qui vous avez confiance : vous n'êtes pas seule. Parler à un membre de votre famille, à votre groupe de Guides ou Scouts ou à votre école vous reconfortera et vous aidera à faire face à la situation.
2. Document : avec l'aide d'un parent ou d'un éducateur, enregistrez les courriers électroniques, les messages vocaux et les textes. Prenez des captures d'écran et copiez les liens directs dans la mesure du possible.
3. Bloquez-Désactivez-Signalez : vous pouvez bloquer des comptes et vous pouvez parfois désactiver des comptes ou même des messages ou des mots spécifiques. Vous pouvez signaler à la plateforme tout abus qui enfreint les conditions d'utilisation pour tenter de retirer un message ou de suspendre un compte.
4. Application de la loi : en fonction de l'étendue du harcèlement, vos parents ou éducateurs pourraient envisager de le dénoncer aux forces de l'ordre.
5. Sécurisez vos comptes : rendez les comptes privés, modifiez les mots de passe, vérifiez les informations personnelles que vous avez rendues publiques en ligne.
6. Prenez soin de vous : n'oubliez pas que ce n'est pas de votre faute. Le harcèlement sexuel en ligne peut provoquer en vous de la peur ou de la honte. Ce qui est épuisant et démoralisant. Cela peut avoir un impact sur votre santé mentale, émotionnelle et physique. Demandez de l'aide pour gérer vos sentiments.

[Adapté de <https://hbr.org/2020/06/youre-not-powerless-in-the-face-of-online-harassment>]

OUTILS ★

Déclarations de harcèlement sexuel :

Est-ce du harcèlement sexuel ?

- Faire des commentaires inappropriés de nature sexuelle
- Diffuser des images sexy de quelqu'un en ligne ou via un mobile
- Le fait de cingler la sangle du soutien-gorge de quelqu'un
- Tripoter les fesses d'un garçon
- Tripoter ou toucher le corps d'une fille sans sa permission
- Pincer les fesses de quelqu'un
- Soulever les jupes de quelqu'un en passant devant
- Regarder quelqu'un de manière suggestive ou intimidante et sexuelle
- Siffler quelqu'un dans la rue
- Crier quelque chose à propos du look d'une fille en passant, d'une manière qui la met mal à l'aise

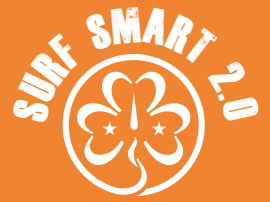
Déclarations de harcèlement sexuel en ligne

Évaluez les actions suivantes de 0 à 3 en fonction de leur gravité :

- Enregistrer des vidéos sexy de quelqu'un avec sa permission et les partager en ligne.
- Demander de l'argent à une fille pour ne pas publier d'image sexy en ligne
- Propager des rumeurs en ligne sur l'activité sexuelle d'un garçon
- Commenter une photo d'une personne en maillot de bain d'une manière qui la mette mal à l'aise
- Partager en ligne le profil d'un garçon et appeler les autres pour le harceler sexuellement
- Révéler publiquement en ligne le sexe ou l'orientation sexuelle d'une personne
- Créer un sondage en ligne pour évaluer l'attractivité des filles de votre classe
- Commenter sexuellement vos photos en ligne
- Prendre une photo sous la jupe d'une fille sans permission et la partager en ligne
- Demander à plusieurs reprises à quelqu'un d'envoyer des photos ou des vidéos explicites

APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



8. REPÉRER L'ANNONCE



 20 min

 **RÉSULTAT :**
Comprendre comment les annonces essaient de nous vendre des produits

 **MATÉRIEL :**
publicités et articles sponsorisés (voir l'outil ci-dessous)

 **SOYEZ PRÊT :**
Cachez toutes les publicités, les articles sponsorisés et les articles d'actualité autour de la zone de réunion

CE QUI SE PRODUIT :

La publicité se présente sous de nombreuses formes : à la télévision, sur YouTube, dans les applications (apps), la radio, les panneaux d'affichage, les magazines, les journaux, les films, Internet, les jeux publicitaires, les messages de texte, les réseaux sociaux, etc. Les publicités essaient toujours de vous faire acheter quelque chose. Elles essaient d'influencer votre façon de penser ou de changer d'avis sur quelque chose. Et elles visent toujours à rendre leurs produits bons, quelques même, les faire paraître meilleurs qu'ils ne le sont réellement.

Avec cette activité, vous explorerez la publicité en ligne.

 Si possible, regardez d'abord la vidéo [« Fonctionnement des publicités sur internet : que dit l'annonce »](#)

Puis « Repérez l'annonce » !

1. Divisez-vous en équipes plus petites.
2. Dans une zone désignée, les équipes recherchent des éléments d'information. Vous pouvez en inclure autant que vous le souhaitez.
3. Mais attention : il existe beaucoup de publicités et de désinformation qui s'y cachent également ! Les équipes peuvent-elles dire qui est quoi ?
4. L'équipe qui identifie le plus de faits l'emporte.



DISCUTEZ :

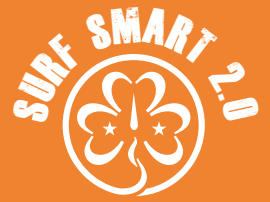
Do the ads and misinformation bits make it harder or more frustrating to find the real pieces of information?

- Les publicités et la désinformation rendent-elles plus difficile ou plus frustrant de trouver les véritables informations ?
- Qu'avez-vous ressenti concernant les publicités ou la désinformation ? Qu'impliquent les publicités ?
- Comment les filles et les femmes sont-elles représentées dans la publicité ? Comment cela pourrait-il affecter leur point de vue à leur égard ?
- À part les articles et les pages Web, existe-t-il d'autres endroits où la publicité peut se cacher (Films, vidéos, musique) ?

Parfois, les publicités ciblent nos insécurités pour nous vendre des produits. Lorsque nous regardons des publicités, nous pouvons parfois nous sentir inadéquats ou manquer de quelque chose, ou que nous devons être ou avoir quelque chose que nous n'avons pas. Par exemple, elles peuvent indiquer que les femmes doivent être minces, jolies ou obéissantes. Les hommes doivent être agressifs, forts ou intelligents.

APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



8. REPÉRER L'ANNONCE (SUITE)

Il est intéressant de regarder les publicités et d'essayer de comprendre quel type de messages elles véhiculent :

- Beauté et forme du corps
- Ce que nous mangeons
- Mode de vie
- Genre
- Familles
- Diversité culturelle
- Prospérité et équité

Ces produits peuvent se cacher à la vue de tous ou être soigneusement placés dans des articles, des publications, des clips vidéo, des films, etc. Ou eux-mêmes peuvent servir de publicité. Par exemple, lorsqu'un nouveau film sort, il est souvent accompagné d'une campagne de marketing impliquant des jouets, de la restauration rapide ou des vêtements.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Types d'annonces en ligne :

- Publicité sur les réseaux sociaux : Facebook, Instagram, Pinterest, TikTok, Twitter, Snapchat, YouTube, elles incluent toutes du contenu sponsorisé. Sur ces plateformes, vous pouvez également trouver ce que nous appelons le marketing d'influence. Les « influenceurs » sont des célébrités populaires ou des utilisateurs avec de nombreux abonnés qui sont parfois payés pour promouvoir des produits via leurs plateformes. Ces publications doivent être clairement identifiées comme « sponsorisées ».
- Publicité native : Les marques paieront les sites Web d'actualités et les éditeurs en ligne pour créer des articles et des vidéos afin qu'ils deviennent viraux. Ils les paient également pour distribuer ce contenu sponsorisé à leur audience massive via les réseaux sociaux et leur site Web.
- Affichage publicitaire : Les bannières et les publicités pop-up visent souvent à inciter les internautes à cliquer sur des publicités trompeuses sur un site Web ou une plateforme.

OUTILS ★

Publicités et articles sponsorisés

Vous pouvez utiliser le matériel fourni ici ou vous pouvez utiliser des exemples dans votre propre langue en recherchant en ligne des « exemples de publicités en ligne », « exemples de publicités natives », « exemples de marketing d'influence » ou en parcourant les médias locaux en ligne. Faites un clic droit sur l'image souhaitée et copiez / collez-la sur un document Word pour la modifier.



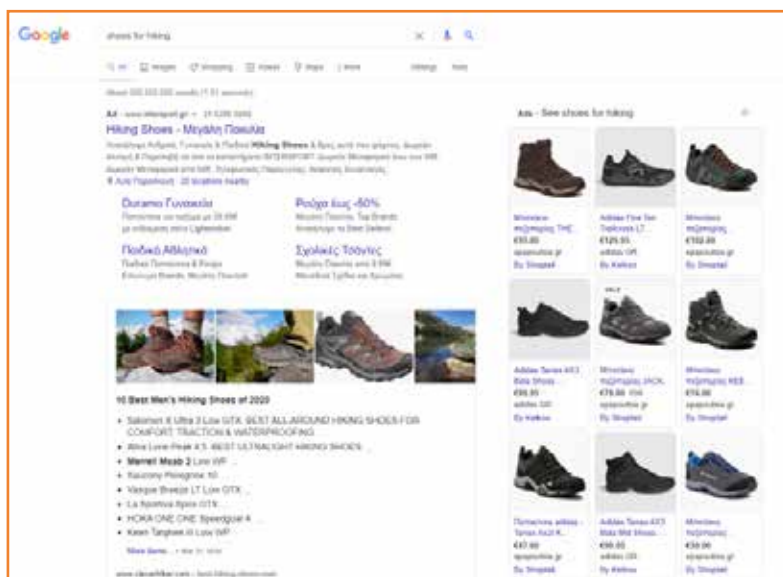
APPUYER SUR ENTRÉE SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



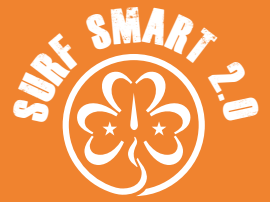
8. REPÉRER L'ANNONCE

(SUITE)

OUTILS ★



APPUYER SUR ENTRÉE SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



8. REPÉRER L'ANNONCE

(SUITE)

OUTILS ★

Polygon NEWS REVIEWS FEATURES VIDEOS FORUMS OPINION PLATFORMS MORE

Online gaming ranks poorly as welcoming place for women, states new research

By Colin Campbell on Oct 22, 2014 at 6:30p @ColinCampbell

SHARE TWEET

FOLLOW POLYGON NOW!
Like (212k) Follow

Gaming is widely viewed as the most hostile of all online environments for women, according to a new report from the **Pew Research Center**.

A report covering online harassment, published today,

**WARNING
MEN ONLY
ENTER AT YOUR OWN RISK**
:funny.com

dognamedstella
Maine View Profile

View More on Instagram

21,199 likes
dognamedstella

#sponsored
Places Stella frequents: Woods, water, anything called "80's Night", and the local @tractorupply for basically everything.
#TSCPets #stellapproves
view all 209 comments

Add a comment...

BuzzFeed

Politics Tech Entertainment Crime Music Lifestyle Food Science LGBT Sports Animals More

32 Instagrammers That You Should Totally Be Following

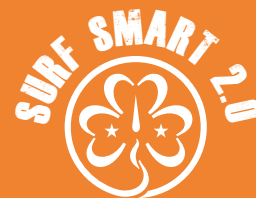
Want to see some awesome photography? Check out these awesome instagrammers and find more awesome photographs taken with their Samsung GALAXY Camera or Samsung's LUMIA or Photo, Take It! mobile.

ALTEPHOTO, [View Profile For More](#)

1. Sylwia Matkowiak (Berlin)
An advertising exec who started with Instagram photography in December 2010. She was the first to post...

APPUYER SUR ENTRÉE

SE PROTÉGER ... DES RISQUES EN LIGNE



8. REPÉRER L'ANNONCE

(SUITE)

ALLER PLUS LOIN LES INFLUENCEURS



20 min

MATÉRIEL :
Appareil numérique


CE QUI SE PRODUIT :

Visitez les chaînes YouTube des célébrités que vous aimez. Si vous avez plus de 13 ans et possédez un compte sur les réseaux sociaux, vous pouvez visiter les profils de vos personnalités publiques préférées. Dans le monde du marketing, les personnes qui ont de nombreux abonnés en ligne sont appelées « influenceurs » et sont parfois payées pour faire la publicité de produits.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Lorsque vous visitez un site Web ou une application, les publicités en ligne sont parfois tellement mélangées que nous ne parvenons pas à les distinguer du reste de la page que nous parcourons. Pour les trouver, recherchez de petits mots tels que « Publicité », « Sponsorisé », « Payé par » ou le nom des marques insérées dans les articles.

Parcourez leurs publications et indiquez tout ce qui est une publicité. Recherchez des hashtags qui indiquent une publication sponsorisée, tels que #ad, #sponsored et essayez d'identifier une partie de leur contenu sponsorisé. Est-ce facile ? Saviez-vous que si vous faites la promotion d'un produit sur les réseaux sociaux, vous devez le mentionner clairement ?

 Voir la vidéo « [Social Star – Ads in Disguise](#) » pour en savoir plus sur la manière dont les influenceurs annoncent leurs produits.



Exposition des enfants au marketing numérique, Source : Enfants et marketing numérique : droits, risques et responsabilités, document de travail, UNICEF, 2018

APPUYER SUR ENTRÉE



RESPECTER ... VOS DROITS ET VOTRE EMPREINTE NUMÉRIQUES



L'OBJECTIF DE CETTE SECTION : Explorer les droits numériques, en savoir plus sur les empreintes numériques sécurisées et découvrir comment examiner les informations de manière critique

1. FRACTURES NUMÉRIQUES



40 min



RÉSULTAT :

Découvrir ce que sont les fractures numériques et comment elles peuvent affecter la vie des enfants - et des filles en particulier



MATÉRIEL :

Bonbons / biscuits ou autocollants, infobulles sur les fractures numériques (voir l'Outil ci-dessous), tableau de conférence ou tableau, stylos ou marqueurs



SOYEZ PRÊT :

Préparez et affichez les infobulles autour de la zone de réunion. Si les participants apprennent encore à lire, vous pouvez les lire à voix haute

CE QUI SE PRODUIT :

1. Distribuez aux participants un certain nombre de bonbons / biscuits / autocollants de manière inégale. Certains doivent en avoir beaucoup, certains quelques-uns, d'autres aucun. Trouvez une raison expliquant la façon dont vous les avez distribués, comme le mois de naissance, la couleur des yeux ou la taille. Cela soulèvera immédiatement l'indignation « ce n'est pas juste ».

Lorsque tout le monde est assis, posez la question : « Est-ce juste ? » Encouragez la discussion. Que pensent les participants de la quantité de bonbons / biscuits / autocollants qu'ils ont ? Devez-vous redistribuer les bonbons / biscuits / autocollants sur une base différente ? Peut-être sur la base de l'égalité ?



DISCUTEZ sur une définition de l'inégalité, telle que « la situation injuste dans la société lorsque certaines personnes ont plus d'opportunités, d'argent, etc. que d'autres » (source : Oxford Dictionary) et notez-la.

2. Demandez aux participants de réfléchir à certains des domaines dans lesquels les personnes peuvent être confrontées à l'inégalité. Certaines réponses peuvent inclure : la richesse, le traitement, la responsabilité, l'opportunité, le sexe, la race, l'origine ethnique, l'âge, l'accès à l'éducation, la santé et les opportunités numériques. Expliquez au groupe qu'au cours de cette activité, vous allez discuter des inégalités numériques et des fractures numériques.

Pour certains d'entre vous, l'accès aux technologies de l'information et de la communication numériques peut sembler acquis. Mais ce n'est pas le cas pour toutes les personnes dans le monde ou même dans votre propre pays. L'écart entre ceux qui ont accès à internet et les opportunités que le monde numérique peut offrir et ceux qui ne l'ont pas est appelé « fracture numérique ».

3. Demandez aux participants de se promener dans la zone de réunion et d'explorer les infobulles concernant les fractures numériques que vous avez publiées. Les déclarations vous aideront à guider la conversation autour du sujet.

1. FRACTURES NUMÉRIQUES

(SUITE)



Puis **DISCUTEZ** :

- Sélectionnez une déclaration qui vous a surpris et placez-vous à côté. Pour quelle raison cette déclaration ressort à vos yeux ?

- En lisant simplement les infobulles, pouvez-vous identifier certaines des raisons pour lesquelles l'accès à internet peut ne pas être égal pour tout le monde ? Écrivez vos idées à côté de chaque énoncé. Les réponses peuvent inclure : l'appartenance ethnique, le sexe, la richesse, l'éducation, l'âge, les handicaps, les différences entre les zones urbaines et rurales. Assurez-vous de donner la possibilité de discuter.
- Mettez-vous à la place de quelqu'un d'autre : que faire si vous ne pouvez pas accéder à internet et / ou aux appareils numériques adéquats ? Comment cela pourrait-il affecter votre vie, votre éducation, vos opportunités et d'autres domaines ?
- Dans certains pays, les filles et les femmes peuvent être empêchées d'utiliser des appareils numériques ou internet. Restreindre leur droit de l'utiliser crée ce que nous appelons des « fractures numériques sexospécifiques ». Comment cette restriction peut-elle affecter leur vie en termes de sécurité, d'éducation, d'opportunités d'emploi, d'information ou autre ?

LE

SAVIEZ-VOUS ?

Selon [UNICEF](#) l'accès numérique n'est pas égal pour tout le monde :

- Les enfants qui s'appuient sur les téléphones mobiles plutôt que sur les ordinateurs ne peuvent obtenir qu'une expérience en ligne de deuxième ordre, et ceux qui manquent de compétences numériques ou parlent des langues minoritaires ne peuvent souvent pas trouver de contenu pertinent en ligne.
- Les avantages des enfants issus de milieux plus aisés sont amplifiés, tandis que les opportunités n'atteignent pas les enfants les plus pauvres et les plus défavorisés.
- Des inégalités numériques existent entre les riches et les pauvres, entre les villes et les zones rurales, entre ceux qui vivent avec et sans handicap et entre ceux qui ont une éducation et ceux qui n'en ont pas.
- L'écart entre les sexes : en 2013, 11% d'hommes en plus utilisaient Internet dans le monde. Ce nombre est passé à 12% en 2016.

1. FRACTURES NUMÉRIQUES

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

L'égalité des genres fait référence à la jouissance de l'égalité des droits, des responsabilités et des opportunités des filles, des garçons, des hommes et des femmes. L'égalité ne signifie pas que les femmes et les hommes deviendront les mêmes, mais que les droits, les responsabilités et les opportunités des femmes et des hommes ne dépendront pas du fait qu'ils soient nés de sexe masculin ou féminin. L'égalité des genres est un droit de l'homme.

Dans la plupart des sociétés, il existe des différences et des inégalités de genre entre les femmes et les hommes en ce qui concerne les responsabilités attribuées, les activités entreprises, les opportunités de prise de décision, l'accès aux ressources et leur contrôle. Ces inégalités empêchent les femmes et les filles de jouir de leurs droits humains.

L'inégalité entre les genres peut entraîner des violences contre les filles et les femmes. Voici comment elles sont liées :

- Les hommes et les garçons sont moins susceptibles de respecter les femmes et les filles s'ils ne sont pas encouragés à les traiter en égaux.
- Les femmes et les filles sont moins susceptibles de réaliser qu'elles sont victimes de violence si elles sont habituées à être traitées différemment parce qu'elles sont des femmes.

Partout dans le monde, plus d'hommes que de femmes utilisent internet et les technologies associées⁵. Les principales raisons de cette fracture sont les normes sociales, le manque d'accès à l'éducation, le manque de confiance, l'écart salarial entre les sexes, la dépendance financière à l'égard des conjoints et des parents masculins, l'isolement géographique et la médiocrité des infrastructures technologiques.

Ne pas être connecté dans un monde numérique signifie être privé de ressources éducatives, d'emplois et d'opportunités commerciales, d'accès à des informations mondiales, d'opportunités d'apprentissage en ligne et d'explorer de nouvelles amitiés. L'inégalité dans l'accès numérique porte atteinte aux droits fondamentaux des filles et des femmes à la liberté d'expression, de religion, d'association et aux affaires publiques⁶.

En savoir plus sur l'égalité des sexes, les abus de genre, sa cause et vos droits grâce au ['Voices against Violence' curriculum](#).



⁵Source: [Children in a Digital World](#), décembre 2017, UNICEF

⁶Sources: [Children in a Digital World](#), décembre 2017, UNICEF et ['Report of the Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights on ways to bridge the gender digital divide from a human rights perspective'](#), 2017.



OUTILS ★

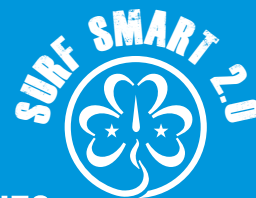
INFOBULLES⁷

- « Si le monde ne comptait que 10 personnes, 5 d'entre elles n'utiliseraient pas Internet »
 - « Si seulement 10 personnes utilisaient Internet, alors seulement 1,5 d'entre elles auraient accès à internet haut débit - ce qui signifie une connexion toujours disponible, abordable et accessible à la demande »
 - « Si le monde ne comptait que 10 personnes, 4,9 d'entre elles seraient des femmes. Seules 2 d'entre elles auraient accès à internet mobile »
 - « La moitié des femmes et des filles vivant en Asie du Sud n'ont pas accès au numérique »
 - « Les filles de certaines zones rurales peuvent être confrontées à des restrictions au niveau de l'utilisation des appareils numériques uniquement en raison de leur sexe »
 - « La moitié de tous les étudiants dans le monde (826 millions) ne possèdent pas d'ordinateur à la maison, tandis que 4 étudiants sur 10 dans le monde (706 millions) n'ont pas internet à la maison »
 - « 1 écolier sur 3 dans le monde - 463 millions d'enfants - n'a pas pu accéder à l'apprentissage à distance pendant la pandémie du COVID-19 »
 - « Partout dans le monde, les personnes qui vivent dans les villes sont plus susceptibles d'utiliser internet, là où les revenus, les niveaux d'éducation et l'accès numérique sont les plus élevés. Les zones rurales sont généralement mal desservies »
 - « Dans la plupart des pays, les minorités raciales et ethniques ont moins d'accès et d'utilisation d'internet que les groupes majoritaires »
 - « Partout dans le monde, les jeunes sont plus susceptibles d'utiliser internet que les personnes âgées. Mais dans de nombreux pays, les personnes âgées vivent les hausses les plus rapides des taux d'utilisation d'internet »
 - « Moins de 3 personnes sur 10 utilisent internet en Afrique subsaharienne et en Afghanistan. Dans des pays comme la Corée du Nord, le Tchad, le Niger et l'Érythrée, moins de 3 personnes sur 100 ont accès à internet »
 - « En Inde, seuls 3 internautes sur 10 sont des femmes. Globalement, 12% plus d'hommes que de femmes accèdent à internet »
- Pour les participants plus jeunes, envisagez d'utiliser la version ajustée suivante des infobulles.
- « Si le monde ne comptait que 10 personnes, 5 d'entre elles n'utiliseraient pas internet »
 - « Partout dans le monde, plus de garçons que de filles utilisent internet »
 - « Si le nombre de filles du monde entier n'était que 10 filles, alors 4 d'entre elles n'auraient pas accès à internet sur leur téléphone portable »
 - « Près de la moitié des étudiants dans le monde n'ont pas d'ordinateur ni même d'Internet à la maison »
 - « Partout dans le monde, les personnes qui vivent dans les villes sont plus susceptibles d'utiliser internet que celles qui vivent dans les zones rurales »
 - « Partout dans le monde, les jeunes sont plus susceptibles d'utiliser internet que les personnes âgées »
 - « Dans la plupart des pays, il est moins probable d'avoir accès à internet si vous appartenez à une minorité raciale et ethnique »
 - « Dans certains pays, la plupart des personnes n'ont pas du tout accès à internet »

⁷Sources : [United Nations](#), [World Bank](#), [UNESCO](#), [Research Gate](#), [UNICEF publications](#) et [UNICEF press releases](#)

APPUYER SUR ENTRÉE

RESPECTER ... VOS DROITS ET VOTRE EMPREINTE NUMÉRIQUES



2. FAIT OU OPINION ?



20 min



RÉSULTAT :

Apprendre à distinguer les faits des opinions afin de lutter contre la désinformation



MATÉRIEL :

Déclarations de faits et d'opinions (voir l'outil ci-dessous), ballon de plage, marqueur permanent



SOYEZ PRÊT :

Écrivez « Fait » et « Opinion » partout sur le ballon

CE QUI SE PRODUIT :

Informez les participants que vous allez faire 2 déclarations et qu'ils doivent essayer de comprendre quelle affirmation est vraie et laquelle est une opinion :

« Les chats ont de la fourrure et peuvent ronronner. » - « Je crois que les chats sont les meilleurs animaux de compagnie. »

Laissez le groupe vous dire ce qu'il pense. Comment peuvent-ils dire que la deuxième déclaration est quelque chose qui n'est que votre opinion ?

Certaines déclarations sont un fait, ce qui signifie qu'elles peuvent être prouvées comme étant vraies ou fausses, tandis que d'autres sont des opinions, ce qui signifie que nous pouvons être d'accord ou en désaccord avec elles, mais nous ne pouvons pas les prouver ou les réfuter ; ce sont les croyances, les pensées ou les sentiments d'une personne ou d'un groupe.

Jouez au jeu suivant avec le ballon pour ramener l'idée à la maison :

1. Les participants forment un cercle. Une fille se place au centre et tient le ballon.
2. Donnez une des déclarations. Elle l'écoute et doit l'identifier comme un fait ou une opinion.
3. Puis elle crie le nom d'un autre participant et lance le ballon en l'air. La fille dont le nom a été appelé doit courir au milieu et attraper le ballon avant qu'il ne tombe au sol.
4. Donnez une autre déclaration.
5. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait essayé.



DISCUTEZ avec le groupe :

Parfois, nous pouvons voir des vidéos en ligne, des actualités ou des images qui véhiculent des messages d'autres personnes.

- Pourquoi est-il important de dire lesquels de ces messages sont des faits et quelles sont leurs opinions ?
- Quelles sont certaines choses qui rendent les faits et les opinions différents ?

Bien qu'entendre ou lire les opinions des autres soit important et puisse également être utile pour vous aider à vous décider, il est important de comprendre qu'il s'agit d'une opinion !

Être capable de faire la distinction entre les faits et les opinions développe nos compétences critiques et analytiques. Que ce soit dans l'actualité, dans la publicité ou dans un livre d'histoire, les personnes peuvent utiliser des opinions pour nous induire en erreur en nous faisant croire que quelque chose est vrai.

Faire la différence est important pour éviter d'être manipulé. Nous pouvons alors apprendre de nouvelles choses qui sont vraies et nous forger nos propres opinions. Il peut parfois être difficile de faire la distinction entre les deux, mais regarder de plus près le langage utilisé est un bon indicateur (voir ci-dessous).

Jouez à nouveau, mais maintenant, chaque fois qu'une fille attrape le ballon, elle regarde quel mot - Fait ou Opinion - est en dessous (ou le plus proche) de son pouce droit et elle devra trouver ce type de déclaration. Les joueurs sont invités à identifier si la déclaration était correcte ou non.

2. FAIT OU OPINION ?

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Mots d'avertissement pour le Fait	Mots d'avertissement pour l'Opinion
Nombres	Croire, penser, ressentir
Noms	Meilleur, pire
Preuve	Favori
Dates	Probablement
Récurrences	Point de vue

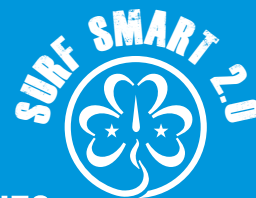
OUTILS ★

Déclarations de faits et d'opinions

Fait	Opinion
Le soleil est chaud	Le brocoli est délicieux
La terre est ronde	Je pense que demain sera ensoleillé
Le dimanche est la veille du lundi	Ma saison préférée est l'été
5 est un chiffre plus grand que 3	Je crois que les éléphants sont dangereux
La mer est faite d'eau	Les roses sentent mieux que toute autre fleur
La crème glacée est froide	Les mathématiques sont la matière la plus difficile
Aujourd'hui, nous sommes ... (par exemple : lundi)	La pizza est délicieuse
Les sucettes sont sucrées	Les chiens et les chats ne peuvent pas être amis

APPUYER SUR ENTRÉE


RESPECTER ... VOS DROITS ET VOTRE EMPREINTE NUMÉRIQUES



3. VRAI OU FAUX ?



 30 min

 **RÉSULTAT :**
Apprendre à repérer les contenus trompeurs et les fausses informations


 **MATÉRIEL :**
Faux articles et images (voir l'outil ci-dessous). **Bon à avoir :** appareil numérique pour la vidéo

CE QUI SE PRODUIT :

Les « fausses informations » sont des informations inventées, présentées comme vraies. Il ne s'agit pas d'informations avec lesquelles vous n'êtes pas d'accord. Elles ont souvent pour objectif de nuire à la réputation d'une personne ou d'une entité, ou de gagner de l'argent grâce aux revenus publicitaires.

Divisez-vous en équipes plus petites et donnez à chacune un ou plusieurs faux articles et images. Demandez aux groupes de jeter un coup d'œil : peuvent-ils dire s'ils sont vrais ou faux ?

Demandez-leur de garder une trace de tout ce qui ne semble pas correct ou qui semble crédible. Si vous avez accès à Internet, ils pourront essayer de vérifier si cela est vrai ou faux, ou ils pourront y trouver vos propres exemples d'articles ou d'images suspects.

 Si possible, regardez la vidéo « [Helping Students Identify Fake News with the Five C's of Critical Consuming](#) » pour en savoir plus sur les moyens d'identifier les fausses informations, ou regardez dans la case les Résultats de la Recherche ci-dessous.



DISCUTEZ :

- Est-ce grave si nous n'arrivons pas à distinguer les informations vraies des fausses ?
- Quels sont les signes qui nous indiquent si quelque chose que nous rencontrons en ligne est une fausse information ou un clickbait ?
- Comment pouvons-nous nous en assurer ?
- Que pouvons-nous faire pour l'empêcher de se propager ?

NOTEZ que bien qu'il existe plusieurs façons de faire la différence entre les fausses et les vraies informations, il est toujours possible d'être trompé.

Les fausses informations essaient de vous dire quoi penser. Mais vous avez la même capacité que tout le monde de faire votre propre opinion. Tant que vous disposez des faits réels. Les vraies informations peuvent aider à faire des choix sûrs et judicieux.

Si vous découvrez que quelque chose est faux, il existe une action que vous pouvez faire pour arrêter de le répandre : le signaler. Ne partagez pas, ne likez pas, ne commentez pas - même avec un visage en colère. Chacune de ces actions fait penser à l'algorithme que l'information est importante et la montrera à plus d'utilisateurs.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Un contenu trompeur est conçu pour déclencher une réaction émotionnelle, qui est ensuite facile à partager sur les réseaux sociaux. Cela peut être sous la forme de :

- D'actualités satiriques
- Le clickbait quotidien dans nos flux de réseaux sociaux
- D'informations qui montrent un parti pris hautement partisan
- D'informations purement et simplement inventées

3. VRAI OU FAUX ?

(SUITE)

Cinq signes d'informations fausses / clickbait :

- **Low quality. Basse qualité.** Des titres extravagants, qui incluent les mots choc, terrible, impressionnant, incroyable avec des mots en majuscules, avec des erreurs grammaticales, beaucoup de points d'exclamation ou un contenu scandaleux.
- **Auteur.** Si le nom de l'auteur n'est pas mentionné ou si la section « À propos de nous » ne partage pas d'informations sur qui se cache derrière le site Web d'informations, alors vous devez vous demander pourquoi ils ne sont pas transparents. Recherchez également des URL ou des noms de sites inhabituels, y compris ceux qui se terminent par « .co » - ce ne sont pas des sites d'informations légitimes.
- **Date de publication.** Si cela n'est pas mentionné, alors que vous voyez des mots vagues comme hier, avant-hier, récemment, vous êtes peut-être en train de lire de fausses informations.
- **Sources.** L'histoire donne-t-elle des faits ? Ou les sources et les preuves sont-elles vagues sur qui a dit quoi, à quel moment quelque chose s'est passé, etc. ? Ce sont tous des signes d'informations inventées.
- **Signes clickbait.** Ils comprennent des pop-ups excessifs, des bannières publicitaires ou des demandes de reproduction ou d'achat de produits.
- **Des émotions intenses.** Les clickbait et les fausses informations visent des réactions extrêmes. Si les informations que vous lisez vous mettent en colère ou vous effraient, cela pourrait être le signe qu'elles sont inventées.

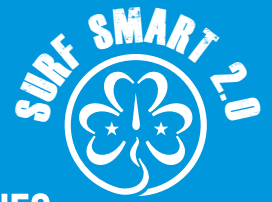
4 stratégies numériques pour vérifier si ce que vous avez lu est vrai :

- **Trouvez l'original et vérifiez la source.** De nombreuses histoires sont partagées sur les réseaux sociaux. Il est important de trouver la source originale afin de pouvoir décider à quel point vous pouvez lui faire confiance. Effectuez une recherche en ligne pour voir si d'autres personnes ou groupes pensent qu'elle peut être digne de confiance.
- **Vérifiez les autres sources.** Recherchez d'autres organes d'information crédibles et grand public qui rapportent les mêmes informations. Si tel n'est pas le cas, cela ne signifie pas que ce n'est pas vrai, mais cela signifie que vous devriez creuser plus profondément. Les sources d'information fiables sont des organes d'informations qui emploient des journalistes expérimentés, s'efforcent de vérifier les informations et sont indépendants.
- **Vérifiez vos préjugés.** Vos croyances ou préoccupations influencent-elles votre jugement ?
- **Dirigez-vous vers des lieux de confiance :** consultez un expert, une autorité sur un certain sujet, des sources officielles, des sites Web de vérification de faits comme [Snopes.com](https://snopes.com) & [FactCheck.org](https://factcheck.org), inversez les images choquantes dans les moteurs tels que [Google.com](https://www.google.com) et [TinEye.com](https://www.tinEye.com) ou saisissez simplement la revendication dans une recherche Google et ajoutez le mot « canular ».

Quelqu'un répand-il de la désinformation ? Voici ce que vous pouvez faire :

- **Parlez respectueusement.** Ne les accusez pas de répandre de la désinformation. Faites-leur plutôt remarquer que l'histoire ou les conseils qu'ils ont partagés ne semblent pas provenir d'une source digne de confiance OU qu'ils ne sont pas les plus précis.
- **Abordez-les en privé.** Vous voudrez peut-être d'abord les aborder en privé - en personne ou par message direct. Ils sont plus susceptibles d'être réceptifs s'ils ne se sentent pas publiquement embarrassés.
- **Donnez une alternative.** Dirigez-les vers des sources fiables et dignes de confiance.
- **Utilisez des questions** pour aider les autres à examiner leur propre argument et voir s'il est valable.
- **Sachez que certaines personnes ne veulent pas changer, peu importe les faits.**
- Si la discussion devient houleuse et que vous vous mettez en colère, **arrêtez tout simplement.**

APPUYER SUR ENTRÉE



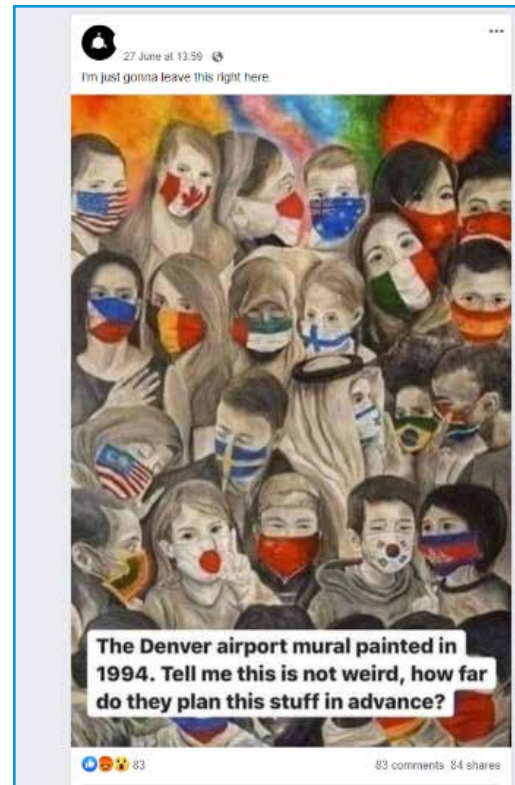
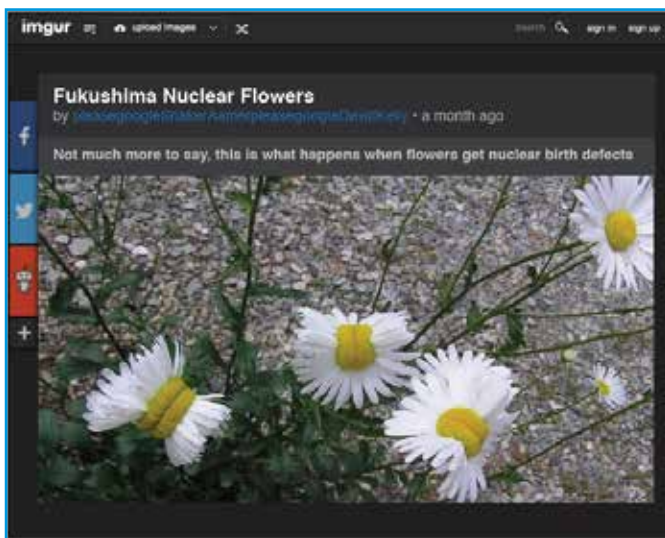
RESPECTER ... VOS DROITS ET VOTRE EMPREINTE NUMÉRIQUES

3. VRAI OU FAUX ?

(SUITE)

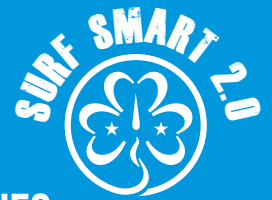
OUTIL ★

Vous pouvez utiliser les exemples fournis ici ou trouver de fausses informations dans votre langue maternelle en recherchant en ligne « Exemples de fausses informations » ou « Captures d'écran de fausses informations » et en recherchant dans Images. Faites un clic droit sur l'image que vous voulez ensuite sélectionnez copiez et enfin collez-la sur un document Word pour la modifier.



APPUYER SUR ENTRÉE

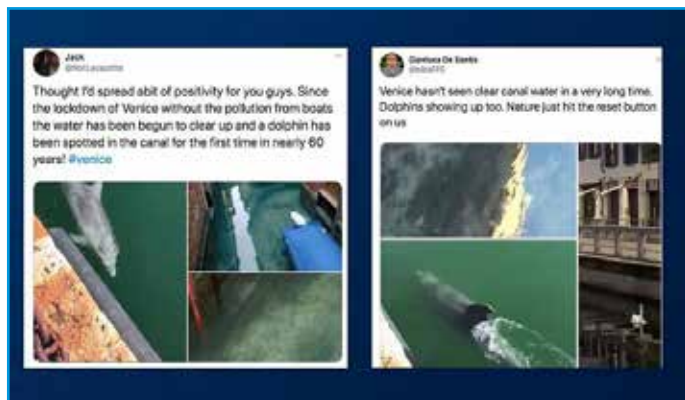
RESPECTER ... VOS DROITS ET VOTRE EMPREINTE NUMÉRIQUES



3. VRAI OU FAUX ?

(SUITE)

OUTIL ★



ALLER PLUS LOIN






Comprendre comment les informations peuvent se propager entre les utilisateurs, à travers l'activité « Super propagation » de la section **Connecter ... Positivement en ligne.**

4. DÉVELOPPER UNE THÉORIE⁸



40 min

-  **RÉSULTAT :**
Apprendre à identifier les théories du complot
-  **MATÉRIEL :**
exemple de théorie du complot, composants de théories du complot et éléments d'information (voir l'outil ci-dessous), papiers et crayons pour les groupes, 4 récipients ou bols
-  **SOYEZ PRÊT :**
Assurez-vous de choisir un exemple de théorie du complot intéressant pour votre groupe. Faites rédiger la théorie et ses composants pour que tout le monde puisse les voir
Regroupez les éléments d'information séparément et placez-les dans les 4 récipients

CE QUI SE PRODUIT :

1. Commencez par informer le groupe que vous avez quelque chose d'important à lui dire que peu de personnes savent. Utilisez une voix basse et un ton significatif pour partager l'exemple de théorie avec eux.

Demandez aux éléments du groupe ce qu'ils en pensent, puis dites-leur que ce n'est pas vrai, qu'il s'agissait d'une théorie du complot.



DISCUTEZ : Que savez-vous des théories du complot ? Pourquoi pensez-vous que les théories du complot émergent ?

Lorsque de grands événements se produisent dans notre société, ils peuvent rendre le monde incertain, dangereux ou chaotique. Souvent, notre réponse humaine spontanée à ce genre de situations extraordinaires consiste à supposer qu'il ne peut exister que des explications extraordinaires.

Par exemple, il est difficile d'assimiler qu'une catastrophe n'était qu'un accident. Ou qu'un virus mortel est apparu naturellement et est devenu plus fort à travers la sélection naturelle. Nous avons tendance à penser « Comment quelque chose d'aussi important peut-il être accidentel ou avoir une explication aussi simple ? ».

C'est là que les théories du complot ont tendance à surgir : « pour expliquer un événement ou un ensemble de circonstances comme le résultat d'un complot secret par des conspirateurs généralement puissants » (Définition par le dictionnaire Merriam-Webster).

Ils nous attirent tellement en proclamant fondamentalement : rien n'arrive par accident, rien n'est comme il paraît, et tout est lié.

2. Mais comment pouvons-nous le savoir ? Expliquez que les théories du complot sont souvent formées de 4 éléments. Elles mentionnent :

- i. Un groupe (peut-être différent du « nôtre » en termes de religion, d'ethnie, de culture, d'orientation sexuelle, etc.), tous les gouvernements du monde ...
- ii. qui agit en secret ... ont secrètement convenu avec de grandes entreprises technologiques de mettre des puces dans des masques médicaux ...
- iii. qui essaye de changer « nos » institutions / prendre le pouvoir / cacher la vérité ... qui envoient des messages subconscients d'obéissance ...
- iv. aux dépends de « notre » groupe, d'un autre groupe ou du bien commun ... à quiconque pourrait avoir des opinions politiques différentes.

⁸Adapté de Tower Hamlets [School Prevent resources](#), 'Conspiracy Theories Lesson'

4. DÉVELOPPER UNE THÉORIE

(SUITE)

3. Puis divisez-vous en petits groupes. Demandez à chaque groupe de choisir 1 élément d'information dans chaque bol de composants : 1. un groupe, 2. une personnalité publique ou une entité avec laquelle ils se rencontrent en secret, 3. ce qu'ils essaient de faire et 4. aux dépens de qui ?

Avec ces 4 éléments d'information et 10 minutes de préparation, le groupe qui peut proposer la théorie la plus convaincante gagne. Ils peuvent ajouter des preuves pour étayer leur théorie - éventuellement quelque chose dont ils ont entendu parler ou si possible en effectuant une recherche en ligne.

Présentez les théories. Laquelle était la plus convaincante et quelles étaient ses forces et ses faiblesses ?



DISCUTEZ : Quels sont les risques liés à la propagation de théories du complot ?

Les théories du complot peuvent favoriser des sentiments d'impuissance, de désillusion, de méfiance, de suspicion et de peur conduisant à la déstabilisation de l'ensemble d'une société. Même parmi les gens qui n'y croient pas, la théorie du complot peut nuire à la confiance dans les services gouvernementaux, les institutions, les organisations, les groupes de personnes, etc.

OUTIL ★

EXEMPLES DE THÉORIE DU COMLOT

Sélectionnez l'une des théories du complot suivantes pour démarrer cette activité. Vous pouvez utiliser d'autres théories du complot que vous connaissez et qui sont pertinentes pour votre groupe :

1. L'industrie du « gros pain » a payé les fabricants de grille-pain pour qu'ils configurent une température trop élevée afin que les gens brûlent leur pain grillé, ce qui signifie qu'ils vendent plus de pain.
2. La pyramide alimentaire recommandée, créée par la Food & Drug Administration et partagée dans la plupart des régions du monde, est en fait créée par l'industrie alimentaire qui les finance. Donc, elle n'est pas basée sur une alimentation bien équilibrée, mais elle est constituée de manière à promouvoir les produits de l'industrie alimentaire et à amener des gens simples à dépenser leur argent en leur faveur.

3. Tous les gouvernements du monde ont secrètement convenu avec les grandes entreprises de technologie de mettre des puces dans des masques médicaux, qui envoient des messages subconscients d'obéissance, à quiconque pourrait avoir des opinions politiques différentes.
4. Les scientifiques et la NASA disent aux personnes que la terre est une sphère en rotation suspendue dans l'espace, pour que les personnes se sentent petites et impuissantes. Mais la vérité est que la terre est plate et immobile.
5. Batteries de smartphone : les téléphones avaient autrefois des batteries amovibles et maintenant presque aucun d'entre eux n'en a. La raison est que les forces de l'ordre veulent vous faire penser que votre téléphone est éteint alors qu'en réalité il n'affiche qu'un écran noir. De cette façon, ils peuvent toujours vous suivre, écouter vos conversations et prendre des photos.

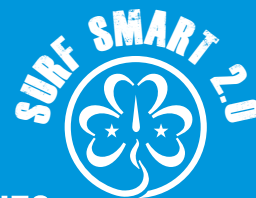
Éléments d'information par composant

Nous vous recommandons de les examiner et d'apporter les modifications nécessaires afin d'inclure les éléments et les personnes que votre groupe connaît.

1. Un groupe : Google, une agence de presse locale ou internationale, le gouvernement, Amazon, l'industrie alimentaire, une compagnie aérienne internationale, des adolescents.
2. Rencontre en secret une personnalité publique / une entité : Beyonce, Jacinda Arden, Robert Baden-Powell, industrie pharmaceutique, Bill Gates, industrie du jeu vidéo.
3. En essayant de : devenir riche de..., prendre le pouvoir de..., cacher quelque chose..., utiliser quelque chose..., changer..., amener un groupe à faire quelque chose qu'il ne ferait pas autrement.
4. Aux dépens des : enfants, entreprises, végétariens, hommes de famille, notre nation, notre religion / nos croyances.

APPUYER SUR ENTRÉE


RESPECTER ... VOS DROITS ET VOTRE EMPREINTE NUMÉRIQUES




5. QUE VOYEZ-VOUS ?



 1 heure

 **RÉSULTAT :**
Comprendre ce qu'est une empreinte numérique et une impression numérique et comment les protéger

 **MATÉRIEL :**
appareil numérique, papier, crayon, empreinte numérique et journal de bord (voir l'outil ci-dessous)

CE QUI SE PRODUIT :

Chaque fois que vous vous connectez sur un ordinateur, un téléphone, une tablette, une TV « intelligente », un système de jeu ou tout autre appareil diffusant ou partageant du contenu, vous laissez des traces de vos informations, données et actions en ligne : cela représente votre empreinte numérique.

Si vous utilisez Internet, vous êtes certain d'avoir une empreinte numérique :

Pouvez-vous penser à des activités ou actions que vous faites en utilisant Internet ? Notez-les sur le modèle d'empreinte pour créer votre propre empreinte numérique. Combien en avez-vous ?

Pourquoi pensez-vous qu'il est important d'être conscient et de prendre soin de notre empreinte numérique ?

Votre **empreinte numérique** vous suit partout où vous allez sur Internet. Chaque fois que vous vous inscrivez, créez un nouveau compte, commentez / aimez / n'aimez pas des photos, des commentaires ou vidéos d'autres personnes, téléchargez une photo ou rejoignez un réseau social, naviguez sur un site Web, partagez votre position, effectuez des achats en ligne, vous ajoutez un élément de plus à votre empreinte. Tout ce que vous partagez en ligne peut y rester très longtemps, à moins que vous, ou quelqu'un d'autre, ne le supprimiez, et même dans ce cas, il n'est pas certain que cela disparaîtra complètement. Découvrez quelles informations peuvent être partagées en ligne en toute sécurité dans l'activité « Partagez-les ou conservez-les » à la page 60.

Si votre profil sur les réseaux sociaux ou les jeux en ligne est défini comme « public » - cela signifie que tout le monde peut le voir. Et cela peut être dangereux car cela vous laisse ouvert à quiconque voudra profiter de vous. Par exemple, marquer votre position dans des publications publiques peut informer quelqu'un que vous ne connaissez pas de l'endroit où vous vous trouvez.

Pour la partie suivante de l'activité, vous pouvez vous associer à quelqu'un en qui vous avez confiance - un ami, un frère ou une sœur, un soignant. Chacun va en ligne et recherche le nom de l'autre pour voir ce qui se produit lors d'une recherche sur le Web et sur des réseaux sociaux spécifiques. Assurez-vous que vous êtes déconnecté de votre compte personnel sur tous les sites de réseaux sociaux.

Pour rendre votre recherche plus efficace, vous pouvez ajouter des informations à côté de votre nom, comme la ville dans laquelle vous vivez. Recherchez du contenu comprenant des réalisations, des passe-temps, la langue des commentaires (argot, fautes de frappe dans un langage formel, jurons, langage offensant), photos, toute activité controversée ou illégale, et vos informations personnelles (adresse, numéro de téléphone, localisation, etc.). Chaque fois que vous trouverez quelque chose, notez-le sur votre journal de bord.

5. QUE VOYEZ-VOUS ?

(SUITE)

Lorsque vous avez terminé, pensez aux points suivants :

- Réfléchissez à la façon dont vous pouvez protéger votre empreinte numérique.
- Que dit votre empreinte sur vous ? Représente-t-elle qui vous êtes personnellement ?
- Existe-t-il quelque chose que vous avez vu que vous souhaitez supprimer ou des paramètres d'application que vous pouvez modifier pour rendre votre compte plus sécurisé ? Apportez les modifications nécessaires.
- Que pourriez-vous faire différemment à partir de maintenant, afin de créer une impression numérique positive et de garder votre profil aussi sûr que possible ? Pensez à 5 actions clés.



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Vous pouvez garder votre empreinte numérique en toute sécurité et votre impression numérique sous contrôle. Voici comment :

- Lors de la configuration d'un profil de réseau social, n'utilisez pas votre nom complet.
- Vérifiez vos paramètres de confidentialité avant de publier. Si toutes les personnes que vous connaissez peuvent accéder à vos publications, ne publiez rien que vous ne voudriez pas que tous ceux que vous connaissez voient.
- Supprimez toutes les informations personnelles de votre profil ou des publications qui pourraient être utilisées pour vous identifier, telles que les noms complets, l'âge, les localisations, les numéros de téléphone ou le nom de votre école.
- N'oubliez pas qu'une fois qu'un élément est publié en ligne, il ne peut pas être récupéré. Même si vous supprimez une publication, son contenu peut avoir été copié. Les personnes qui souhaitent en savoir plus sur vous peuvent en apprendre beaucoup en vous recherchant sur Internet – par conséquent, faites attention à ce que vous partagez !
- Si quelque chose vous met mal à l'aise, comme des commentaires que vous n'aimez pas provenant d'autres personnes, parlez-en à un adulte en qui vous avez confiance.
- Soyez positif, évitez le négatif. Pensez à ce qu'une personne que vous respectez pourrait penser si elle a vu votre publication ou téléchargé une photo.
- Assurez-vous de réfléchir à deux fois avant de marquer votre localisation - cela peut indiquer à des inconnus l'endroit où vous vous trouvez.
- Si une photo ou une vidéo, ou une étiquette de vous a été publiée en ligne et que vous vous sentez mal à l'aise, vous avez le droit de demander à la personne qui l'a publiée de la retirer.
- Vous devez toujours demander la permission avant de publier une photo ou une vidéo de quelqu'un d'autre sur les réseaux sociaux.
- Demandez à un adulte de confiance de suivre votre profil et de garder un œil sur ce qui y est publié.
- Si quelque chose que vous avez mis sur internet vous inquiète, parlez-en personnellement à quelqu'un. Si vous vous trompez, agissez vite pour réparer les choses. Les informations voyagent tellement vite que si vous voulez limiter les conséquences de ce message désagréable ou de cette photo embarrassante, supprimez-la aussi vite que possible. Vous devez des excuses à quelqu'un ? Il est préférable que vous assumiez la responsabilité de vos erreurs.
- Créez un contenu en ligne sûr et positif sur vous-même afin d'encourager des résultats de recherche positifs.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Tout ce que vous publiez sur un compte de réseau social peut être visible par d'autres personnes, même celles que vous ne connaissez pas, à moins que vos paramètres de partage ne soient définis sur privé.

Visitez <https://www.net-aware.org.uk/> pour savoir comment garder tout comme privé sur des applications (apps) spécifiques.

Partagez vos expériences avec votre groupe.

Votre impression numérique est ce que les autres pensent de vous à travers la façon dont vous agissez en ligne, et contrairement à ce que vous pourriez dire à haute voix, Internet n'oublie pas les choses que vous publiez. Comment voulez-vous que les personnes vous considèrent ? C'est à vous d'en décider.

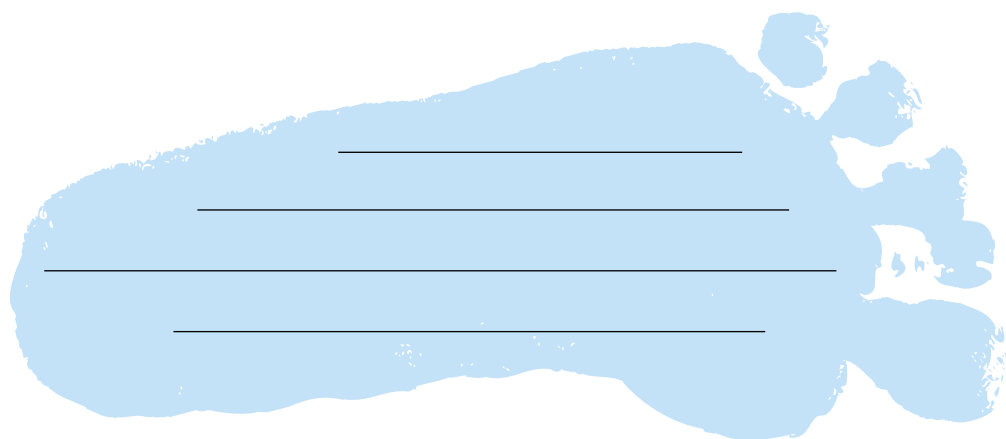
5. QUE VOYEZ-VOUS ?

(SUITE)

OUTIL ★ EMPREINTE NUMÉRIQUE

JOURNAL DE BORD

Activité trouvée	Où l'ai-je trouvée ?	De quoi s'agissait-il exactement	Empreinte positive	Empreinte négative	Dois-je changer quelque chose ?
Exemple : publier des félicitations à des amis	Facebook	Publication publique	Oui		Définir les publications comme privées dans les paramètres de confidentialité
Exemple : photo de fête d'anniversaire	Twitter	Identification de localisation		Oui	Désactiver les informations de localisation



CONSEIL !

Configurez votre profil sur un réseau social ou une salle de chat ? Créez un avatar ou un emoji au lieu d'utiliser votre photo. Il existe plusieurs outils gratuits à utiliser, dont certains sont [Bitmoji](#) ou [Avatar Maker](#)

CONSEIL !

Vérifiez les paramètres de confidentialité des sites sur lesquels vous publiez des informations.

6. LE SELFIE PARFAIT



40 min



RÉSULTAT :

Comprendre que l'image que nous voyons en ligne n'est parfois pas réelle



MATÉRIEL :

papier et crayons pour chaque participant, ruban adhésif, appareil numérique

CE QUI SE PRODUIT :

1. Chaque participant reçoit un morceau de papier, un crayon et un morceau de ruban adhésif pour accrocher le papier au mur.
2. Demandez à la personne à côté de vous de dessiner le contour de votre tête et de vos épaules. Réfléchissez et écrivez autour de votre « selfie » certaines des choses (caractéristiques et qualités) qui font de vous qui vous êtes. Par exemple : aime la pizza, danseuse de ballet, campeur expérimenté, blagueur, déteste les insectes, etc.
3. Une fois terminé, chacun présente ses « selfies ». Si vous rencontrez des qualités écrites négativement, essayez en équipe de trouver un moyen positif de les réécrire. Par exemple, « mauvais chanteur » pourrait devenir « aime la musique ».



DISCUTEZ : Est-ce que quelqu'un a écrit exactement les mêmes choses sur ses selfies ? Comment serait-ce si nous étions tous exactement pareils ?

Pourquoi est-il important de comprendre comment chacun de nous est unique ?

Les magazines et les publicités utilisent souvent l'aérographe pour créer une image « parfaite » de mannequins et de célébrités, un « mythe de l'image ».

Le mythe de l'image est l'idée que la société se fait de ce à quoi doit ressembler la fille ou le garçon « parfait ». Cela est un mythe (c'est-à-dire un faux concept inventé) car il est impossible pour quiconque de le réaliser, et bien sûr, il n'est pas vrai qu'il n'existe qu'une seule façon d'être beau.

Même les célébrités, les stars de cinéma et les stars de la pop ne ressemblent pas toujours aux photos que vous en voyez. Cela est dû à l'aérographe informatique.

L'aérographe, c'est lorsque nous modifions ou dissimulons numériquement une photographie ou un détail en elle, à l'aide d'outils numériques.

Dans le même ordre d'idées, les influenceurs des réseaux sociaux utilisent souvent des filtres dans les photos ou vidéos qu'ils mettent en ligne sur Instagram, Youtube ou TikTok. En avez-vous entendu parler ?

Dans les réseaux sociaux, certaines personnes utilisent des filtres pour remodeler et affiner leurs traits et leur corps, non seulement dans les images, mais aussi dans les vidéos en direct ou pré-enregistrées qu'ils publient. Ce n'est pas à quoi ils ressemblent en réalité.



CE QUE LES JEUNES NOUS ONT DIT ...

Selon un sondage U-Report, les plus gros problèmes d'image corporelle pour les filles étaient les normes corporelles inaccessibles et la pression des réseaux sociaux, avec 27% des



U-Reporters mentionnant le premier et 24% choisissant le second. Jetez un coup d'œil sur [le rapport](#) pour en savoir plus.

6. LE SELFIE PARFAIT

(SUITE)

Faites un brainstorming avec le groupe sur les différentes manières d'utiliser cette retouche d'image. Par exemple, pour promouvoir des produits / publicités, pour obtenir des « j'aime » / abonnés, pour se sentir bien dans sa peau, etc.



Ensuite, regardez une ou toutes les vidéos suivantes :

- [« Evolution de la colombe »](#) démontre comment une image peut changer grâce à l'édition.
- [« Devrions-nous modifier nos selfies ? »](#) démontre comment ces photos parfaites que nous voyons en ligne ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être.
- ['Selfie Harm'](#) par @rankinarchives d'adolescents éditant et filtrant leurs images jusqu'à ce qu'ils considèrent que l'image est « prête pour les réseaux sociaux ».



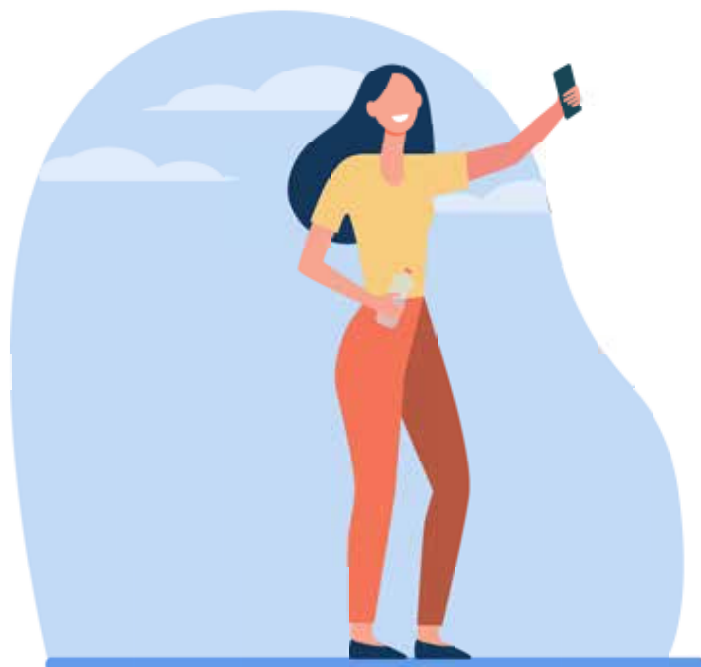
DISCUTEZ :

- What did you think about what you saw in the videos?
- Qu'avez-vous pensé de ce que vous avez vu dans les vidéos ?
- Dans quelle mesure le résultat de ces techniques est-il réaliste ou irréaliste ? Le résultat est-il réalisable ?
- Les filles et les femmes sont-elles affectées par cette image « parfaite » créée par les médias et les célébrités ?
- Pour en revenir à l'activité « selfies », réfléchissez si cette image « parfaite » contribue à célébrer nos différences.

En ayant un look qui est présenté comme étant beau, tout le monde se sent exclu car personne ne ressemble exactement à des princesses de contes de fées dans la vie réelle. Les images et les vies parfaites présentées sur les réseaux sociaux ont un impact inquiétant sur notre estime de soi et notre santé mentale, car il est impossible d'y parvenir.

Conseil !

Vous voulez en savoir plus sur l'estime de soi et la confiance en son corps ? Pourquoi ne pas télécharger la ressource pédagogique de l'AMGE [Libre d'être moi ?](#)



7. AVOIR DES COOKIES



 1 semaine

 **RÉSULTAT :**
Découvrir comment les cookies fonctionnent pour nous montrer des publicités et des publications sponsorisées

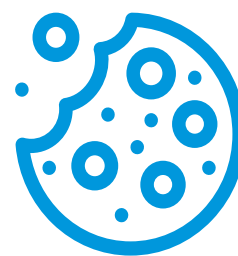
 **MATÉRIEL :**
appareil numérique, notebook, crayon, bloc-notes (voir l'outil : exemple de bloc-notes ci-dessous)


CE QUI SE PRODUIT :

Les cookies informatiques sont de petits éléments de données qui aident les sites Web à suivre vos visites et votre activité. Ils donnent également aux annonceurs un aperçu de la manière dont vous utilisez le Web. Par exemple : lorsque vous cliquez sur un lien sur Facebook ou Instagram ou recherchez un produit sur Google, ces sites analysent votre comportement - même après avoir quitté ces sites et plusieurs clics sur votre parcours internet. Les spécialistes du marketing utilisent ces informations pour diffuser leur contenu et leurs produits face à vous et d'autres personnes susceptibles d'être intéressées.

Essayez ce qui suit pour comprendre comment ils fonctionnent :

1. Sélectionnez un ou plusieurs de vos comptes sociaux. Parcourez votre flux à la recherche de publicités. Notez-les : quels types de produits sont présentés ? Quelles marques ?
2. Ensuite, consultez votre leader pour penser à quelque chose que vous devez acheter pour votre lieu de réunion ou un endroit que vous voudrez peut-être visiter avec votre groupe.
3. Effectuez une recherche en ligne sur Google ou tout autre moteur de recherche à cette fin. Assurez-vous de cliquer sur plus de 5 résultats qui apparaissent et notez à nouveau les marques que vous avez regardées, les noms / types de produits, etc.
4. Pour la semaine prochaine, notez le type d'annonces qui apparaissent sur votre flux social après cette recherche. Les publicités ont-elles changé depuis la première fois ? Les annonces diffusées sont-elles liées à la recherche en ligne que vous avez effectuée ?
5. Existe-t-il un moyen de supprimer les cookies ? Essayez de savoir de quelle manière.



 Regardez la vidéo [« Cookies and Your Online Privacy »](#) to learn more about the way Cookies work.

DISCUTEZ avec le groupe de vos pensées et de ce que vous avez ressenti au sujet des changements dans les publicités qui ont été diffusées.



Le cookie informatique aide le site Web à suivre vos visites et votre activité. Ce qui n'est pas toujours une mauvaise chose. Par exemple, lorsque vous achetez en ligne, les cookies gardent une trace de ce que vous mettez dans votre panier. Les cookies sont également utilisés pour enregistrer les informations de connexion ou l'historique Web en ligne. Mais parfois, les cookies peuvent masquer des problèmes de sécurité, c'est pourquoi un paramètre qui contrôle ou limite leur suivi peut aider à protéger votre paramètre de confidentialité tout en permettant de poursuivre vos activités.

Pour gérer vos cookies, ouvrez votre navigateur et recherchez où les cookies sont stockés. Chaque navigateur vous offre une gamme d'options pour activer ou supprimer les cookies. Vous pouvez trouver plus d'informations pour chaque navigateur [ici](#).

7. AVOIR DES COOKIES

(SUITE)

OUTIL ★

Exemple de bloc-notes pour suivre vos résultats :

Date / action	Compte social	Produits	Marques	Pensées / sentiments
1/3/2021 - Mon flux	Instagram	Guitares électriques	A, B, C
	TikTok
4/3/2021 - Recherche				

ALLER PLUS LOIN



Apprenez-en davantage sur la publicité en ligne grâce à l'activité « Repérez l'annonce » dans la section Protégez-vous... des risques en ligne.

APPUYER SUR ENTRÉE



IMAGINER ... UN MEILLEUR INTERNET



L'OBJECTIF DE CETTE SECTION : Utiliser Internet de manière positive pour stimuler la créativité et la rendre plus agréable pour les autres

1. COUP DE MAIN



20 min



RÉSULTAT :

Savoir vers qui vous adresser pour obtenir de l'aide lorsque vous rencontrez un problème en ligne



MATÉRIEL :

papiers, crayons et ciseaux pour chaque participant, photos des endroits vers lesquels vous pouvez vous adresser pour obtenir de l'aide (voir l'outil ci-dessous)



SOYEZ PRÊT :

Faites une petite recherche pour trouver des lignes d'assistance nationales, des organisations d'experts, des groupes de soutien ou tout autre endroit vers lequel les jeunes peuvent se diriger pour obtenir de l'aide sur les problèmes liés à internet

CE QUI SE PRODUIT :

Internet peut être un excellent outil à utiliser dans notre vie quotidienne : nous pouvons trouver des informations, écouter de la musique, regarder des films et des vidéos, apprendre de nouvelles recettes, communiquer avec des amis et la famille, explorer la science, etc. Parfois, des choses que nous lisons ou voyons en ligne, des problèmes techniques, des commentaires méchants ou une dispute en ligne peuvent nous laisser un sentiment d'insécurité, bouleversé ou effrayé.

Pouvez-vous penser à un moment où vous vous êtes senti ainsi ? Si vous êtes à l'aise, partagez votre expérience avec le groupe.

Lorsque ce type d'événement se produit et que vous avez besoin d'aide pour régler le problème, il existe des personnes et des endroits vers lesquels vous adresser. Jouez à ce jeu pour savoir où vous pouvez demander des conseils !

1. Divisez-vous en petits groupes d'environ 5 personnes.
2. Chaque membre du groupe dessine autour de sa main sur un morceau de papier et le découpe.
3. Les groupes s'alignent ensuite pour une course de relais, chaque membre tenant son « coup de main ».
4. À l'extrémité opposée de l'espace de réunion, disposez les images en mentionnant les personnes clés ou les endroits où vous pouvez vous adresser concernant un problème en ligne et des crayons.
5. Au signal, la première personne de chaque équipe accourt, en lit une et l'écrit sur l'un de ses doigts « coup de main ».

Puis elle revient en courant, saisit le deuxième joueur par la main et les deux courent ensemble. Ils doivent maintenant tous les deux écrire quelque chose sur leurs « coups de main », tout en se tenant la main. Ensuite, ils reviennent, saisissent la troisième personne et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait terminé son « coup de main ».

6. L'équipe gagnante est celle qui a rempli les « coups de main » de tout le monde en premier. Dans tous les cas, assurez-vous que chacun ait la chance de savoir à qui s'adresser !

Terminez l'activité en discutant et en spécifiant chacune des personnes ou des endroits clés auxquels vous pouvez vous adresser ; qui est une personne en qui vous avez confiance ? Ou quel est le numéro d'une ligne d'assistance nationale ? Chaque participant peut l'écrire sur son « coup de main » et le conserver pour référence future.

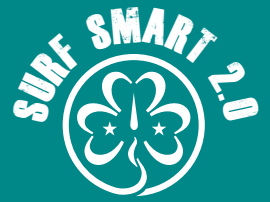


Conseil d'activité !

Pour les participants qui apprennent encore à lire et à écrire : imprimez les images fournies dans la section Outil autant de fois que de participants. Demandez-leur de les fixer à leurs doigts « coup de main ».

APPUYER SUR ENTRÉE

IMAGINER ... UN MEILLEUR INTERNET



1. COUP DE MAIN

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Voici quelques exemples pour chacun des endroits auxquels vous pouvez vous adresser :

- Les personnes en qui vous avez confiance et avec qui vous vous sentez en sécurité - Cela peut être embarrassant, mais leur parler, leur permettra de vous aider plus facilement. Ils peuvent vous aider à sortir d'une situation difficile ou inconfortable. Ils peuvent également s'assurer que votre téléphone, tablette et ordinateur dispose des contrôles parentaux appropriés pour bloquer les choses qui pourraient vous mettre mal à l'aise ou vous bouleverser. Vous pouvez parler à un parent, à un éducateur ou à quelqu'un d'autre dans votre famille ; le parent ou l'éducateur d'un ami, ou à un voisin ; un enseignant, une éducatrice / une animatrice scout, un entraîneur sportif ou un membre du personnel de votre école ; un médecin, une infirmière scolaire ou un conseiller scolaire ; un chef religieux, par exemple un prêtre, un imam ou un rabbin.
- Une ligne d'assistance téléphonique nationale - Ils peuvent être fournis par les services officiels du gouvernement ou par une association. Vous pouvez généralement appeler, mais parfois vous pouvez également discuter en ligne avec un expert. Pour les trouver, effectuez une recherche sur le Web en saisissant dans le champ de recherche « ligne d'assistance internet [et le nom de votre pays] ».
- Une association d'experts ou un groupe de soutien communautaire - Ils peuvent fournir un soutien régulier si vous en ressentez le besoin. Pour les trouver, effectuez une recherche sur le Web en saisissant dans le champ de recherche « groupe de soutien Internet [et le nom de votre pays] ».
- Bouton signaler / bloquer - Si vous voyez une image ou une vidéo en ligne qui vous dérange ou si vous êtes victime d'intimidation, de harcèlement sexuel, de discours de haine ou de tout autre type de harcèlement en ligne, vous pouvez toujours utiliser le bouton signaler ou bloquer.
- Des professionnels tels que des médecins, des infirmières ou des assistants sociaux peuvent être formés pour vous aider à résoudre des problèmes en ligne tels que la dépendance. Visitez votre centre de santé ou votre hôpital local pour obtenir des instructions.

OUTIL ★

Personnes et lieux auxquels vous pouvez demander de l'aide

Les personnes en qui vous avez confiance et avec qui vous vous sentez en sécurité - famille ou amis



Une ligne d'assistance nationale

Une association d'experts ou un groupe de soutien communautaire



BLOQUER



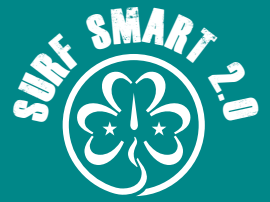
Bouton signaler / bloquer

Professionnels - médecins, infirmières, assistants sociaux



APPUYER SUR ENTRÉE

IMAGINER ... UN MEILLEUR INTERNET



2. GESTIONNAIRE DE RÉSEAUX SOCIAUX



Pratique



RÉSULTAT :

Apprendre à utiliser les réseaux sociaux pour une promotion positive



MATÉRIEL :

appareil (s) numérique (s), papier, crayon

CE QUI SE PRODUIT :

Si vous aimez les réseaux sociaux, vous voudrez peut-être essayer de devenir un gestionnaire de réseaux sociaux ! Vérifiez auprès de votre leader si votre groupe ou troupe locale a une présence en ligne sur les réseaux sociaux et proposez de « prendre le contrôle » du compte, avec son aide et ses conseils pour rédiger des publications sur vos aventures Surf Smart ou sur les activités que votre groupe fait qui pourraient être intéressantes pour les personnes de votre âge.

Avant de commencer, assurez-vous de :

- Demandez des conseils si vous ne connaissez pas le fonctionnement de la plateforme.
- Réfléchissez aux différences entre un compte personnel sur les réseaux sociaux et un compte professionnel.
- Planifiez comment votre contribution au compte sera une source positive d'informations en ligne.
- Créez un plan des publications que vous mettrez en ligne. Vous pouvez même spécifier ce que sera le texte, la photo / infographie / vidéo, la date de publication, etc.

Gardez à l'esprit les directives de sauvegarde et de protection de l'enfance pour votre groupe et assurez-vous que vous avez le consentement de chacun pour utiliser son image.

Notez les progrès, les difficultés et les réussites et partagez-les avec votre groupe par la suite. Existe-t-il quelque chose que vous auriez fait différemment ?



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Votre profil personnel sur les réseaux sociaux est celui que vous utilisez pour vos besoins personnels, tels que parler à des amis et suivre des marques, des produits ou des célébrités.

Conseil d'activité !

Pour savoir comment utiliser les réseaux sociaux pour une cause, consultez la liste « Outils en ligne pour soutenir votre projet #BeTheChangeOnline » à la page ... de ce pack.

Votre groupe ou troupe locale a probablement également une présence en ligne sur les réseaux sociaux. Ce profil est créé pour qu'il puisse être présent sur les réseaux sociaux et promouvoir la cause des guides et des éclaireuses.

Les réseaux sociaux peuvent être un outil puissant pour vous aider à promouvoir votre cause, à faire entendre votre voix partout et à amener plus de personnes vers vous. Grâce à l'utilisation de hashtags, par exemple, les réseaux sociaux sont un outil puissant permettant aux personnes et aux mouvements de partager leurs histoires.

Voici quelques conseils rapides :

- Créez un plan avec le contenu de vos publications. Vous pouvez bien sûr décider de publier quelque chose sur le moment, mais avoir un plan prêt vous aidera à être plus efficace.
- Rendez les publications intéressantes à première vue. Les personnes aiment les images, alors associez tout à une photo ou un graphique qui partage ou renvoie à des informations pertinentes dans la légende.
- Vous pouvez partager le contenu d'autres personnes ou pages à condition de demander l'autorisation et de mentionner le créateur.
- Surveillez votre ton. Vos publications représentent le Guidisme et le Scoutisme Féminin, elles doivent donc y être associées.
- Publiez régulièrement. Vous pouvez décider de publier une fois par jour ou une fois par semaine en fonction de ce que vous souhaitez réaliser. Si vous êtes trop occupé pour publier, vous pouvez même planifier la publication automatique des publications à l'aide de diverses applications (apps).

APPUYER SUR ENTRÉE

IMAGINER ... UN MEILLEUR INTERNET



3. UNE COMMUNAUTÉ EN LIGNE POSITIVE



 20 min (flexible)

 **RÉSULTAT :**
Devenir une source de positivité sur les réseaux sociaux

 **MATÉRIEL :**
Appareil numérique

CE QUI SE PRODUIT :

Votre Promesse de Guidage / Scoutisme ne s'arrête pas au monde physique. Il s'étend également au monde en ligne. Vous pouvez en faire un meilleur endroit en contribuant positivement via vos plateformes sociales !

Instagram, TikTok, Facebook, Twitter ; Les communautés numériques sont des communautés qui s'appuient sur les technologies numériques pour communiquer, s'ouvrir au réseau et diffuser des informations. Réfléchissez aux questions suivantes :

- Qu'est-ce qui les rend positives ?
- Comment pouvez-vous contribuer avec vos attitudes et vos actions à la création d'un espace en ligne positif ?

Ces dernières années, ONU Femmes a été témoin du compromis de la sécurité des femmes et des filles et de la montée de la violence sexiste dans les espaces en ligne . Il est important de donner à toutes les filles les moyens de pratiquer le leadership, afin qu'elles puissent se sentir et agir comme des leaders dans leur vie et leurs communautés.

Conseil d'activité !

Pensez à ces comptes en ligne qui vous rendent heureux. Est-ce uniquement leur contenu, ou est-ce également les commentaires et réactions de la communauté qui contribuent à l'atmosphère ? Faites-vous une idée d'une communauté en ligne positive en visitant les comptes des réseaux sociaux des Humains de New York.

[Patrouille de positivité de l'AMGE](#) nous invite à combattre la négativité avec le défi suivant : Pensez aux filles ou aux femmes autour de vous dont le leadership vous inspire, pourquoi elles vous inspirent et comment elles peuvent inspirer les autres. Publiez un message sur vos réseaux sociaux avec #PositivityPatrol et #LeaderLikeYou, afin que leur leadership puisse inspirer les filles du monde entier. N'oubliez pas de demander leur consentement si vous souhaitez publier une photo d'elles.

Gardez une trace de vos actions, interactions et résultats. Présentez à votre groupe vos découvertes et discutez de la façon dont cela a fonctionné.

⁹[Online and ICT-facilitated violence against women and girls during COVID-19](#); ONU Femmes.

3. UNE COMMUNAUTÉ EN LIGNE POSITIVE

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Pour créer un contenu positif, tenez compte des consignes suivantes lorsque vous publiez ou commentez en ligne :

- Vais-je me sentir bien ou différent à ce sujet plus tard ?
Ne postez pas lorsque vous êtes en colère. Prenez le temps de vous calmer et vérifiez à deux fois ce que vous êtes sur le point de publier.
- Pourquoi est-ce que je publie ?
Est-ce quelque chose que vous voulez vraiment publier, reflète-t-elle vraiment votre personnalité et vos valeurs ? Ne suivez pas la norme ou ne postez pas simplement pour attirer l'attention, car vous pourriez ne pas aimer la réponse que vous obtenez.
- Est-ce que je dirais cela personnellement ?
Si la réponse est non, ne publiez pas en ligne. Derrière chaque compte de réseaux sociaux, il existe une personne réelle avec des sentiments.
- Cela peut-il être interprété différemment ?
Ce que nous écrivons parfois ne reflète pas exactement ce que nous voulons dire. Le sarcasme et l'ironie ne se transmettent souvent pas bien par écrit. Pensez à la façon dont les autres peuvent le lire ; pourrait-il être considéré comme offensant ?
- Suis-je gentil ?
Traitez les autres avec le respect que vous aimeriez recevoir vous-même.

- Est-ce vraiment privé ?
Les personnes s'excusent souvent concernant les messages inappropriés en se basant sur l'idée que la conversation est privée, puisqu'il s'agit d'un compte privé. Considérez combien de connexions vous avez, est-ce que toutes ces personnes sont des amis très proches ? Pouvez-vous être sûr que chacune d'entre elles ne partagera pas ou n'en parlera pas avec les autres ? Les statistiques de Facebook suggèrent que le jeune utilisateur moyen possède jusqu'à 300 amis en ligne. Subitement, ce profil privé ne semble pas être aussi privé que cela.
- Ai-je la permission ?
Soyez respectueux de la vie privée des autres ; ne partagez pas de photos ou d'informations qui pourraient embarrasser ou humilier quelqu'un.
- M'aimerai-je ?
Si la plupart de vos publications sont en quelque sorte critiques, méchantes, offensantes ou négatives, comment pensez-vous que les autres peuvent vous percevoir ?
- Est-ce légal ?
Au regard de la loi, publier en ligne n'est pas la même chose que d'avoir une conversation informelle avec vos amis. Mettre en ligne, c'est publier. Le harcèlement, les discours de haine, les menaces de violence, la ruine de la réputation de quelqu'un et les images ou commentaires suggérant une activité illégale peuvent tous être utilisés contre vous.

[Adapté de Kidscape.org.uk]

ALLER PLUS LOIN



Vous voulez voir comment un contenu positif peut affecter votre impression numérique ? Faites l'activité « Que voyez-vous ? » que vous trouverez dans la **Section Respecter ... vos droits et votre empreinte numériques.**

APPUYER SUR ENTRÉE

IMAGINER ... UN MEILLEUR INTERNET



4. MIEUX ENSEMBLE



Flexible / en fonction de l'activité



RÉSULTAT :

Créer une expérience Internet plus sûre en réunissant les Guides ou les Éclaireuses et leurs éducateurs



MATÉRIEL :

Dépend de la (des) activité (s) choisie (s), papier et crayons pour tous les participants

CE QUI SE PRODUIT :

Il existe de fortes chances que vous utilisiez Internet depuis votre naissance, alors que vos parents ou vos éducateurs ont peut-être vécu sans smartphone ni Wi-Fi.

Parfois, cela peut sembler être une énorme lacune dans la communication et créer un conflit entre vous sur l'utilisation d'Internet ou de vos appareils. Mais être ensemble dans vos aventures numériques est vraiment le choix sûr et proactif au cas où l'un d'entre vous aurait besoin d'aide.

Vos parents peuvent vous permettre de devenir un citoyen numérique intelligent dans un monde de plus en plus connecté et vous pouvez leur montrer toutes les actions intéressantes que vous pouvez faire en ligne. Utilisez Surf Smart 2.0 pour démarrer la conversation en famille !

Invitez un parent ou un éducateur à rejoindre votre groupe pour une soirée Family Surf Smart.

Vous pouvez l'organiser en 3 parties :

PARTIE 1 - APPRENDRE : faites une ou plusieurs activités de ce pack. Vous pouvez faire des activités que vous avez déjà faites, ou vous pouvez profiter de cette occasion pour en faire de nouvelles.

PARTIE 2 - DISCUTEZ : tout le monde contribue avec des suggestions sur ce qui serait utile de convenir chez vous en ce qui concerne l'utilisation d'Internet et de prendre des notes. Divisez en petits groupes si nécessaire. Certains centres d'intérêt pourraient être la sécurité en ligne, la confidentialité, les chats / messageries, le chat vidéo, les réseaux sociaux, le téléchargement, la publication en ligne. Chacun peut avoir son mot à dire en ajoutant quelque chose qui lui permettrait de se sentir plus en sécurité et / ou plus responsable.



CE QUE LES JEUNES NOUS ONT DIT ...



Lorsque nous avons demandé aux jeunes qui, selon eux, sont les plus susceptibles de se renseigner concernant la sécurité sur Internet, la majorité des U-Reporters a répondu leurs parents (37%). Jetez un œil au [rapport](#) pour en savoir plus.

Un accord familial est un excellent moyen d'entamer une conversation sur la façon dont vous utilisez tous Internet et de discuter ensemble des comportements positifs en ligne.

Cela peut aider à réduire les tensions concernant l'utilisation d'Internet et des écrans, peut permettre une meilleure compréhension et peut être le début du partage de connaissances.

PARTIE 3 - ENGAGEMENT : Engagement : Demandez à chacun de s'engager à créer ses propres accords détaillés à la maison, sur la base de la discussion. Chacun peut créer le sien à partir de rien ou utiliser thesmarttalk.org pour les aider

CONSEIL !

Demandez à vos parents / éducateurs de vous rejoindre dans l'une de vos activités Internet. Vous pouvez créer une vidéo ou une publication ensemble pour vous amuser et la mettre en ligne. Cela vous aidera à démarrer la conversation.

APPUYER SUR ENTRÉE

IMAGINER ... UN MEILLEUR INTERNET



5. CRÉER



1 heure ou plus selon le projet



RÉSULTAT :

Imaginer une application utile



MATÉRIEL :

Dépend de l'activité choisie

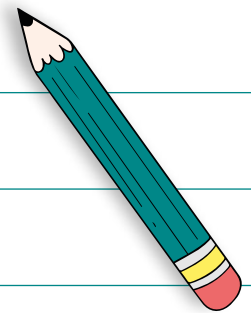
CE QUI SE PRODUIT :

Internet et les smartphones nous donnent la possibilité d'utiliser des outils et des applications (apps) qui peuvent rendre notre vie quotidienne meilleure ou plus facile. Pensez-vous à quelque chose qui pourrait améliorer la vie des filles de votre communauté ? Imaginez un outil, un site Web ou une application en ligne qui serait utile pour cela. Il pourrait répondre à des besoins spécifiques dans des catégories telles que les arts, l'école ou la nature.

Préparez une courte présentation pour votre groupe. Cela peut être une vidéo, une présentation sur Powerpoint, [Google slides](#) ou [Prezi](#), ou même une présentation faite à la main. Essayez d'inclure des éléments tels que :

- Ce que l'outil que vous avez imaginé fera réellement.
- Comment cela fonctionnera-il ?
- De quoi auriez-vous besoin pour le construire ?

Notes



CONSEIL !

Une application réussie tente de répondre à la question suivante : qu'est-ce que l'application fait d'important pour les besoins du consommateur ?

APPUYER SUR ENTRÉE

IMAGINER ... UN MEILLEUR INTERNET



6. INTERNET DES OBJETS (IDO)



30 min



RÉSULTAT :

Découvrir ce qu'est l'Internet des objets et comment il affecte nos vies



MATÉRIEL :

papier et crayons



SOYEZ PRÊT :

vous devrez peut-être fournir des exemples pour chaque sujet aux participants.

Voir l'outil ci-dessous

CE QUI SE PRODUIT :

The Internet of Things (IoT) refers to electronic devices that are able to connect to the internet and share data with other internet enabled devices without human intervention.

L'Internet des objets (IdO) fait référence aux appareils électroniques capables de se connecter à internet et de partager des données avec d'autres appareils compatibles internet sans intervention humaine.

Les appareils connectés incluent les ordinateurs portables, les smartphones et les ordinateurs, mais il peut s'agir de tout objet, du tensiomètre d'une personne, d'une serrure de porte connectée Bluetooth, d'un ouvre-porte de garage qui a une adresse IP et qui peut communiquer sur un réseau.

Essayez ce qui suit pour recréer le fonctionnement de l'IdO :

1. Répartissez-vous en groupes d'environ cinq personnes.
2. Chaque personne du groupe nomme un appareil intelligent qui peut collecter / partager des données dans l'environnement domestique (créant ainsi une connectivité Web de l'IdO à la maison). Par exemple : smartphone, réfrigérateur intelligent, serrures intelligentes, etc.
3. Chaque groupe réfléchit à la manière dont ses appareils se connectent et tente de recréer leur connectivité Web pour le reste du groupe sans utiliser de mots. Par exemple, un membre peut agir en tant qu'utilisateur mobile, un autre peut répondre en tant que réfrigérateur et un autre peut émettre un son de verrouillage.
4. Les autres groupes essaient de comprendre quels sont les objets représentés.

Pouvez-vous penser à d'autres domaines dans lesquels l'IdO peut être utilisé ? Quelques exemples incluent : transports, villes, environnement, agriculture, mode, santé, vente au détail, gadgets du quotidien.



FINALEMENT, DISCUTEZ :

- Comment l'IdO peut-il améliorer notre vie quotidienne ? Quelles sont les choses qui sont simplifiées ?
- Existe-t-il des problèmes de sécurité ou de confidentialité avec l'IdO ? Que peut-on faire des données collectées et / ou partagées via ces appareils connectés ?
- Comment l'IdO peut-il contribuer ou nuire à la sécurité des personnes, y compris la violence sexuelle, la violence domestique ou les abus contre les personnes vulnérables.

6. INTERNET DES OBJETS (IDO)

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Voici quelques points pour faciliter la discussion lors de cette activité :

LES AVANTAGES POTENTIELS DE L'IDO :	LES INCONVÉNIENTS POTENTIELS DE L'IDO :
<ul style="list-style-type: none">• Accès aux informations : vous pouvez facilement accéder aux données et informations de loin, en temps réel. Cela se produit grâce au réseau d'appareils. Les informations sur la science, la biodiversité, les animaux, l'environnement, etc. peuvent être utilisées pour apporter des changements positifs pour la société et notre planète.• Communication de meilleure qualité : sur un réseau d'appareils interconnectés, la communication devient plus efficace. Dans les cas où les machines doivent communiquer entre elles, les résultats sont plus rapides et meilleurs.• Rentable : une communication meilleure et plus facile entre les appareils aide les personnes dans les tâches quotidiennes et peut économiser du temps et de l'argent.• Automatisation : gérer les tâches quotidiennes sans intervention humaine permet aux entreprises d'améliorer la qualité des services et de réduire le niveau d'intervention humaine.	<ul style="list-style-type: none">• Confidentialité et sécurité : chaque appareil que nous utilisons est connecté via Internet. Le risque de partager des données que nous ne souhaiterions peut-être pas augmenter. Le partage d'informations confidentielles pourrait être facilement piraté par des tiers.• Moins emplois : l'automatisation réduit le besoin de main-d'œuvre humaine.• Fiabilité : la technologie domine notre style de vie et nous en rend plus dépendants. Si le système s'effondre, il existe des risques élevés impliqués. Essayer de se déconnecter de l'IdO à l'avenir sera de plus en plus difficile pour ceux qui le voudraient.• Fractures numériques : l'écart entre ceux qui ont accès à la technologie et ceux qui n'y ont pas accès va se creuser.

L'IdO peut avoir un impact sur la violence domestique et les abus liés au genre : des compteurs, des verrous et des caméras « intelligents » pourraient favoriser la violence domestique et accroître encore le risque de la victime. Car ils pourraient être utilisés pour restreindre la liberté, surveiller de près ce que font les victimes, où elles vont, ou à qui elles parlent. Il est important que les développeurs IdO tiennent compte de la mauvaise utilisation potentielle de leurs services et appareils, tandis que des conseils et une aide aux victimes des refuges ou de la police devraient être disponibles.




6. INTERNET DES OBJETS (IDO)

(SUITE)

OUTIL ★

Voici quelques exemples d'appareils connectés dans l'environnement domestique. Ceux-ci doivent être utilisés comme instruction dans le cas où les groupes ne seraient pas en mesure de créer les leurs :

SUJET	EXEMPLES D'APPAREIL CONNECTÉS
<p>MAISONS</p> 	<ul style="list-style-type: none">• téléphone intelligent• réfrigérateur intelligent• chauffe-eau / chaudière• serrures de porte / fenêtre• système d'éclairage• fenêtres• système de climatisation• système de chauffage• machine à laver• TV intelligente• mangeoir• aspirateur intelligent• arroseurs / système d'arrosage• caméras de surveillance• sonnette• capteurs mesurant des éléments comme la qualité de l'air ou de l'eau à l'intérieur de la maison ou dans le jardin

APPUYER SUR ENTRÉE

IMAGINER ... UN MEILLEUR INTERNET



7. RELATIONS POSITIVES



 1 heure

 **RÉSULTAT :**

Découvrir comment ce que nous voyons en ligne peut affecter nos relations, y compris les relations sexuelles

 **MATÉRIEL :**

Cartes de déclaration avec des perceptions sur la pornographie (voir l'outil ci-dessous), des caractéristiques d'une relation sexuelle positive divisée en deux (voir l'outil ci-dessous), signes accord-désaccord-incertitude / indécision, ruban adhésif, papier, crayon

 **SOYEZ PRÊT :**

Cette activité couvre les thèmes des relations sexuelles et de la pornographie. Les membres de votre groupe ou les membres de leur famille peuvent considérer ces sujets comme inappropriés pour le groupe à explorer ensemble. Si tel est le cas, vous devriez envisager de choisir une activité alternative dans cette section.

Assurez-vous de lire l'activité pour évaluer si elle convient à votre culture, à vos contextes et à votre groupe. Adaptez si nécessaire.

Si vous pensez que les membres de votre groupe peuvent se sentir mal à l'aise avec cette activité, vous devriez en discuter avant de décider de continuer ou non.

Nous vous suggérons, avant d'effectuer l'activité, de lire la section Résultats de la recherche de cette activité et si possible de faire vos propres recherches sur le sujet en visitant le site [Web NSPCC](#) ou d'autres organisations qui pourraient être actives dans votre communauté. Cela vous aidera à vous préparer pour la discussion.

Il n'est pas attendu que les participants regardent de la pornographie pour faire cette activité. Au lieu de cela, il suffit d'explorer les perceptions courantes et d'entendre les commentaires des pairs, du contenu télévisé ou des réseaux sociaux.

Revoyez vos accords #bravespace avant de commencer afin que tout le monde se sente à l'aise pour participer activement. Certains participants pourraient se sentir mal à l'aise pendant l'activité. Faites-leur savoir qu'ils peuvent faire une pause.

Divisez les déclarations des caractéristiques des relations positives en deux et collez chaque moitié sous des chaises ou cachez-les autour de votre zone de réunion avant l'arrivée des participants.

7. RELATIONS POSITIVES

(SUITE)

CE QUI SE PRODUIT :

En naviguant sur internet, vous pouvez rencontrer par hasard ou intentionnellement du contenu sexualisé. Il est naturel d'être curieux. Il est également important de savoir ce qui est réel et ce qui ne l'est pas, en ligne. Au cours de cette session, nous allons discuter de la pornographie en ligne. Nous nous demanderons si les messages qui y sont présentés sont réalistes et quel est leur impact sur les attentes des relations sexuelles. Nous essaierons également de définir à quoi ressemblent les relations sexuelles positives.

1. Commencez par définir la pornographie en ligne. Permettez aux participants de contribuer avec leurs propres pensées ou alors utilisez la définition suivante.

La pornographie est la représentation d'organes ou d'activités sexuelles dans des images ou des vidéos destinées à provoquer une excitation sexuelle. (Dictionnaire Merriam-Webster). La pornographie en ligne est lorsque le contenu pornographique est disponible en ligne dans différents formats numériques tels que des images, des fichiers vidéo, des jeux vidéo et des vidéos en continu.

2. Ensuite, vous allez réfléchir à certaines des perceptions que les personnes ont de la pornographie.
 - Identifiez un espace où les participants peuvent se tenir en ligne ou en forme de U. Placez les signes Accord et Désaccord aux extrémités opposées d'un continuum dans l'espace et un signe Incertitude / Indécision quelque part au milieu.
 - Expliquez aux participants que vous lirez certaines déclarations qui expliquent certaines des perceptions que les personnes pourraient avoir sur la pornographie. Lisez chaque déclaration en accordant aux participants quelques minutes pour réfléchir.
 - Si les participants sont d'accord avec la déclaration, demandez-leur de passer d'un côté. Si les participants ne sont pas d'accord avec la déclaration, demandez-leur de passer de l'autre côté. S'ils sont indécis ou incertains, ils doivent se tenir proches du milieu.
 - Demandez aux participants d'expliquer pourquoi ils se tiennent là où ils sont. Encouragez-les à partager leurs

LE SAVIEZ-VOUS ?

According to TopTenreviews.com the average age of first Internet porn exposure is 11 years old.

points de vue et à mentionner des exemples pour défendre leur position. Après avoir écouté environ trois ou quatre points de vue, demandez si quelqu'un souhaite se déplacer. Encouragez les participants à garder l'esprit ouvert ; ils sont autorisés à se déplacer si quelqu'un présente un argument qui modifie leur position sur la ligne.

3. Utilisez la dernière déclaration (« La pornographie affecte la façon dont nous nous comportons ou nous traitons notre partenaire ») pour lancer une discussion sur la façon dont la pornographie pourrait avoir un impact sur la façon dont nous voyons les relations sexuelles et les relations en général. Selon les participants, qu'est-ce qui fait une bonne relation ?

Ensuite, concentrez-vous sur ce qui constitue une relation sexuelle saine, consensuelle et positive en utilisant le prochain jeu :

- Invitez les participants à regarder sous leur chaise. Ils y trouveront une caractéristique d'une relation sexuelle positive.
- Expliquez que bien qu'il y ait six phrases au total, celles-ci sont divisées en deux. Ils doivent faire le tour de la pièce et trouver la personne qui tient l'autre moitié et compléter leur phrase.
- Demandez à chaque paire de lire sa phrase à haute voix et de les épingler au mur. Vous pouvez également ajouter tout ce que vous pourriez proposer. Discutez de celle qui vous semble la plus importante et pour quelle raison.

7. RELATIONS POSITIVES

(SUITE)



- Pas tout le monde ne regarde de la pornographie. Soit parce qu'ils ne l'apprécient pas, qu'ils ne la trouvent pas intéressante ou qu'ils pensent que cela n'est pas approprié. C'est parfaitement acceptable et il ne faut pas les contraindre à le faire.
- Bien que la pornographie montre des personnes ayant des relations sexuelles réelles, ce sont des acteurs payés pour jouer un rôle et un scénario devant une caméra. Ils acceptent de faire des choses qui souvent ne sont pas ce que la plupart des personnes accepteraient de faire lorsqu'elles ont des relations sexuelles avec leur partenaire. Ils ne sont souvent pas dépeints comme de vraies personnes avec de vraies personnalités et sentiments.
- Le sexe dans la pornographie est souvent différent de la façon dont les personnes ont des relations sexuelles dans la vraie vie. Il s'agit principalement de donner du plaisir aux hommes et aux femmes en faisant des choses pour exciter instantanément les hommes. En réalité, le plaisir de chacun est également important.
- La pornographie ne définit pas clairement le consentement, le plaisir et la violence comme nous le ferions dans la vraie vie.
- Le consentement signifie donner la permission à quelqu'un de toucher ou de faire quelque chose à votre corps.
- La pornographie est souvent violente, en particulier envers les femmes, et montre souvent que les femmes apprécient cela. Cependant, c'est un rôle. Pour la plupart des personnes, être blessé, menacé ou humilié est une très mauvaise expérience.
- Des relations saines reposent sur la confiance et l'intimité émotionnelle. Celles-ci peuvent amener une personne à se sentir valorisée, chérie, aimée, prise en charge, écoutée et appréciée. Les relations positives valorisent également le consentement et les expériences des deux parties.
- Les acteurs de la pornographie peuvent être différents de ce que font les gens dans la vraie vie. En réalité, le visage, les parties du corps, les poils, les organes génitaux, etc. de chaque personne sont uniques.
- Internet peut être la passerelle vers toutes sortes d'informations. C'est pourquoi les personnes trouvent plus facile de s'y rendre vers la pornographie en ligne lorsqu'elles veulent en savoir plus sur le sexe et explorer leur propre sexualité. Il existe de nombreux autres endroits vers lesquels se tourner pour obtenir des réponses réalistes, des conseils, du soutien ou des informations sur le thème du sexe : le conseiller ou l'enseignant de la matière de santé sexuelle à l'école, les amis ou la famille, un conseiller scolaire ou une infirmière, ou d'autres organisations externes de santé sexuelle et des organismes de bienfaisance dans votre propre pays, même des livres et des films appropriés que vous pouvez rechercher avec l'aide d'un adulte en qui vous avez confiance.

7. RELATIONS POSITIVES

(SUITE)

OUTIL ★

Déclarations que vous avez peut-être entendues ou rencontrées à propos de la pornographie

- Regarder de la pornographie est correct. Tout le monde le fait.
- Ce que vous voyez dans la pornographie représente ce qui se passe dans la vraie vie.
- La pornographie peut vous aider à explorer votre sexualité et à en apprendre davantage sur le sexe.
- Les corps, dans la vraie vie, sont différents de ceux que nous pourrions voir dans la pornographie.
- Les femmes et les hommes sont présentés comme égaux dans la pornographie.
- La pornographie affecte la façon dont les gens se comportent et / ou traitent leurs partenaires.

Caractéristiques d'une relation positive

Les partenaires se respectent

1

et veulent les mêmes choses.

Les partenaires veulent avoir des relations sexuelles

2

et sont satisfaits de ce qu'ils font.

Les partenaires se trouvent attirants

3

de nombreuses façons différentes, pas seulement en apparence.

Ce n'est pas seulement une question de sexe. Les personnes se sentent bien

4

dans leur peau et à l'aise avec leur partenaire.

Les partenaires peuvent parler ouvertement et honnêtement de ce qu'ils aiment

5

et n'aiment pas et ils s'écoutent.

Accepter que « Non signifie non »

6

et seulement « Oui signifie oui ! ».

[Adapté de [NSPCC's 'Making Sense of Relationships'](#)]



L'OBJECTIF DE CETTE SECTION : Devenir un acteur du changement numérique des Guides et des Éclaireuses

Maintenant que vous avez exploré les moyens de profiter le plus possible de vos expériences en ligne de manière sûre et équilibrée, il est temps de réfléchir et d'agir pour le monde en ligne.

Cette dernière section du pack vous invite à agir pour changer les problèmes en ligne qui vous concernent ainsi que votre groupe et qui ont un impact positif sur une communauté, une société ou le monde en général.

Que vous soyez préoccupé par l'impact des réseaux sociaux sur l'estime de soi ou par la montée des fausses informations, vous pouvez devenir l'élément qui apporte le changement en ligne (#BeTheChangeOnline) et avoir un impact.

Suivez les étapes suivantes pour compléter cette section :

- 1** Apporter le changement à la manière de l'AMGE : explorez ce qu'est un acteur du changement et découvrez comment les Guides et les Éclaireuses font changer les choses.
- 2** Choisissez votre projet #BeTheChangeOnline : prenez et terminez un projet pour apporter le changement dans la sphère numérique.
- 3** Tenez votre promesse de citoyen numérique pour compléter le badge.

ÉTAPE 1 : APPORTER LE CHANGEMENT AU CHEMIN DE L'AMGE



40 min



RÉSULTAT :

Comprendre ce que fait un acteur du changement et explorer les voies du Guidisme et du Scoutisme Féminin vers le changement social



MATÉRIEL :

Histoires d'acteur de changement, panneaux avec des signes et des exemples de sensibilisation, action dans votre communauté et Expression (voir Outil ci-dessous), corde ou ruban adhésif



SOYEZ PRÊT :

Placez les panneaux avant de réaliser l'activité. Vous pouvez les accrocher sur des arbres, des poteaux ou si vous êtes à l'intérieur, posez-les sur les murs

ÉTAPE 1 : APPORTER LE CHANGEMENT AU CHEMIN DE L'AMGE

(SUITE)

CE QUI SE PRODUIT :

Qu'est-ce qu'un acteur de changement ?

Expliquez au groupe que vous allez maintenant explorer ce qu'est et fait un acteur de changement. Vous partagerez des histoires qui ont contribué positivement au monde en ligne et apporté des changements à la société.

1. Divisez-vous en petites équipes et distribuez une histoire d'acteur de changement à chacune.
2. Les équipes ont 5 minutes pour lire et se préparer à présenter leur histoire dans une interview de 2 minutes qui sera prise par le reste du groupe. Pour les participants plus jeunes, vous pouvez sélectionner 1 ou 2 histoires que vous trouvez appropriées et les lire à tout le groupe.



DISCUTEZ : quels sont les éléments qui ressortent des histoires que vous avez entendues ? Quelles sont les méthodes en ligne qui ont amené des changements dans une société, une

loi, des pratiques ou des préjugés ? Comment décririez-vous le changement social sur la base de ce que vous avez entendu ?

Le changement social consiste à avoir un impact positif sur une communauté, une société ou le monde en général en prenant des mesures pour s'attaquer à un ou plusieurs problèmes qui vous tiennent à cœur. Par exemple, vous pouvez choisir de protéger l'environnement, de mettre fin à la violence à l'égard des femmes, de faire entendre la voix des jeunes ou d'améliorer les lois sur la cybercriminalité.

Comment les Guides et les Éclaireuses font-elles changer les choses ? Depuis plus d'un siècle, les Guides et les Éclaireuses prennent des mesures pour réussir à faire changer les choses dans les petites ou grandes communautés.

Il existe 3 voies pour le faire :



Renforcer la sensibilisation



Agir dans votre communauté



S'exprimer

Montrez au groupe les panneaux que vous avez installés (vous les trouverez ci-dessous sous Outil) et prenez une minute pour les parcourir en donnant un exemple pour chacun si nécessaire.

Divisez-vous en petits groupes. Donnez à chaque groupe au moins quelques exemples différents d'actions susceptibles d'apporter du changement. Ils doivent essayer d'associer chaque action avec la voie de changement associée.



RÉFLÉCHISSEZ ET DISCUTEZ :

- Pouvez-vous définir ce qu'est une communauté ?
- Qu'est-ce qui différencie l'action communautaire et la prise de parole de la sensibilisation ?

Lorsque nous travaillons pour le changement social, nous ne voulons pas que les personnes aient simplement connaissance d'un problème, nous voulons qu'ils le comprennent, puis qu'ils passent à l'action, soit en changeant leur propre comportement, soit en demandant aux décideurs de changer dans les structures, services, lois et pratiques. La sensibilisation est très importante comme première étape du changement social. Si vous voulez avoir plus d'impact et voir de vrais changements se produire, combiner la Sensibilisation à la Prise de Parole ou à l'Action dans la Communauté.

CONSEIL !

Vous pouvez en savoir plus sur la manière de créer vos propres campagnes et projets de changements sociaux. Utilisez le '[Speak Out for Her World](#)' ou le '[Be the Change 2030](#)' pack !

ÉTAPE 1 : APPORTER LE CHANGEMENT AU CHEMIN DE L'AMGE

(SUITE)



RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Quelques autres éléments que vous voudrez peut-être savoir :

- **Communauté** Votre projet aborde directement un problème qui compte pour vous, dans une communauté dont vous faites partie et dont vous vous souciez. Une communauté est un groupe de personnes auxquelles vous vous identifiez ou duquel vous vous souciez ; Les communautés de votre région pourraient être : votre village, commune ou ville, ou un groupe de personnes avec qui vous passez du temps pour une certaine raison, comme votre école, lieu de travail, université, groupe de Guides / Éclaireuses, lieu de culte ou autre groupe / société. Cela peut même être un groupe dont vous ne faites pas parti, dès lors que vous vous souciez de ce qu'il fait, cela pourrait être : un club pour les enfants issus de l'immigration de votre région ou un centre de santé pour les personnes âgées.
- **Un projet** est une activité planifiée pour répondre à des objectifs spécifiques. Cela signifie que vous fixerez une date de début et des délais réguliers avec des objectifs intermédiaires, vous déterminerez quel est votre objectif (ce que vous essayez de changer dans le monde et qui bénéficiera de votre projet) et ensuite vous planifierez comment y parvenir.
- **Influenceur** Il s'agit d'une personne ou d'un groupe de personnes qui ont une influence sur les décisions prises par d'autres personnes ou groupes de personnes. Par exemple, un groupe d'élèves pourrait avoir une influence sur les décisions prises par le directeur d'école. Ou un blogueur pourrait avoir une influence sur le comportement des personnes qui suivent son blog.
- **Décideur** Il s'agit d'une personne ou d'un groupe de personnes qui a le pouvoir de prendre des décisions qui affectent d'autres personnes. Cela pourrait aller d'une personne avec un pouvoir national ou mondial, par exemple un Président ou un Premier Ministre, jusqu'à une personne possédant un pouvoir dans une communauté locale comme le rédacteur en chef d'un journal local, ou même un parent dans un cadre familial. Nous pourrions également les appeler « Personnes de pouvoir » – c'est-à-dire des personnes qui ont un pouvoir de décision sur un sujet et qui ont le pouvoir de faire changer les choses.

OUTIL ★

HISTOIRES D'ACTEUR DE CHANGEMENT

N'hésitez pas à inclure des histoires d'acteurs de changement en ligne que vous connaissez dans votre communauté.

★ Le défi du seau à glace SLA¹⁰

Le défi du seau à glace était un défi établi pour promouvoir la sensibilisation à la maladie la sclérose latérale amyotrophique (SLA, également appelée maladie des neurones moteurs et maladie de Lou Gehrig) qui est devenue virale en 2014. Ce défi a encouragé les participants désignés à être filmés en se faisant verser un seau d'eau glacée sur la tête, puis en désignant d'autres pour en faire de même. Le but était d'inciter les gens à faire un don pour la recherche.

Le défi du seau à glace allie compétitivité et divertissement. En utilisant les réseaux sociaux comme plateforme, il a atteint de nombreuses personnes dans le monde ; en demandant à ses participants d'identifier individuellement les candidats potentiels – de les désigner en les « marquant » – ce qui avait l'air personnel.

Ce fut dans l'ensemble une campagne très réussie :

- Il a recueilli plus de 220 millions de dollars dans le monde
- Il existe plus de 2,4 millions de vidéos étiquetées en circulation sur Facebook

Malgré son succès, les critiques ont suggéré que le défi n'a pas augmenté la sensibilisation à ce que provoque réellement la maladie et à qui elle est si nuisible.

En 2015, l'Ice Bucket Challenge a été réintroduit, mais il n'a pas réussi à susciter la même attention virale que l'événement de 2014.

¹⁰ Ice Bucket Challenge, Wikipedia

ÉTAPE 1 : APPORTER LE CHANGEMENT AU CHEMIN DE L'AMGE

(SUITE)

OUTIL ★

★ Le mouvement #MeToo¹¹

Tarana Burke, survivante du harcèlement sexuel, a été la première à utiliser l'expression « Me too » sur Myspace en 2006. En 2017, des accusations contre Harvey Weinstein, ancien producteur de films Américain, ont fait surface. L'actrice Alyssa Milano a écrit sur son blog : « Si vous avez été victime de harcèlement ou d'agression sexuelle, écrivez « me too » en réponse à ce tweet », pour tenter d'attirer l'attention sur les agressions et le harcèlement sexuels.

La réponse à l'hashtag a été énorme - la phrase ou # « Me too » :

- avait été utilisée plus de 200 000 fois à la fin de la journée,
- avait été utilisée par plus de 4,7 millions de personnes dans 12 millions de publications sur Facebook au cours des 24 premières heures,
- avait été tweetée plus de 500 000 fois en 24 heures,
- a été une tendance dans au moins 85 pays et traduite dans plusieurs d'entre eux.

Des dizaines de milliers de personnes, hommes et femmes, dont des centaines de célébrités, ont répondu avec des histoires #MeToo. Outre Hollywood, les déclarations de « Me too » ont suscité des discussions sur le harcèlement et les abus sexuels dans l'industrie de la musique, des sciences, des universités, de l'église, des sports, de la technologie, de l'armée, de l'astronomie et de la politique. La campagne a incité des survivants du monde entier à partager leurs histoires et à nommer leurs auteurs. Elle a suscité des conversations et sensibilisé au harcèlement et à la violence sexuelle, souvent à l'origine de nouvelles lois protégeant contre eux.

★ Cecil le lion¹²

Cecil était un lion qui vivait dans le Parc National de Hwange au Matabeleland, dans le nord du Zimbabwe. Il était étudié et suivi par une équipe de recherche de l'Université d'Oxford dans le cadre d'une étude à long terme.

En 2015, Cecil a été blessé avec une flèche par un chasseur de loisir Américain, puis traqué et tué avec un arc et une flèche, près de 12 heures plus tard. Cecil avait 13 ans lorsqu'il a été tué. Le chasseur avait un permis et n'a été accusé d'aucun crime.

L'assassinat a attiré l'attention des médias internationaux, provoqué l'indignation des défenseurs des animaux, généré des critiques de la part de politiciens et de célébrités ainsi qu'une forte réponse négative contre le chasseur, entraînant même des menaces de mort.

Parmi les réactions à cette attitude nous parlerons de :

- Jimmy Kimmel, animateur de talk-show de fin de soirée, a aidé à collecter 150 000 USD en moins de 24 heures pour l'Unité de Recherche sur la Conservation de la Faune d'Oxford.
- SumOfUs.org, un groupe en ligne qui défend les droits de l'homme et les questions économiques, a répondu en lançant une pétition en ligne pour faire pression sur les compagnies aériennes pour qu'elles modifient leurs politiques et interdisent le transport d'animaux en danger. Les compagnies aériennes internationales se sont conformées en qualifiant cela comme un changement de politique habilitant.
- Cinq mois après le meurtre de Cecil, l'U.S. Fish and Wildlife Service a ajouté les lions en Inde et en Afrique de l'Ouest et du Centre à la liste des espèces en voie de disparition, ce qui rend plus difficile pour les citoyens Américains de tuer légalement des lions.

Beaucoup se sont opposés au contrecoup, car la chasse aux trophées fournit « aux pays Africains et aux économies touristiques locales des revenus irremplaçables qui financent actuellement des programmes de conservation de la faune multiformes et efficaces. »

¹¹ [Me Too Movement](#), Wikipedia

¹² [Killing of Cecil the Lion](#), Wikipedia and ['Social Good from Social Media'](#), Andrew Selepak, University of Florida

ÉTAPE 1 : APPORTER LE CHANGEMENT AU CHEMIN DE L'AMGE

(SUITE)

OUTIL ★

Chiens-guides

Ioanna-Maria Gertsou est une scientifique Grecque avec des études en psychologie expérimentale et en sciences cognitives, ainsi que l'un des très rares chercheurs malvoyants / handicapés dans le monde et le seul employé en Grèce. Elle a été la première personne à entrer avec son chien-guide (et un chien en général), au Parlement Hellénique et au Parlement Européen.

Elle est surtout connue comme une représentante du mouvement des chiens-guides, par le biais de « Lara Guide-Dog School Hellas », une organisation à but non lucratif qu'elle a co-fondée en 2008. Elle est une militante, promouvant la diversité, l'accès des chiens-guides, l'accessibilité physique et électronique ainsi que les droits des animaux.

En 2009, elle a protesté en ligne car son chien-guide s'est vu refuser l'accès à deux restaurants. Elle a écrit une lettre qui est devenue virale et a écrit des articles dans les principaux journaux locaux, en ligne et hors ligne, suscitant une sensibilisation sur le manque d'accessibilité des personnes malvoyantes en Grèce et suscitant de sérieuses discussions dans la communauté grecque.

Un an plus tard, une touriste Espagnole n'a pas été autorisée à entrer dans le new Acropolis Museum avec son chien-guide. En conséquence de l'indignation locale et internationale concernant les problèmes d'accès aux chiens-guides en Grèce en août 2010, Ioanna a contribué au vote de la première loi nationale, qui autorise les chiens-guides, d'assistance et de thérapie à avoir un accès pratiquement partout à travers le territoire de la Grèce.

★ Urgence environnementale¹³

Greta Thunberg est une Suédoise activiste environnemental. Elle est connue pour sa simplicité d'expression, tant en public que devant les dirigeants politiques et les assemblées, dans laquelle elle critique les dirigeants mondiaux pour leur incapacité à prendre des mesures suffisantes pour répondre à la crise climatique.

Son activisme a commencé après avoir convaincu ses parents d'adopter plusieurs choix de style de vie pour réduire leur propre empreinte carbone. À 15 ans, elle a commencé à consacrer ses jours d'école à l'extérieur du Parlement Suédois pour appeler à une action plus forte contre le changement climatique en brandissant un panneau indiquant « Grève scolaire pour le climat ». Thunberg a publié une photo de sa première journée de grève sur Instagram et Twitter, avec d'autres comptes de réseaux sociaux adhérant rapidement à sa cause.

De jeunes militants prestigieux ont amplifié sa publication Instagram, et le deuxième jour elle a été rejointe par d'autres militants. Des reporters locaux ont écrit au sujet de la grève et leurs histoires ont gagné une couverture internationale en un peu plus d'une semaine. Rapidement, d'autres étudiants se sont engagés dans des manifestations similaires dans leurs propres communautés et, ensemble, ont organisé un mouvement de grève scolaire pour le climat sous le nom de Vendredi pour l'Avenir, largement rapporté sur les réseaux sociaux par les participants eux-mêmes.

Depuis lors Thunberg s'est adressée à la Conférence sur les Changements Climatiques des Nations Unies et d'autres assemblées internationales, suscitant de multiples manifestations coordonnées et atteignant des étudiants dans le monde entier.

¹³ [Greta Thunberg](#), Wikipedia

ÉTAPE 1 : APPORTER LE CHANGEMENT AU CHEMIN DE L'AMGE

(SUITE)

OUTIL ★

★ Humans of New York (HONY)¹⁴

Humans of New York a commencé en 2010 en tant que blog photo et un livre de portraits de rue et d'interviews recueillis dans les rues de New York par le photographe Brandon Stanton. HONY est devenu si populaire qu'en août 2020, il comptait plus de 20 millions d'abonnés sur les réseaux sociaux.

Mais surtout, la communauté HONY s'est avérée inspirante, positive et active lorsqu'on lui a demandé de soutenir ses frères humains. Stanton a collecté des portraits de villes du monde entier, visitant plus de 20 pays différents tout en lançant un certain nombre d'efforts caritatifs très réussis.

Voici quelques-unes des réalisations de la communauté HONY :

- En 2012, grâce à une collecte de fonds Indiegogo et partenariat avec Tumblr, Stanton et la communauté ont collecté un total de 318 530 \$ en 2012 pour les victimes de l'ouragan Sandy à New York. L'objectif initial était de 100 000 \$.
- En 2013, HONY a collecté 83 000 \$ grâce à une campagne Indiegogo pour aider le caméraman Duane Watkins et sa femme à adopter un enfant Éthiopien.
- En 2015 HONY
 - a collecté plus de 1 419 509 \$ en dons sur Indiegogo pour offrir aux étudiants de Mott Hall à Brooklyn des opportunités telles que des visites de campus universitaires, des programmes d'été et un fond de bourses d'études.
 - a couvert la crise des migrants Européens en partenariat avec le Haut-Commissariat des Nations Unies pour les Réfugiés (HCR) pour capturer et partager l'expérience émotionnelle des réfugiés en Europe fuyant les guerres au Moyen-Orient.
- a visité le Pakistan où il a mis en lumière Syeda Ghulam Fatima, le leader du Front de Libération du Travail Forcé, une organisation qui travaille pour libérer les travailleurs asservis qui ont été prêtés contre de l'argent par des prédateurs. La collecte de fonds Indiegogo a permis de collecter plus de 2,3 millions de dollars pour l'organisation.
- En 2016, Stanton a partagé une série d'interviews avec des patients atteints de cancer pédiatrique au Memorial Sloan Kettering Cancer Center de New York. La campagne Indiegogo pour soutenir la recherche sur le cancer pédiatrique ainsi que les services de soutien psychologique et social pour les patients et leurs familles ont permis de collecter plus de 3,8 millions de dollars auprès de plus de 100 000 personnes en seulement 3 semaines.
- En 2018, Stanton s'est rendu au Rwanda. Il s'est concentré sur les histoires de personnes qui ont pris une position morale pendant le génocide. Ce sont des membres de la majorité Hutu qui ont risqué leur vie pour défendre et protéger les Tutsis. Stanton a organisé une campagne GoFundMe au profit de l'Orphelinat Gisimba au Rwanda qui a atteint son objectif de 200 000 US\$ en 18 heures.

¹⁴ Humans of New York, Wikipedia

ÉTAPE 1 : APPORTER LE CHANGEMENT AU CHEMIN DE L'AMGE

(SUITE)

Panneaux avec des exemples de façons de faire changer les choses

Utilisez les informations des colonnes 1 et 2 pour préparer des panneaux et accrochez-les afin que les participants puissent les voir. La colonne 3 comprend des exemples d'actions / de projets qui peuvent être entrepris dans chaque cas. Donnez-les aux participants et demandez-leur de les associer aux 3 façons d'apporter le changement.

1. Façons de faire changer les choses	2. Ce que cela signifie	3. Actions
Sensibiliser	La sensibilisation représente le moment où nous voulons que le plus de personnes possibles soient informées d'un problème. Cela permet aux personnes de connaître et de comprendre le problème, ainsi que de savoir comment ils peuvent agir.	<ul style="list-style-type: none">• Créer des affiches ou des vidéos sur le manque d'aide pour les enfants et des jeunes utilisant les sites de jeux.• Parler à vos amis des dangers de parler à des inconnus en ligne.• Expliquer à votre famille les informations qui peuvent être partagées en ligne en toute sécurité.• Organiser une journée de la sécurité Internet, invitant des professionnels à discuter des moyens de garantir la sécurité en ligne.
Agir dans votre communauté	Agir dans votre communauté comprend toute activité qui vise à apporter des changements au sein d'une communauté. Le projet aborde directement un problème qui compte pour vous en prenant des mesures pour développer une solution locale, dans une communauté qui vous tient à cœur.	<ul style="list-style-type: none">• Diriger une assemblée scolaire expliquant aux autres enfants et jeunes comment accéder à l'aide s'ils en ont besoin pour des problèmes en ligne.• Expliquer à vos camarades de classe comment faire la différence entre les publications sponsorisées et les vraies informations.• Publier des conseils en ligne sur les moyens de lutter contre la cyberintimidation.
S'exprimer	S'exprimer pour le changement signifie : <ul style="list-style-type: none">- influencer (persuader) les personnes en parlant, en faisant et en éduquant.- prendre des décisions : par exemple sur des règles, des actions, des attitudes, de financement, de soutien, etc.- améliorer notre vie et celle des autres en visant le résultat que nous essayons d'atteindre. Vous avez peut-être aussi entendu parler comme Plaidoyer !	<ul style="list-style-type: none">• Créer une campagne en ligne pour recueillir les voix des filles et des garçons par le biais d'une pétition, puis vous faites pression auprès de votre gouvernement local pour qu'il crée des lois qui réglementent le marketing en ligne auprès des enfants et des jeunes.• Demander à un site de jeux pour enfants d'inclure un bouton « Aide ».• Convaincre votre conseil d'établissement d'acheter plus d'ordinateurs pour les élèves.• Faire campagne pour l'application de la loi du harcèlement en ligne.

ÉTAPE 2 : PROJET #BETHECHANGEONLINE

Maintenant que vous vous êtes familiarisé avec les concepts de base, le moment est venu de choisir votre projet pour devenir un élément actif du changement en ligne (#BeTheChangeOnline).

Voici quelques conseils pratiques :

- Pour vous aider, vous et votre groupe de Guidisme ou Scoutisme Féminin, à affiner le sujet qui vous intéresse, vous êtes invité à réaliser l'activité que vous trouverez dans cette section. Assurez-vous que le sujet est pertinent pour votre communauté, avant de finaliser le projet que vous allez entreprendre.
- La liste des activités à choisir a été élaborée autour de questions d'intérêt mondial. Vous êtes invité à les adapter en fonction de la taille, de l'âge, de l'expérience et des besoins de vos groupes. Vous êtes également invité à concevoir sur mesure votre propre activité #BeTheChangeOnline en utilisant vos connaissances, votre créativité et votre passion.
- Vous pouvez travailler sur les projets individuellement ou en groupe.
- Les projets fonctionnent mieux lorsque les Guides et les Éclaireuses prennent les décisions et leurs responsabilités à chaque étape du processus. Plus vous vous approprierez le développement et la mise en œuvre de votre projet, plus vous développerez vos compétences en leadership, en travail d'équipe et en prise de décision.
- Cependant, assurez-vous de bénéficier du soutien d'un leader. Prenez le temps au début du projet pour explorer le projet et convenir de la manière de travailler ensemble. Vous devez également vous sentir libre de vous diriger vers vos dirigeants à tout moment.
- Enfin, à la fin de cette section, vous trouverez un guide complet des outils en ligne que vous pourrez utiliser pour votre projet #BeTheChangeOnline ou tout autre projet de changement social que vous pourriez entreprendre à l'avenir.

CONSEILS AUX LEADERS

Le niveau de défi dans la mise en place d'un projet de changement social variera considérablement en fonction de :

- L'âge et l'expérience des membres du groupe
- La taille du groupe
- Les réalités de leur communauté locale
- Le problème qu'ils choisissent de résoudre

Les guides et les éclaireuses doivent décider du soutien dont elles ont besoin de la part des leaders adultes pour faire de leur projet un succès.

#BETHECHANGEONLINE



#BETHECHANGEONLINE



10 min



RÉSULTAT :

Choisir votre un projet pour apporter le changement dans votre communauté



MATÉRIEL :

Liste des problèmes et objectifs des projets suggérés (voir ci-dessous)



SOYEZ PRÊT :

Décidez si vous allez travailler individuellement sur les projets, en petits groupes ou en tant que groupe de guidisme / scoutisme féminin

CE QUI SE PRODUIT :

Divisez-vous en petits groupes. Donnez à chaque groupe une liste de tous les sujets suggérés ainsi que la description du problème (par exemple Sécurité Internet → Le problème : apprendre à utiliser internet en toute sécurité est important pour que les filles puissent profiter le plus possible de leur expérience en ligne). Les groupes sont invités à ajouter n'importe quel autre problème auquel ils pourraient penser.

Énumérez les problèmes allant du moins préoccupant au plus préoccupant. Pour choisir, réfléchissez en groupe sur les points suivants :

- À votre avis, à quoi ressemblera la future expérience en ligne pour vous-même, les personnes que vous aimez et votre communauté ? Est-ce l'avenir que vous souhaitez ?

- Selon vous, quelles sont les choses qui doivent être améliorées en ce qui concerne Internet ?
- Que faut-il faire pour rendre internet plus sûr et meilleur ?

Une fois que tous les groupes ont terminé, chaque petite équipe peut présenter le sujet qu'elle a choisi comme le plus préoccupant. Ensuite, votez en tant que groupe de guidisme / scoutisme féminin sur la principale préoccupation et sur le projet sur lequel votre groupe travaillera. Si votre groupe est grand, demandez à chaque petit groupe de choisir et de travailler sur le projet de sa préoccupation comme choisi.

N'oubliez pas que vous pouvez également créer votre propre projet.


Vous êtes maintenant prêt à discuter, planifier, préparer et concrétiser votre projet #BeTheChangeOnline !


PROJETS #BETHECHANGEONLINE SUGGÉRÉS


SÉCURITÉ INTERNET

LE PROBLÈME : Apprendre à utiliser Internet en toute sécurité est important pour que les filles puissent tirer le meilleur parti de leur expérience en ligne.

Vous pouvez :

 **Sensibiliser :** Utilisez ce que vous avez appris jusqu'à présent et les informations de ce guide, formulez 10 recommandations d'utilisation sûre d'Internet pour les filles de votre âge ou plus jeunes dans votre communauté. Trouvez un moyen de faire passer le message ; vous pouvez créer des vidéos, des mèmes, des graphiques, des infographies, des bandes dessinées numériques, des affiches, des chansons ou des activités en fonction du groupe cible. Essayez d'inclure des moyens d'impliquer les filles pour « faire passer le message » afin d'atteindre autant de personnes que possibles dans votre communauté.

 **Agissez dans votre communauté :** Chaque communauté a des problèmes de sécurité en ligne différents. Rassemblez et diffusez un sondage simple pour découvrir les préoccupations les plus importantes en matière de sécurité en ligne que les jeunes ont dans votre communauté. À l'aide des résultats de votre sondage, choisissez le problème le plus préoccupant. Trouvez des moyens d'aborder le problème directement avec la communauté. Par exemple : les filles subissent-elles une augmentation du harcèlement en ligne ? Invitez-les à une session Surf Smart pour apprendre à se protéger et à protéger leurs proches.

 **S'exprimer :** Répondez à un sondage comme ci-dessus. Quels types de changements pourraient survenir pour résoudre le problème ? Trouvez les décideurs appropriés pour faire part de vos préoccupations et exprimer le changement que vous souhaitez voir. Par exemple, les élèves de votre école sont-ils préoccupés par la confidentialité en ligne ? Demandez au directeur de rédiger une politique exigeant le consentement pour publier les photos des élèves sur les réseaux sociaux ou sur le site Web de l'école.



CE QUE LES JEUNES NOUS ONT DIT

... La cyberintimidation est l'expérience en ligne qui, selon les U-Reporters, a le plus augmenté pendant la pandémie de COVID-19. 24% des jeunes qui ont participé à notre [U-Report poll](#)

ont mentionné la cyberintimidation comme le défi le plus pressant auquel ils sont confrontés en ligne, suivi du contenu inapproprié (22%) et des discours de haine (18%).

IDÉE!


« Safer Internet Day » (SID) est célébré dans le monde entier en février de chaque année, avec l'aide des centres pour un Internet plus sûr, des comités SID et d'autres sympathisants dans chacun des pays qui se réunissent pour planifier et organiser des événements. Vous pouvez vérifier si votre pays fait déjà partie de ces événements sur <https://www.saferinternetday.org/web/sid/country>. Vous pouvez exécuter votre projet pendant cette période pour utiliser la publicité supplémentaire sur le sujet - ou peut-être créer votre propre Safer Internet Day pour votre communauté.


HARCÈLEMENT EN LIGNE


LE PROBLÈME : Le harcèlement sexuel et l'intimidation en ligne ont un impact sur les femmes et les enfants du monde entier.

Vous pouvez :

Choisir une action dans la liste ci-dessous ou l'utiliser comme source d'inspiration pour votre propre idée. Certaines suggestions sont basées sur les [Méthodes suggérées par l'UNICEF](#) pour lutter contre la cyberintimidation chez les enfants et les adolescents.

 **Sensibilisez :** Informez votre communauté en ligne ou hors ligne de ce qu'est la cyberintimidation, de la façon dont elle affecte la vie des filles dans votre communauté locale et de la manière de la combattre.

 **Agissez dans votre communauté :** Organisez un événement pour les jeunes de votre communauté pour prévenir et arrêter la cyberintimidation. Vous pouvez inclure des exercices de consolidation d'équipe, des discussions sur la façon dont la cyberintimidation affecte la société et les personnes, des discussions sur les rapports et les lois, des faits intéressants (tels que des statistiques, des facteurs, des expériences, des différences entre les sexes), les meilleures pratiques et des appels à l'action.

 **S'exprimer :** Persuadez le directeur de votre école ou le Ministre de l'Éducation de fournir une formation aux enseignants et aux parents sur les moyens de prévenir et de répondre à la cyberintimidation et au harcèlement sexuel.



CE QUE LES JEUNES NOUS ONT DIT ...

que l'action la plus importante que d'autres pourraient entreprendre pour assurer leur sécurité en ligne était « de meilleures lois et politiques ». Voir les résultats complets de cet U-Report [ici](#).

ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE

LE PROBLÈME : l'existence d'inégalités dans l'accès à l'alphabétisation numérique et à Internet.

Vous pouvez :



Sensibiliser. Lisez le rapport de l'Unicef sur [La situation des enfants dans le monde en 2017](#) en rapport avec l'accessibilité numérique. Qu'avez-vous appris sur votre pays ? Existe-t-il des changements depuis 2017 ? Partagez vos réflexions en ligne.



Agissez dans votre communauté. Organisez une journée portes ouvertes pour les personnes de votre communauté qui souhaiteraient en savoir plus sur l'utilisation d'internet mais qui n'ont ni l'accès ni les ressources financières pour le faire. Contactez les professionnels de l'informatique et de l'internet pour leur demander de collaborer et de partager leurs ressources et leurs connaissances pour votre cause. Ils peuvent vous aider à planifier, en réfléchissant à certaines compétences techniques importantes qu'ils peuvent enseigner. Assurez-vous d'inclure une session pour rester en sécurité en ligne. Vous pouvez utiliser les réseaux sociaux pour annoncer votre journée de portes ouvertes et aider à faire passer le message au plus grand nombre de personnes possible.

Pouvez-vous penser à un moyen permettant à davantage de personnes de votre communauté d'accéder à internet et de savoir comment l'utiliser ?



S'exprimer. L'alphabétisation numérique est une compétence importante pour l'avenir des filles. Les filles devraient avoir un accès égal aux ordinateurs avec une connexion Internet et un enseignement informatique de qualité dans leurs écoles. Recherchez si les écoles de votre communauté offrent un accès internet adéquat et une formation informatique de qualité aux étudiants.

Vous pouvez contacter et poser des questions à ce sujet :

- Le Ministère de l'Éducation
- Les directeurs de l'école
- Les filles elles-mêmes

Pensez aux outils d'Internet que vous pouvez utiliser pour faciliter la recherche. Par exemple : courriers électroniques, sites Web, sondages en ligne, réseaux sociaux.

En fonction de ce que vous découvrez, créez une pétition en ligne pour plaider, si nécessaire, pour l'amélioration des opportunités d'accès à internet et d'éducation informatique des filles. En savoir plus sur la façon de réussir une pétition en ligne : visitez les « Outils en ligne pour soutenir votre projet #BeTheChangeOnline » à la page 122.

FAUSSES INFORMATIONS

LE PROBLÈME : Il est difficile de distinguer le contenu en ligne faux et trompeur des vraies informations, ce qui donne aux personnes des informations erronées sur ce qui se passe dans le monde.

Vous pouvez :



Sensibiliser : Au cours d'une semaine, essayez de repérer toute information en ligne fautive ou trompeuse. Écrivez une publication sur ce que vous avez découvert et suggérez cinq façons de repérer et de recouper les informations fausses ou trompeuses en ligne. Assurez-vous de ne pas partager les liens de l'information, uniquement la capture d'écran.



Agissez dans votre communauté : Commencez par sensibiliser comme suggéré ci-dessus. Créez ensuite un hashtag et créez un défi en ligne pour vos amis et votre communauté en ligne afin de partager et d'utiliser les 5 façons de repérer et de cesser les fausses informations.





S'exprimer : persuadez le directeur de votre école, le Ministère de l'Éducation ou d'autres décideurs de l'éducation d'inclure le thème comment repérer les fausses informations dans l'enseignement informatique.

GROOMING EN LIGNE

LE PROBLÈME : les prédateurs sexuels en ligne falsifient leur identité en ligne pour profiter des enfants et des jeunes.

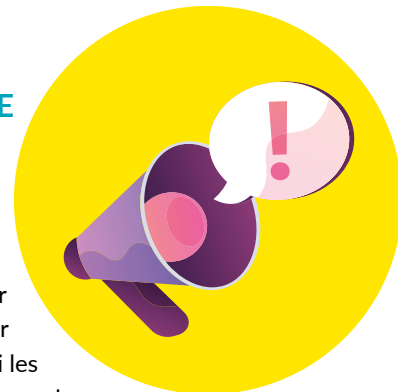
Vous pouvez :

 **Sensibiliser.** Créez une vidéo avec votre groupe concernant les drapeaux rouges qui signalent le grooming en ligne. Partagez sur les réseaux sociaux de votre groupe.


 **S'exprimer.** Contactez une organisation de défense des droits de l'enfant ou une organisation de sécurité en ligne de votre pays pour découvrir comment la loi protège les mineurs contre le grooming en ligne. Elles peuvent vous informer des éléments qui pourraient encore vous manquer. Prennent-elles des mesures pour influencer les décideurs et renforcer la loi dans votre pays ? Rejoignez leur cause avec votre groupe de Guides ou d'Éclaireuses.


OBTENIR DE L'AIDE

LE PROBLÈME : Les enfants et les jeunes rencontrent une variété de problèmes lorsqu'elles se connectent en ligne (par exemple, elles peuvent voir quelque chose en ligne qui les dérange, entendre un discours de haine, des problèmes techniques ou des conflits en ligne avec des amis) et doivent pouvoir accéder à de l'aide et du soutien



Vous pouvez :

 **Sensibiliser.** Exécutez l'activité « Coup de main » de Surf Smart Version 2.0 avec vos amis, votre famille ou vos camarades de classe pour identifier les personnes et les endroits où ils peuvent demander de l'aide.

 **S'exprimer.** Persuadez un décideur de votre communauté (police locale, maire, chef de communauté, directeur) d'allouer des fonds et de créer une ligne d'assistance téléphonique pour les filles et / ou les jeunes afin qu'ils puissent les contacter lorsqu'ils rencontrent des problèmes en ligne. Il peut s'agir d'une ligne d'assistance, d'une aide entre pairs, d'une aide d'experts, d'un conseiller ou de toute autre chose à laquelle vous pouvez penser.



OUTILS EN LIGNE POUR SOUTENIR VOTRE PROJET #BETHECHANGEONLINE

Partenariats et alliés

Il existe de la force dans le nombre. Recherchez des organisations et des personnes qui croient aux valeurs de votre projet ou qui travaillent sur un problème connexe. Vous n'aurez pas à les convaincre que votre projet en vaut la peine, seulement votre capacité à le réaliser.

Le soutien que vos alliés peuvent offrir varie.

Ils peuvent avoir une expertise et des connaissances élevées, ou être capables d'influencer un réseau important. Ils peuvent vous aider financièrement, matériellement ou même techniquement, par exemple en vous aidant avec les réseaux sociaux. Sont-ils des célébrités ou ont-ils un large public ? Ils voudront peut-être endosser et défendre votre cause.

Les personnes et les organisations qui vous connaissent déjà et vous font confiance sont plus susceptibles de vous soutenir à nouveau. Même si vous n'avez jamais organisé de projet auparavant, en tant que Guide ou Éclaireuse, vous pourrez peut-être tirer parti d'un partenariat que votre Association a déjà. Contactez votre Association au niveau local et national pour recueillir des recommandations.

Assurez-vous d'avoir un plan solide à portée de main lorsque vous les contactez pour savoir comment ce partenariat peut apporter un changement social.

Réseaux sociaux

Les réseaux sociaux peuvent être un outil puissant pour vous aider à promouvoir votre cause, à faire entendre votre voix partout et à joindre plus de personnes avec vous sur la voie du changement social.

Vous savez déjà que les réseaux sociaux peuvent accroître la sensibilisation et attirer l'attention sur les problèmes et les causes d'une manière que les médias traditionnels ne peuvent pas. Ils donnent accès à des histoires et un aperçu de première main des plus grands problèmes qui affectent les communautés. Ils ont souvent suscité l'activisme, des manifestations politiques et collecté des dons.

Mais comme le dit le proverbe, « Aimer ne sauve pas des vies ». Il est important de se rappeler que les réseaux sociaux ne sont qu'un moyen de sensibilisation. Et cette prise de conscience n'est qu'un outil utilisé pour le changement social, pas l'objectif principal.

Grâce à l'utilisation de hashtags, par exemple, les réseaux sociaux sont un outil puissant permettant aux personnes et aux mouvements de partager leurs histoires et d'atteindre de nouveaux publics à travers le monde. Mais publier un hashtag est un moyen de participer à une conversation et d'informer les autres d'un problème. Pour que le changement social se produise, il faut un appel à l'action dans la vie réelle.

Ainsi, lorsque vous utilisez les réseaux sociaux pour votre cause, assurez-vous d'avoir un objectif mesurable et quantifiable pour les personnes. Sinon, nous nous demandons « et après ? ».

Règles générales d'utilisation des réseaux sociaux pour une cause :

- Créez un compte de réseau social dédié à votre cause que les personnes pourront suivre pour s'informer, rejoindre la conversation et agir. Les plateformes les plus populaires sont Facebook, Instagram, Twitter, TikTok. Il existe des différences dans la façon d'utiliser chacune d'elles. Prenez le temps de parcourir les conditions d'utilisation et assurez-vous que vous êtes éligible à un compte. Sinon, discutez-en avec vos leaders ou parents / éducateurs.
- Soyez réfléchi. Essayez de créer un contenu pertinent et authentique en étant conscient des sujets et des conversations tendances, sinon vous risquez de paraître insensible.
- Racontez des histoires : utilisez les réseaux sociaux pour raconter une histoire. Cela permet à vos sympathisants d'en savoir plus sur votre cause et d'adhérer à la tâche.
- Célébrez chaque évolution. Chaque étape est une réussite, aussi petite soit-elle. Assurez-vous de lui accorder l'attention qu'elle mérite.
- Remerciez. N'oubliez jamais de remercier vos sympathisants et vos alliés pour leur implication.
- Appelez à l'action : maintenant qu'ils sont informés et soutiennent votre cause, que peuvent-ils faire pour aider à la promouvoir ? Les personnes doivent-elles envoyer une lettre aux autorités locales ? Signer une pétition en ligne ? Rejoindre une manifestation ? Demandez aux personnes de participer à votre campagne. Cela leur donne un but. Vous pouvez demander à vos sympathisants en ligne de partager leurs histoires avec un #, leur confier des micro-tâches liées à votre projet, tel que « faire quelque chose de gentil en ligne », ou même leur demander comment ils

OUTILS EN LIGNE POUR SOUTENIR VOTRE PROJET #BETHECHANGEONLINE

(SUITE)

pensent pouvoir aider à soutenir votre campagne. Étiquetez et transmettez le message : les personnes font confiance aux informations des personnes de leurs réseaux. Elles sont plus susceptibles de faire un don à une cause, d'assister à un événement virtuel ou de faire du bénévolat lorsqu'elles sont invitées par des personnes qu'elles connaissent et en qui elles ont confiance. C'est aussi pourquoi les campagnes qui impliquent de taguer des amis et de les encourager à transmettre le message sont efficaces.

Quelques conseils pour profiter le plus possible des réseaux sociaux :

- Créez un plan avec le contenu de vos publications. Vous pouvez bien sûr décider de publier sur le moment, mais avoir un plan prêt vous aidera à être plus efficace.
- Soyez bref : quelle que soit la plateforme de réseaux sociaux, les personnes ont tendance à parcourir rapidement leur flux. Elles s'arrêtent pour des messages clairs. Par conséquent, assurez-vous que vos publications soient courtes, qu'elles fassent passer leur message et si vous avez besoin de transmettre plus d'informations, faites-le par lien ou de manière accrocheuse.
- Rendez les messages visuellement intéressants. Les personnes aiment les images, alors associez tout à une photo ou un graphique qui partage ou renvoie à des informations pertinentes dans la légende.
- Vous pouvez partager le contenu d'autres personnes ou de pages à condition de demander l'autorisation et de mentionner l'auteur.
- Surveillez votre ton. Vos publications représentent le Guidisme et le Scoutisme Féminin, elles doivent donc y être associées.
- Publiez régulièrement. Vous pouvez décider de publier une fois par jour ou une fois par semaine en fonction de ce que vous souhaitez réaliser. Si vous êtes trop occupé, planifiez la publication automatique des publications.

Outils que vous pouvez utiliser lors de la création de contenu :

- Hashtags : essayez de trouver un hashtag correspondant à votre cause. C'est un excellent moyen pour les personnes de partager leurs propres histoires et d'atteindre un public plus large, et la recherche avec un hashtag peut être très facile.

- Vidéos : créez de courtes vidéos qui transmettent des messages importants à votre public.
- Diffusion en direct et histoires : vous pouvez créer des histoires ou faire des vidéos en direct sur des plateformes telles que Facebook et Instagram pour maintenir vos abonnés informés de votre cause, mais aussi pour donner des informations intéressantes, interviewer des experts sur le sujet et leur donner une idée de ce qu'est leur communauté. Assurez-vous de les enregistrer dans vos faits saillants afin que tout le monde puisse revenir en arrière et les voir. Protégez-vous en suivant les conseils de page 39.
- Profitez de tous les jours ou mois de sensibilisation à la cause. Faites la promotion de votre cause en créant une série de publications menant à une journée de sensibilisation pertinente.
- Défis : Les défis en ligne se sont avérés être un moyen amusant et facile d'attirer l'attention sur une cause. Vous pouvez créer votre propre défi amusant pour sensibiliser le public : cela peut être une danse, une chanson, une photo, une histoire. Assurez-vous qu'il soit créatif, mais surtout qu'il soit sûr !
- Graphiques : essayez de créer des graphiques et des photographies accrocheurs qui correspondent à votre cause.
- Mêmes : Quelle est la dernière tendance même ? Vous pouvez remixer des photos et y répondre d'une manière qui est pertinente pour votre cause et l'utiliser pour le bien social. Assurez-vous qu'il convienne à tous les publics.



PRINCIPES DE BASE DE L'HASHTAG

Ne mettez pas trop de mots avec un seul hashtag - cela rend la lecture et la recherche difficiles.

Si vous utilisez un hashtag sur un compte public, toute personne qui effectue une recherche sur cet hashtag peut trouver votre publication.

Ne #spam #with #hashtags. Évitez de les ajouter à chaque mot.

Utilisez les hashtags uniquement sur les publications pertinentes pour le sujet.

OUTILS EN LIGNE POUR SOUTENIR VOTRE PROJET #BETHECHANGEONLINE

(SUITE)

Graphiques accrocheurs

Tout ce que vos sympathisants peuvent partager, les utiliser comme photo de profil ou les montrer à d'autres personnes peut avoir un impact.

Des informations, infographies, rubans, badges, gifs, enregistrer la date, mêmes, photos de profil, slogans, citations, statistiques, objectifs, faits, citations inspirantes.

Assurez-vous simplement que cela est vrai, respectueux, pertinent et ... accrocheur !

Vous pouvez utiliser divers outils en ligne ou trouver des éléments utiles gratuitement ou moyennant des frais minimes sur des sites Web tels que [canvas.com](https://www.canvas.com), [giphy.com](https://www.giphy.com), [vecteeze.com](https://www.vecteeze.com), pablo.buffer.com/

CONSEIL !

Consultez une liste d'outils et de ressources en ligne gratuits ou à faible coût sur cet article [Technologie à but non lucratif pour le bien](#)

Contenu vidéo

Tout comme les graphiques, les vidéos sont un autre outil en ligne qui semble attirer l'attention. Les statistiques montrent que si quelqu'un est en ligne, il regarde probablement une vidéo !¹⁵

Tout ce dont vous avez besoin est votre téléphone ou une caméra vidéo, un ordinateur portable / ordinateur / tablette, un scénario, quelque chose d'important à dire et votre créativité. Assurez-vous d'avoir le consentement de toutes les personnes apparaissant sur vos vidéos !

Essayez de les garder courtes et si possible intégrez des sous-titres, afin que les personnes puissent également les regarder en mode silencieux.

Types de vidéo que vous pouvez réaliser :

1. Vidéo en direct : idéale pour les annonces, les coulisses, les vidéos d'information, l'avancement du projet, le contenu « situation actuelle », les événements.
2. Vidéos d'information : elles peuvent couvrir n'importe quel sujet que vous jugez important. Mais assurez-vous qu'elles soient intéressantes. Vous pouvez créer des scénarios et les transformer en vidéo avec l'aide de vos amis, mais en plus de filmer des personnes, il existe d'autres techniques que vous pouvez utiliser :
 - Arrêt sur image : des objets sont physiquement déplacés par petits incréments et capturés image par image de sorte que lorsqu'ils sont lus, cela donne l'illusion du mouvement. Certaines idées incluent des objets en mouvement ou animés, de l'argile, des personnes, du papier / matériel 2D, des marionnettes, des silhouettes (découpes de contre-jour).
 - Vidéos de texte animé : vous pouvez les créer à la main sur papier et prendre des photos ou des vidéos ou vous pouvez utiliser des outils en ligne tels que biteable.com et motionden.com.
3. Interviews : que vous invitiez des experts à partager leurs connaissances et leurs opinions sur un sujet, ou des personnes ordinaires à partager leurs expériences sur un sujet, les interviews peuvent donner de la profondeur et un sens nécessaire à votre cause. N'oubliez pas de planifier et de discuter de vos questions à l'avance avec votre interlocuteur et de rester bref et concis.
4. Dans les coulisses : comment abordez-vous votre projet de changement social ? Montrez ce que vous faites, comment vous vous préparez, qui se cache derrière votre projet. Vous pouvez ainsi instaurer la confiance et faire en sorte que les personnes se sentent intégrées à votre vision.
5. Contenu généré par les utilisateurs : demandez à votre public de créer ses propres vidéos en leur confiant une tâche. C'est un moyen facile de les impliquer. Assurez-vous de faire l'éloge du bon contenu, de tout partager et de citer tous ceux qui participent.

¹⁵ Digital trends 2019: Every single stat you need to know about the internet, Jan 31, 2019, Simon Kemp, TNW

OUTILS EN LIGNE POUR SOUTENIR VOTRE PROJET #BETHECHANGEONLINE

(SUITE)

Quelques conseils si vous voulez avoir l'air plus professionnel :

- La plupart des vidéos sont regardées à partir d'un téléphone, alors réfléchissez si vous voulez filmer verticalement ou horizontalement.
- Utilisez un trépied ou une surface qui assure la stabilité de votre appareil photo
- Préparez une liste des photos que vous allez prendre. Les prises courtes sont les plus faciles à faire.
- Préparez la photo. Cela signifie le cadre, la position, l'espace, tout ce qui se passe sur la vidéo.
- Assurez-vous que l'éclairage soit approprié. La lumière naturelle est la meilleure.
- Éditez. Il est bon d'avoir une idée de la façon dont vous souhaitez éditer votre vidéo pendant le tournage.

Téléchargez vos vidéos sur vos pages de réseaux sociaux et invitez les gens à vous rejoindre pour votre cause !

Podcasts

Les podcasts sont un excellent moyen de sensibiliser à un sujet qui vous tient à cœur.

Un podcast est un fichier audio numérique mis à disposition pour le téléchargement ou l'écoute sur un ordinateur ou un appareil mobile. Il est généralement disponible en série.

Au début, les podcasts étaient un moyen indépendant pour les individus de faire passer leur message et de bâtir une communauté. Cela existe toujours, mais aujourd'hui, il existe des podcasts d'individus, d'entreprises, de réseaux de radio, de réseaux de télévision, de comédiens, de narrateurs et plus encore.

Les podcasts peuvent être de n'importe quel sujet, longueur, format, style, ils peuvent être quotidiens, hebdomadaires ou mensuels. Certains fournissent un site Web associé ou un profil de réseau social avec des liens ou affichent des notes, une transcription, des ressources, des commentaires ou un forum.

Les podcasts sont faciles et peu coûteux à produire par vous-même. Tout ce dont vous aurez besoin est un ordinateur, un microphone d'assez bonne qualité (il peut être intégré à votre ordinateur) et un logiciel d'enregistrement / d'édition (vous pouvez en trouver gratuitement en ligne).

Pétitions en ligne

Les pétitions en ligne peuvent aider à bâtir une campagne plus large pour votre cause en servant un certain nombre d'objectifs :¹⁶

- Elles peuvent envoyer un signal de l'opinion publique à un décideur.
- Elles informent les médias que l'attention du public est suffisante pour faire une histoire.
- Elles établissent une liste de personnes intéressées par un problème.
- Elles peuvent stimuler une action supplémentaire et collecter des fonds.

Assurez-vous que votre pétition a un objectif spécifique, par exemple une personne, un gouvernement ou une entreprise et qu'elle demande à sa cible de prendre des mesures spécifiques. Si, par exemple, votre école est sur le point de restreindre l'accès à Internet, une pétition en ligne signée par les élèves et les parents pourrait demander au directeur de reconsidérer et d'accorder un accès illimité à tous les élèves.

Aucune pétition ne peut à elle seule faire une grande différence. C'est ce que vous faites avec ceux qui signent, comment vous les intégrez à votre vision, comment vous remettez la pétition à votre cible, comment vous mettez en valeur des histoires qui favorisent le changement social.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Grâce à U-Report, l'AMGE amplifie la voix des filles du monde en les invitant à s'engager directement sur des questions relatives à leurs expériences vécues, ainsi qu'à leurs espoirs et visions d'un avenir meilleur pour les filles et tous les jeunes.

AVEZ-VOUS UNE IDÉE

pour un sondage international ?

[Contactez le gestionnaire U-Report !](#)

¹⁶ [Sign Here to Save the World: Online Petitions Explained](#), Septembre 21, 2016, Gail Ablow, Moyers on Democracy.

OUTILS EN LIGNE POUR SOUTENIR VOTRE PROJET #BETHECHANGEONLINE

(SUITE)

N'oubliez pas de tenir vos signataires informés de tout développement concernant la cause pour laquelle ils ont signé. Cela crée de la confiance et construit une relation durable que vous pouvez utiliser dans votre prochaine campagne.

Certaines des plateformes de pétitions en ligne les plus connues incluent [Change.org](https://www.change.org/) et [Avaaz.org](https://www.avaaz.org/). Vous pouvez également utiliser un simple formulaire Google Doc, tandis que certains gouvernements, parlements et fonctionnaires proposent leur propre système de pétition électronique.

Sondages en ligne

Un sondage en ligne est un questionnaire que les gens remplissent sur internet et ses réponses peuvent être utilisées pour s'assurer que votre cause va dans la bonne direction ou pour vérifier avec vos partisans ce qu'ils aimeraient changer dans un domaine spécifique.

Vous pouvez utiliser les réponses des sondages pour vous assurer que votre cause va dans la bonne direction ou pour vérifier auprès de vos sympathisants ce qu'ils aimeraient changer sur un sujet spécifique.

Pour créer un sondage en ligne, assurez-vous de savoir :

- Quel est votre objectif, quelles sont vos questions
- Qui y répondra et comment vous les atteindrez
- Quel logiciel vous utiliserez, par exemple [Google Forms](https://www.google.com/forms/) ou [SurveyMonkey](https://www.surveymonkey.com/).
- Comment vous allez collecter les données
- Qui analysera les données

Gardez les questions simples afin qu'elles ne soient pas frustrantes pour les utilisateurs et assurez-vous qu'ils peuvent y répondre.

Site Web / blog

Parfois, un site Web désigné est important pour soutenir vos idées et votre cause. Si, par exemple, votre objectif est de fournir des recommandations sur la façon d'utiliser Internet en toute sécurité, votre site Web peut héberger des vidéos, des articles, des photos, etc. Vos Sympathisants peuvent savoir que vous avez téléchargé du nouveau contenu via des publications sur votre compte social.

Il existe des plateformes faciles à utiliser telles que Wix.com et Wordpress.com où vous pouvez créer votre propre site Web ou blog gratuitement. Vous pouvez également vous associer à des professionnels qui souhaiteraient vous aider à promouvoir votre cause et faire partie de votre projet.

Crowdsourcing / collecte de fonds

L'accès à Internet dans votre école peut être nécessaire, mais existe-t-il suffisamment de fonds officiels / gouvernementaux pour le soutenir ?

Pour tout projet social nécessitant un financement, vous pouvez toujours compter sur les dons privés de personnes qui soutiennent votre cause..

[Kickstarter](https://www.kickstarter.com/) et [Go Fund Me](https://www.gofundme.com/) sont quelques-unes des plateformes que vous pouvez utiliser pour demander aux personnes de faire un don.

Avant de commencer à les utiliser, assurez-vous que vous avez un plan budgétaire en place et que vous avez vérifié vos lois locales et vos directives MO.



ÉTAPE 3 : MA PROMESSE GÉNÉRATION DIGITAL



Celle-ci est votre dernière activité pour gagner votre badge !

Vous avez maintenant une idée concrète de la façon dont vous pouvez être un grand citoyen numérique responsable et actif. Vous pouvez profiter le plus possible d'Internet tout en restant en sécurité !

Pensez à ce que vous avez appris ; comment pouvez-vous utiliser ces idées dans votre propre vie ? Comment pouvez-vous améliorer Internet pour vos amis et votre famille ? Imaginez que vous vous faites une promesse de citoyenneté numérique. Que diriez-vous ?

Par exemple ...

« Je vais m'arrêter et réfléchir avant de publier des informations sur Internet. »

« Je serai respectueux envers les autres en ligne »

« Je parlerai à un adulte en qui j'ai confiance si quelque chose se produit en ligne qui ne me satisfait pas. »

« Je ferai attention lorsque j'ouvrirai des courriers électroniques ou cliquerai sur des liens et bloquerai tout ce qui me semble risqué »

Choisissez vos meilleures promesses et écrivez-les dans le modèle ci-dessous. Imprimez la boîte et partagez-la avec votre famille. Affichez-la près de votre ordinateur pour vous aider à vous souvenir de ce que vous avez appris.

Une fois les projets #BeTheChangeOnline terminés, cherchez à savoir ce que votre groupe a appris sur la sécurité en ligne maintenant que les activités du badge Surf Smart 2.0 (post-enquête) sont terminés. [Comme précédemment, chaque participant\(e\) devra remplir individuellement l'enquête d'évaluation \(voir page 137\)](#)

LA PROMESSE NUMÉRIQUE DE MA GÉNÉRATION

Je suis un citoyen numérique responsable. Je veux rester en sécurité en ligne, prendre soin de mes amis et pouvoir profiter d'Internet.



Pour y arriver, je me promets d'essayer de ...

SURF SMART 2.0



ASSOCIATION MONDIALE
DES GUIDES ET DES
ECLAIREUSES

Signé : _____

Date: _____

SURF SMART N'EST QUE LE DÉBUT

Il existe de nombreuses autres causes et opportunités de l'AMGE que vous pouvez promouvoir en ligne. Vous pouvez toutes les trouver sur la [Page Ressources de notre site Web](#).

Voici un petit guide pour vous aider à trouver celle qui vous tient à cœur !

LIBRE D'ÊTRE MOI. Aidez les filles à atteindre leur plein potentiel en renforçant leur confiance en leur corps et leur estime de soi. Nous voulons que les filles du monde entier se sentent libres d'être elles-mêmes. « Libre d'être moi », emmène les enfants et les jeunes dans un « voyage de découverte stimulant la confiance en leur corps ». Remettez en question les mythes de la beauté, admettez que la confiance et l'estime de soi proviennent de la valorisation de notre corps et planifiez des moyens d'agir pour impliquer vos pairs et partager ce qu'ils ont appris.

ACTION SUR LA CONFIANCE CORPORELLE Emmène les filles un peu plus loin que Free Being Me pour plaider en faveur d'un monde libéré du pouvoir du Mythe de l'Image.



NUTRITION ALIMENTÉE PAR LES FILLES. Le GPN met en évidence un changement mené par les filles à travers l'éducation sur l'importance d'un mode de vie équilibré et sain et en permettant aux filles d'être des agents de changement aux niveaux local, national et mondial dans la lutte pour empêcher la malnutrition de continuer d'une génération à l'autre.

JOURNÉE MONDIALE DE LA PENSÉE. La Journée mondiale de la Pensée est célébrée par les guides et les éclaireuses du monde entier le 22 février de chaque année. C'est une journée d'amitié internationale lorsque nos dix millions de membres dispersés dans 150 pays se réunissent d'une seule voix. C'est sans doute le jour le plus important du calendrier du guidisme féminin. Chaque année, un thème est choisi, encourageant les guides et les éclaireuses à réfléchir aux grands problèmes qui les affectent, leur communauté et le monde, par exemple la pauvreté, les inégalités entre les sexes, la durabilité environnementale et l'accès à l'éducation.

BADGES YUNGA CHALLENGE. Développés en collaboration avec les agences des Nations Unies, la société civile et d'autres organisations, les badges YUNGA Challenge visent à sensibiliser, éduquer et à vous motiver à changer votre comportement et à devenir un agent actif du changement dans votre communauté locale. Les ressources sont axées sur : [Biodiversity](#), [Food Security & Climate Change](#), [Climate Change](#), [Ending Hunger](#), [Forests](#), [Nutrition](#), [The Ocean](#), [Soils](#), [Water](#), [Plastic](#).



FIERTÉ ROUGE - Éducation sur la gestion de l'hygiène menstruelle (MHM). La menstruation fait partie intégrante de la vie biologique d'une jeune femme – RÈGLES. Mais pour des millions de filles dans le monde, la gestion mensuelle de leur cycle menstruel et des règles de la société est un obstacle majeur pour qu'elles tirent le meilleur parti de leur vie. Chez l'AMGE, nous travaillons avec les guides et les éclaireuses à travers des campagnes d'éducation et des plaidoyers pour autonomiser les filles et trouver des solutions.

BADGE OLYMPIA. Le badge Olympia a été lancé par les guides grecques en 2004 pour coïncider avec les premiers Jeux Olympiques modernes dans le pays depuis 108 ans. Le badge est maintenant adapté et déployé dans le monde entier par le pays hôte des Jeux et l'Association Mondiale des Guides et des Éclaireuses (AMGE) pour coïncider avec les Jeux olympiques. Par le biais d'activités physiques, mentales et spirituelles, les guides et les éclaireuses de tous les âges sont engagées dans le sport et la culture et sont encouragées à réfléchir aux valeurs et à l'éthique des Olympiques - une célébration véritablement universelle de la paix et de l'amitié internationale.

SURF SMART N'EST QUE LE DÉBUT

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE (ODD).

Tous nos programmes mondiaux s'attaquent aux problèmes identifiés par les ODD comme des défis auxquels les filles sont confrontées dans le monde aujourd'hui - de la confiance en son corps et du bien-être, de la violence sexiste, de la durabilité environnementale et de la possibilité d'accéder à une alimentation saine et nutritive - nous éduquons et inspirons les filles à faire une différence positive aux niveaux local, national et international.

Chaque programme est intégré à la méthodologie du guidisme et du scoutisme féminin consistant à - apprendre, diriger, s'exprimer et faire du bénévolat - ce qui permet aux filles de mieux comprendre leurs droits sur un éventail de questions et leur donne ensuite une voix et une plateforme pour changer les attitudes dans la société au sens large.



STOPPER LA VIOLENCE. En tant que plus grande organisation bénévole pour les filles avec un réseau de 10 millions de guides et éclaireuses dans 150 pays, nous avons reconnu le rôle unique que nous devrions atteindre et inspirer les filles à être la voix du changement. Tout le travail de STV se divise en cinq volets, conçus pour garantir que la campagne ait un impact direct sur la vie des filles, tout en leur permettant d'influencer les politiques et de changer les attitudes sociétales aux niveaux local, national et mondial : campagnes de sensibilisation, programmes d'éducation, recherche et politique, lobbying, campagnes nationales et communautaires.



PARTENARIAT AVEC LA FONDATION UPS. Chez l'AMGE, nous croyons que chaque fille devrait avoir une chance de faire partie du mouvement et de toutes les opportunités qu'elle a à offrir. Depuis 2003, grâce à notre partenariat avec la Fondation UPS, nous soutenons nos organisations membres pour impliquer les filles dans des communautés sous-représentées et plus difficiles à atteindre, ainsi qu'améliorer la qualité des opportunités et l'expérience de guidisme dans nos organisations membres à travers le monde. Le partenariat fournit un financement pour le travail de renforcement des capacités avec les Organisations Membres afin qu'elles puissent former et retenir les leaders ; donner aux filles et aux jeunes femmes les moyens de plaider dans leur communauté ; aider les organisations membres à augmenter et à diversifier leurs membres.

CENTRES MONDIAUX DE L'AMGE. L'Association mondiale des Guides et des Éclaireuses gère cinq centres mondiaux ; Our Cabana au Mexique ; Notre Chalet en Suisse ; Pax Lodge aux Royaume-Uni ; Sangam en Inde ; et Kusafiri qui apparaît dans la région d'Afrique. Ces centres mondiaux offrent aux Guides et aux Éclaireuses l'opportunité de leur vie - une aventure internationale où elles peuvent se faire de nouveaux amis et entreprendre leur propre voyage de découverte personnelle.

LE MOUVEMENT DES FILLES YESS. Le mouvement de filles « Youth Exchange South to South » (YESS) est notre programme d'échange international, financé par l'Agence Norvégienne pour la Coopération d'Échange (NOREC), une Agence gouvernementale Norvégienne. Il donne aux guides et aux éclaireuses de différentes organisations membres à travers l'Afrique et la région Asie-Pacifique l'occasion unique de vivre et de travailler dans un autre pays pendant six mois.

EXPÉRIENCES INTERNATIONALES. Les expériences internationales offertes aux filles lorsqu'elles deviennent guides ou éclaireuses sont l'une des principales sources motrices pour les filles qui rejoignent le mouvement. Qu'il s'agisse d'assister à nos séminaires de leadership phares ou de permettre aux filles de s'exprimer sur une plateforme mondiale, notre ambition chez l'AMGE est d'atteindre toujours plus de filles avec la promesse d'aventure, de diversité et de nouvelles amitiés.

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT POUR PARTICIPER AU PROGRAMME SURF SMART 2.0

Chers parents / éducateurs,

La mission de l'AMGE est de permettre à ses membres de développer leur plein potentiel en tant que citoyens responsables du monde. Le monde internet est un endroit passionnant à explorer, avec des opportunités sans précédent pour apprendre, créer et faire une différence. Cependant, il existe des dangers en ligne dont nous devons tous être conscients et auxquels nous devons nous préparer.

Pour cette raison, l'AMGE a créé le programme « Surf Smart 2.0 - Generation Digital » pour ses membres, les encourageant à explorer et à apprendre comment ils peuvent utiliser internet en sécurité et à bon escient.

Le programme comprend les sections suivantes :

- Découvrir ... les merveilles d'Internet : Découvrir et utiliser les aspects positifs d'Internet
- Se connecter ... positivement en ligne : apprendre à utiliser les réseaux sociaux et d'autres plateformes de manière à nous connecter avec les autres de manière positive et en toute sécurité.
- Se protéger ... contre les risques en ligne : apprendre à naviguer sur le Web en toute sécurité.
- Respecter ... vos droits et votre empreinte numériques : explorer les droits numériques, apprendre sur les empreintes numériques sûres et découvrir comment examiner les informations de manière critique.
- Imaginer ... un meilleur Internet : utiliser Internet de manière positive pour stimuler la créativité et la rendre plus agréable pour les autres.
- #BeTheChangeOnline : Créer un projet qui apportera un changement dans la communauté.

En accomplissant les activités nécessaires, nos membres deviendront des citoyens numériques responsables et gagneront le badge Surf Smart 2.0.

Dans le cadre de ce pack, les enfants peuvent utiliser internet. Ils bénéficieront du soutien des leaders à tout moment pendant les sessions, et nous vous demandons de fournir une supervision similaire s'ils utilisent internet à la maison.

Moi,confirme par la présente que j'autorise mon enfant à utiliser Internet aux fins du pack d'activités Surf Smart, et j'assurerai la supervision des activités Surf Smart à domicile si nécessaire.

RESSOURCES

Sécurité Internet

Jeu en ligne Childnet International : www.kidsmart.org.uk

Site Web Childnet International : www.childnet-int.org

Childline : <https://www.childline.org.uk/>

Rapport EU Kids Online : www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx

Centre canadien de littératie numérique et médiatique : <https://mediasmarts.ca/>

Questions Internet : <https://www.internetmatters.org/>

Atelier NetSmartz : www.netsmartz.org

Own Your Space - eBook pour les adolescents <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=1522>

Centre de sécurité de Google : www.google.co.uk/goodtoknow

Safer Internet Day, une initiative du projet EU SafeBorders : www.saferinternetday.org

Think You know : www.thinkuknow.co.uk

Vidéos vous montrant comment vérifier certains paramètres clés de confidentialité et de sécurité : www.kidsmart.org.uk/skills-school/

UK Safer Internet Centre: <https://www.saferinternet.org.uk>

Informations et paramètres de confidentialité des plateformes sociales

[Facebook](#) [Instagram](#)

[TikTok](#) [YouTube](#)

[Skype](#) [Zoom](#)

[Twitter](#) [WhatsApp](#)

Apprentissage et opportunités

Site Web de l'AMGE : www.waggs.org

[The YESS Girls Movement](#)

Réseau d'organisations de jeunesse en Europe : www.eurodesk.org.uk

Conseil de l'Europe : www.coe.int/t/dg4/youth/default_en.asp

Conférences inspirantes sur divers sujets : www.ted.com

Vidéos éducatives pour les enfants curieux de tous les âges : thekidshouldseethis.com/

Découvrir comment différentes choses fonctionnent : www.howstuffworks.com

Institut culturel de Google : www.googleartproject.com

Agence des Nations Unies axée sur les questions de genre : www.unwomen.org

Jeunesse européenne en action : www.youthforum.org

Codage et programmation pour enfants et jeunes : www.code.org/frozen

Environnement d'apprentissage autoorganisé : www.theschoolinthecloud.org

Intéressé par le codage ? Essayez <http://studio.code.org/>

[Social Media Strategy for Beginners](#)

DIRECTIVES DE SÉCURITÉ INTERNET POUR ADULTES

« Natifs numériques : nos étudiants d'aujourd'hui sont tous des « locuteurs natifs » du langage numérique des ordinateurs, des jeux vidéo et d'Internet. Alors qu'est-ce que cela fait de nous ? Ceux d'entre nous qui ne sont pas nés dans le monde numérique, mais qui, à un stade plus avancé de leur vie, sont devenus fascinés par ce monde et ont adopté la plupart des aspects de la nouvelle technologie sont, et seront toujours comparés à des immigrés numériques. »

- [Natifs Numériques, Immigrés Numériques par Marc Prensky, 2001](#)

Il existe un contraste entre la façon dont les enfants et les adultes utilisent et comprennent généralement la technologie. Cependant, il est important de se rappeler que si les enfants peuvent être intrépides en matière de technologie, ils continuent à être des enfants et n'ont pas la capacité cognitive d'apprécier le risque. Les adultes ne doivent pas confondre la « confiance » apparente d'un enfant avec une « capacité » innée. Il est important que les parents / éducateurs trouvent des moyens de renforcer la confiance avec leurs enfants, afin qu'ils se sentent en sécurité pour s'adresser à un adulte s'ils ont des problèmes ou ont besoin d'aide.

Ces directives s'adressent aux parents, tuteurs et chefs guides / scouts et visent à vous aider à comprendre comment vous pouvez au mieux protéger la sécurité et la vie privée des jeunes à votre charge. Certains points seront des exigences légales dans certains pays mais pas dans d'autres, bien qu'ils puissent être considérés comme de meilleures pratiques même s'ils ne sont pas juridiquement contraignants.

Considérez les façons dont vous protégez les enfants dans le monde réel. Vous prenez soin de les protéger des situations physiques dangereuses. Vous surveillez où ils se trouvent, avec qui ils se trouvent, ce qu'ils voient et comment ils se comportent. Appliquez maintenant ces mêmes critères à leurs interactions sur Internet et sur le monde numérique et réfléchissez à des moyens de minimiser les dommages et de garantir la protection et la sécurité des enfants. En tant que leader de la jeunesse, vous devez veiller à autoréguler vos activités en ligne et éviter que vos vies privé et public ne se mélangent.

Politique de messagerie

Nous vous recommandons de suivre à tout moment la politique de messagerie de votre MO. Si aucun n'est en place, voici un exemple de politique de messagerie que vous pouvez mettre en œuvre.

- Créez un système de messagerie pour votre groupe. Sélectionnez un adulte bénévole qui sera responsable de l'ajout, de la modification et de la suppression des adresses électroniques du système. Créez des listes de diffusion pour les parents / éducateurs et les leaders de groupe.
- Utilisez la fonction « copie carbone invisible » (Cci) lorsque vous envoyez des courriers électroniques à des groupes pour protéger les coordonnées de chacun et éviter les spams.
- Tenez à jour la liste pour la communication du groupe Guide / Scout uniquement. Ne transférez pas de courriers électroniques en chaîne. Ne partagez la liste qu'avec d'autres leaders de groupe.
- Évitez les communications privées directes avec les enfants. Les membres de moins de 13 ans doivent être contactés par l'intermédiaire de leurs parents / éducateurs et lorsqu'ils envoient un courrier électronique aux membres de plus de 13 ans, leurs parents / éducateurs doivent toujours être en copie. Mettez en copie un autre adulte dans n'importe quel message que vous envoyez à un membre de moins de 18 ans.
- Si un enfant vous contacte directement ou un autre leader adulte, discutez avec d'autres adultes bénévoles de la meilleure façon de gérer cela, selon la nature de la communication. Votre réponse peut varier en fonction de l'âge de l'enfant : un membre plus âgé du groupe Guide / Scout peut interagir avec les leaders de groupe, même si les parents / éducateurs doivent en être informés lorsque l'enfant rejoint le groupe. Suivez la politique de protection de votre MO si le message vous concerne au sujet de leur sécurité / bien-être.
- Considérez le contenu de votre message, vérifiez que le langage et les images sont appropriés pour le groupe d'âge et vérifiez où les liens mènent.

DIRECTIVES DE SÉCURITÉ INTERNET POUR ADULTES

Politique de réseau social

- Si la création d'un réseau social sera bénéfique pour votre groupe, assurez-vous que le groupe que vous créez est privé.
- Invitez les membres du groupe d'un âge approprié, ainsi que leurs parents, à rejoindre la page ou le site du réseau social du groupe. Sachez que les réseaux sociaux ont des politiques d'âge différentes, par exemple, les membres de moins de 13 ans ne doivent pas avoir de compte Facebook ou utiliser YouTube. Utilisez des paramètres de confidentialité stricts pour empêcher que les publications et les photos ne soient vues par des non-membres de votre groupe. Lorsqu'un membre quitte le groupe, attribuez à un adulte bénévole la responsabilité de supprimer le membre et les parents / éducateurs du groupe.
- Suivez la politique de votre MO concernant la possibilité pour les membres adultes et jeunes de s'accepter comme amis sur les réseaux sociaux. Demandez l'autorisation parentale avant d'accepter « l'amitié » en ligne d'un enfant.
- Définissez votre responsabilité et les mesures appropriées à prendre si vous observez un jeune membre publier avec un mauvais langage, des images inappropriées ou des liens vers un contenu inapproprié.

Politique photo et vidéo

- Suivez la politique de votre MO concernant la prise ou non de photos d'activités de groupe et obtenez le consentement signé des parents / éducateurs avant de prendre des photos de leur enfant.
- Vérifiez si la politique de votre MO autorise le partage de photos avec les membres du groupe et leurs parents. Alors que la plupart des parents aiment avoir ces photos et vidéos souvenir, certains peuvent s'opposer à ce que la photo de leur enfant soit prise et / ou partagée pour des raisons religieuses, de confidentialité ou pour d'autres raisons. Si les parents refusent le partage de photos, veillez à ce que leurs enfants ne soient pas photographiés lors de la prise de photos et de vidéos.
- Si vous configurez des pages de partage de photos et de vidéos en ligne, elles doivent être privées et de préférence protégées par mot de passe. Obtenez le consentement de toute personne représentée sur les photos / vidéos avant de les télécharger.

- Arrêtez-vous et réfléchissez avant de partager des photos ou des vidéos de jeunes en ligne ou de nommer des personnes dans des images par « marquage ». Si vous souhaitez partager ce contenu, vérifiez que vous avez l'autorisation écrite de leurs parents / éducateurs avant de le faire.

Sécurité générale en ligne

- Sécurisez votre ordinateur et vos autres appareils : assurez-vous que votre ordinateur personnel et les autres appareils connectés à internet soient protégés contre les virus et les malwares en utilisant un logiciel de sécurité Internet et soyez vigilant quant à la recherche de malwares. De cette manière, vous pouvez empêcher les malwares de se propager à d'autres membres du groupe ou d'accéder sans autorisation aux données privées des membres et aux informations financières stockées sur votre ordinateur ou sur d'autres appareils.
- Utilisez des mots de passe pour protéger vos appareils : les enfants peuvent demander le prêt ou l'utilisation du téléphone, de l'appareil photo numérique, de la tablette ou de l'ordinateur d'un adulte bénévole. Vous pouvez les empêcher d'accéder à des fichiers ou programmes spécifiques sur ces derniers en utilisant des mots de passe lorsque cela est possible. Assurez-vous qu'aucun matériel répréhensible n'est stocké sur votre appareil - s'il y en a, vous pouvez être sûr qu'un enfant le trouvera. Un mot de passe peut également empêcher un enfant d'acheter de la musique ou des applications (apps) sans votre autorisation.
- Banque en ligne : le trésorier de votre groupe doit être tenu de sécuriser son ordinateur avec un logiciel de sécurité Internet et de surveiller attentivement qui peut accéder au compte bancaire du groupe, physiquement ou en ligne. Évitez d'effectuer des transactions financières de groupe sur des ordinateurs publics ou sur des réseaux sans fil publics qui pourraient avoir des paramètres moins sécurisés que votre réseau personnel. Vérifiez le compte en ligne au moins une fois par semaine pour vérifier que toutes les transactions sont autorisées. Signalez immédiatement toute activité étrange à votre banque pour minimiser les pertes sur le compte.

DIRECTIVES DE SÉCURITÉ INTERNET POUR ADULTES

- Stockage des inscriptions des membres : qui conserve les formulaires d'inscription privés pour votre groupe ? Si ceux-ci incluent des noms, des numéros de téléphone, des adresses électroniques et domiciliaires, des données d'assurance maladie et des liens vers des bases de données, ils pourraient être précieux pour un voleur d'identité. Suivez la politique de votre MO sur la façon dont les copies physiques et numérisées de ces formulaires sont stockées et protégées.

Protéger les membres du groupe

- Si un jeune confie qu'il envisage de rencontrer quelqu'un qu'il a rencontré en ligne, assurez-vous que ses parents / éducateurs le savent. Recommandez que si les parents / éducateurs autorisent la rencontre, ils doivent accompagner leur enfant et s'assurer que cela se passe dans un lieu public. Alors que de nombreuses personnes se font de véritables nouveaux amis en ligne, il existe des préoccupations justifiées à rencontrer quelqu'un sans pouvoir d'abord établir qu'il est ce qu'il prétend être.

Si vous découvrez que des enfants sous votre supervision sont impliqués dans des activités en ligne potentiellement dangereuses telles que la visite de sites pour adultes ou d'autres sites inappropriés, l'utilisation de dispositifs de partage de fichiers illégaux ou l'adhésion à des groupes de réseaux sociaux qui encouragent un comportement antisocial, vous devez déterminer vos responsabilités aux enfants, leurs parents / éducateurs et la communauté et agir en conséquence. Discutez de la meilleure marche à suivre avec les autres leaders, pour convenir d'une politique ensemble - si elle n'est pas en place - en vérifiant avec les orientations locales / nationales du Guidisme / Scoutisme Féminin.

GLOSSAIRE

Aérographe - pour modifier (une image, en particulier une photographie) à l'aide d'un logiciel de retouche photo ou d'autres techniques afin d'augmenter son attractivité ou de dissimuler une partie indésirable.

Antivirus - logiciel conçu pour détecter et détruire les virus informatiques.

Avatar - images graphiques utilisées pour représenter les utilisateurs dans les espaces en ligne ; ils peuvent être ou non des représentations authentiques des personnes qui les utilisent.

Bande passante - la quantité maximale d'informations qui peuvent être transmises le long d'un canal, comme une connexion Internet.

Blogguer - partager vos opinions et expériences sous la forme d'un journal en ligne où les lecteurs peuvent commenter les publications.

Stockage dans le cloud - service qui permet aux clients de sauvegarder des données en les transférant sur Internet vers un système de stockage hors site géré par un tiers.

Virus informatique - programme qui peut se copier lui-même et se propager d'un ordinateur à un autre, endommageant les données stockées sur l'ordinateur et l'empêchant de fonctionner correctement.

Ver informatique - type de virus qui peut voyager seul d'un ordinateur à l'autre. Il peut se copier et envoyer des centaines de milliers d'exemplaires, par exemple, à toutes les personnes répertoriées dans votre carnet d'adresses électroniques. Les vers peuvent être conçus pour permettre aux cybercriminels d'accéder au contrôle de votre ordinateur à distance, mais le plus souvent, ils utilisent simplement la mémoire système ou la bande passante du réseau, faisant planter des ordinateurs et des serveurs Internet.

Cookies - petit élément de données stocké sur l'ordinateur de l'utilisateur par le navigateur Web lors de la navigation sur un site Web.

Cyberintimidation - utilisation des technologies de l'information et de la communication pour soutenir un comportement délibéré, répété et hostile d'un individu ou d'un groupe dans le but de nuire à autrui.

Cybercriminalité - tout crime impliquant un ordinateur et un réseau.

Empreinte numérique - somme des informations que les gens laissent en ligne.

Réputation numérique - ce que les gens pensent de vous en fonction des informations visibles sur vous en ligne.

Filigrane numérique - motif inséré dans une image numérique, un fichier audio ou vidéo contenant les informations de copyright du fichier telles que l'auteur et les droits.

Téléchargement - transfert d'un fichier ou d'un programme d'un système distant vers un ordinateur local ou un appareil mobile.

Facebook - le plus grand réseau social sur Internet. Il permet aux utilisateurs de créer des profils personnels et de se connecter avec leurs amis.

Données géographiques - données numériques qui représentent une localisation géographique.

GPS (Global Positioning System) - système de navigation utilisant des satellites et des ordinateurs pour calculer la localisation d'un appareil récepteur. De nombreux téléphones portables contiennent des récepteurs GPS. Si votre téléphone est équipé d'un récepteur GPS, il peut recevoir des signaux de satellites en orbite autour de la Terre. Les satellites envoient des signaux et le GPS utilise la distance entre les satellites et le récepteur (votre téléphone) pour calculer votre position.

GSM (Global System for Mobiles) - norme pour les communications mobiles utilisée par la plupart des services de téléphonie mobile dans le monde. Il peut également être utilisé pour identifier la localisation d'un appareil mobile par rapport aux antennes de téléphonie mobile transmettant à cet appareil.

Instagram - application de réseau social pour partager des photos et des vidéos et interagir avec d'autres utilisateurs en les suivant, en étant suivi par eux, en commentant, en aimant, en marquant et avec une messagerie privée.

Piratage sur Internet - mise en ligne ou téléchargement illégal de matériel protégé par le droit d'auteur sur Internet.

Services de localisation - service qui fournit la localisation d'un appareil dans le monde hors ligne, qu'il soit mobile ou fixe.

Malware - logiciel destiné à endommager ou désactiver les ordinateurs et les systèmes informatiques. Les malwares comprennent les spywares, les virus, les chevaux de Troie et les vers informatiques.

GLOSSAIRE

Carte mentale - La cartographie mentale est une technique qui nous aide à visualiser les connexions entre de nombreuses idées ou informations connexes. La mise en page ressemble à une toile : l'idée centrale est placée au centre, puis les idées associées y sont ajoutées de manière radiale.

SEM - Un système d'exploitation mobile (ou SE mobile) est un système d'exploitation pour smartphones, tablettes, PDA ou autres appareils mobiles. Le système d'exploitation gère les ressources matérielles et logicielles du dispositif et fournit des services communs pour les programmes informatiques. (Source Wikipédia). Veuillez visiter <https://goo.gl/UqG35c> pour plus d'informations sur la sécurité SEM.

Harcèlement sexuel en ligne - comportement sexuel indésirable sur toute plateforme numérique qui peut amener une personne à se sentir menacée, exploitée, contrainte, humiliée, bouleversée, sexualisée ou discriminée. (Source UK Safer Internet Center)

Phishing - tentative d'acquiescer des informations personnelles, telles que les noms d'utilisateur, les mots de passe et les détails de carte de crédit, en envoyant un message, en ligne ou par téléphone, qui prétend provenir d'une organisation légitime.

Podcast - série de fichiers multimédias numériques, audio ou vidéo, publiés sous forme d'épisodes et téléchargés ou écoutés en ligne.

Code QR - code-barres mobile lisible par des appareils mobiles, avec une caméra qui dirige l'utilisateur vers un site Web lorsqu'il est numérisé.

Logiciel de sécurité - logiciel qui protège un ordinateur d'une série de menaces.

Spyware - type de logiciel malveillant qui s'installe sur votre ordinateur et collecte des informations à votre insu. Il peut être difficile de savoir si un spyware est installé sur votre ordinateur, il est donc important de disposer d'un bon logiciel de sécurité pour s'en protéger.

Streaming - moyen d'envoyer des données sur un réseau informatique sous forme de flux continu constant, permettant de lire le contenu pendant que le reste des données est reçu.

TikTok - application de réseaux sociaux gratuite qui vous permet de regarder, créer et partager des vidéos, souvent sur une bande-son des meilleurs succès de la musique, directement depuis votre téléphone.

Twitter - service de réseau social qui permet à ses utilisateurs d'envoyer et de lire les messages d'autres utilisateurs, ou tweets, d'une longueur maximale de 280 caractères.

Marquage - identifier une personne apparaissant sur une photo ou une vidéo en ligne en joignant une étiquette de nom virtuelle, ou « tag ».

Cheval de Troie - semblable à un virus mais il est conçu pour faire semblant de faire quelque chose que vous voulez qu'il fasse, puis entreprendre secrètement une action indésirable telle que se copier, donner l'accès à votre ordinateur à quelqu'un ou voler des informations. Un exemple pourrait être un jeu gratuit ou un écran de veille. Vous téléchargez le fichier sans vous rendre compte qu'il contient un élément malveillant caché.

Plateformes de visioconférence - programmes et plateformes informatiques ou de téléphonie mobile qui permettent aux utilisateurs de créer des profils, de passer des appels téléphoniques gratuits, de discuter, de discuter en vidéo et de partager des fichiers via leur ordinateur ou appareil mobile à partir de n'importe quel point du monde. Les plateformes les plus populaires sont : SKYPE, ZOOM, WhatsApp.

Association Mondiale des Guides et des Éclaireuses Sondage d'évaluation du programme Surf Smart (avant et après la participation)



Dis-nous ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne!

Ici, il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Tu devrais répondre au sondage par toi-même. Le sondage vise à savoir ce que tu sais et ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne.

**Si tu as des questions ou une rétroaction sur ce formulaire, envoie un courriel à surfsmart@waggs.org*

L'AMGE et ton organisation se serviront des données que tu fourniras aux fins de recherche. Elles ne s'en serviront pas d'une manière qui permet de repérer tes réponses individuelles.

Réponds au sondage en ligne au moyen du lien ou du code QR (le cas échéant). Nous n'avons pas accès aux sondages hors-ligne, donc nous t'encourageons à répondre au sondage en ligne dans la mesure du possible.

Sondage avant la participation : Cheftaine

Partie 1. Au sujet de toi

* 1. Qui a organisé la formation à laquelle tu as assisté ?

L'AMGE Une OM

* 2. Pays (Le pays de ton organisation)

* 3. Âge (Ton âge en années)

* 4. Genre

Masculin Je préfère ne pas le dire
 Féminin

Partie 2. Choisis ta réponse aux questions suivantes

* 5. Te sers-tu de l'Internet ?

Oui Non

6. Pourquoi ?

Sondage avant la participation : Cheftaine

*7. Quelles sont tes activités préférées en ligne ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Jeux | <input type="checkbox"/> f) Regarder des vidéos ou des films |
| <input type="checkbox"/> b) Communiquer avec mes amis et ma famille | <input type="checkbox"/> g) Magasiner |
| <input type="checkbox"/> c) Chercher des informations et des renseignements | <input type="checkbox"/> h) Créer du contenu numérique |
| <input type="checkbox"/> d) Classes/Études | <input type="checkbox"/> i) Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="checkbox"/> e) Faire de nouveaux amis | <input type="checkbox"/> j) Intelligence artificielle (IA) |
| <input type="checkbox"/> Autres (à préciser) | |

* 8. En temps normal, combien de temps passes-tu en ligne ?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Rien | <input type="radio"/> 4-7 heures |
| <input type="radio"/> Moins de 1 heure | <input type="radio"/> 8 heures et plus |
| <input type="radio"/> 1-3 heures | |

* 9. Que peux-tu faire pour limiter le temps que tu passes en ligne?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> Éliminer les applis dont tu te sers régulièrement | <input type="radio"/> Toutes ces réponses |
| <input type="radio"/> Mettre une minuterie | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> Demander à tes amis de passer hors-ligne | |

* 10. Quand as-tu changé le mot de passe d'un de tes comptes pour la dernière fois ?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> La semaine passée | <input type="radio"/> Jamais |
| <input type="radio"/> Le mois passé | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> L'année passée | |

* 11. Lequel des mots de passe suivants est le plus fort ?

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="radio"/> BuTtErFly | <input type="radio"/> BUTTERfly01 |
| <input type="radio"/> B@+TerF1y | <input type="radio"/> bU++ErFLy |

* 12. Lesquels de ces renseignements peux-tu partager en ligne en toute sécurité ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Une photo de mon avatar | <input type="checkbox"/> e) Le groupe de Guides ou d'Éclaireuses auquel je participe |
| <input type="checkbox"/> b) Mon adresse à la maison | <input type="checkbox"/> f) Mon film préféré |
| <input type="checkbox"/> c) Mes équipes sportives préférées | <input type="checkbox"/> g) L'image d'un jeux de société auquel j'aime jouer |
| <input type="checkbox"/> d) Le mot de passe de mes médias sociaux | |

* 13. Lequel des suivants est un signal qu'il s'agit d'une fausse nouvelle?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> a) L'auteur est inconnu | <input type="radio"/> c) Des signes de pièges à click (« clickbait ») |
| <input type="radio"/> b) La publication est de mauvaise qualité | <input type="radio"/> d) Toutes ces réponses |

Sondage avant la participation : Cheftaine

* 14. Que devrais-tu faire d'abord quand tu vois une fausse nouvelle en ligne ? 🤔

- a) Trouver la source originale d) Examiner tes préjugés
 b) Vérifier la source e) Te tourner vers des sources dignes de confiance
 c) Examiner d'autres sources
 Autres (à préciser)

* 15. À qui devrais-tu demander de l'aide quand tu rencontres des problèmes en ligne (choisis toutes les réponses applicables) ?

- a) Membre de la famille/adulte en qui tu as confiance f) Professionnels de la santé (médecins et infirmiers)
 b) Amis g) Travailleurs sociaux, Police
 c) Enseignants/École h) Personne
 d) Ligne d'aide nationale i) Citoyen du net
 e) Association d'experts/groupe de soutien communautaire
 Autres (à préciser)

Partie 3

* 16. Indique à quel point tu es d'accord avec les déclarations suivantes :

	🙄	😞	😐	😊	😄
	Fortement en désaccord	En désaccord	Ne sais pas	D'accord	Fortement d'accord
1. L'Internet me nuit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Les médias sociaux ont un rôle utile dans ma vie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Je me sens en sécurité et protégée quand j'utilise l'Internet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Je reconnais les faux renseignements en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Je pense soigneusement avant de partager quoi que ce soit en ligne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. J'ai la confiance de partager des messages avec mes amis, ma famille et d'autres cheftaines au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. J'ai la confiance d'animer Surf Smart 2.0 dans mon groupe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet pour faire des recherches et apprendre de nouveautés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Association Mondiale des Guides et des Éclaireuses Sondage d'évaluation du programme Surf Smart (avant et après la participation)



Dis-nous ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne!

Ici, il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Tu devrais répondre au sondage par toi-même. Le sondage vise à savoir ce que tu sais et ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne.

**Si tu as des questions ou une rétroaction sur ce formulaire, envoie un courriel à surfsmart@waggs.org*

L'AMGE et ton organisation se serviront des données que tu fourniras aux fins de recherche. Elles ne s'en serviront pas d'une manière qui permet de repérer tes réponses individuelles.

Réponds au sondage en ligne au moyen du lien ou du code QR (le cas échéant). Nous n'avons pas accès aux sondages hors-ligne, donc nous t'encourageons à répondre au sondage en ligne dans la mesure du possible.

Sondage après la participation : Cheftaine

Partie 1. Au sujet de toi

* 1. Qui a organisé la formation à laquelle tu as assisté ?

L'AMGE Une OM

* 2. Pays (Le pays de ton organisation)

* 3. Âge (Ton âge en années)

* 4. Genre

Masculin Je préfère ne pas le dire
 Féminin

* 5. Depuis quand as-tu terminé l'insigne Surf Smart ?

Moins qu'un mois 4 mois - 6 mois
 1 mois - 3 mois Plus de 6 mois

Part 2. Please select your answer to the following questions

* 6. Te sers-tu de l'Internet ?

Oui Non

7. Pourquoi ?

Sondage après la participation : Cheftaine

*8. Quelles sont tes activités préférées en ligne ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Jeux | <input type="checkbox"/> f) Regarder des vidéos ou des films |
| <input type="checkbox"/> b) Communiquer avec mes amis et ma famille | <input type="checkbox"/> g) Magasiner |
| <input type="checkbox"/> c) Chercher des informations et des renseignements | <input type="checkbox"/> h) Créer du contenu numérique |
| <input type="checkbox"/> d) Classes/Études | <input type="checkbox"/> i) Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="checkbox"/> e) Faire de nouveaux amis | <input type="checkbox"/> j) Intelligence artificielle (IA) |
| <input type="checkbox"/> Autres (à préciser) | |

* 9. En temps normal, combien de temps passes-tu en ligne ?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Rien | <input type="radio"/> 4-7 heures |
| <input type="radio"/> Moins de 1 heure | <input type="radio"/> 8 heures et plus |
| <input type="radio"/> 1-3 heures | |

* 10. Que peux-tu faire pour limiter le temps que tu passes en ligne?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> Éliminer les applis dont tu te sers régulièrement | <input type="radio"/> Toutes ces réponses |
| <input type="radio"/> Mettre une minuterie | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> Demander à tes amis de passer hors-ligne | |

* 11. Quand as-tu changé le mot de passe d'un de tes comptes pour la dernière fois ?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> La semaine passée | <input type="radio"/> Jamais |
| <input type="radio"/> Le mois passé | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> L'année passée | |

* 12. Lequel des mots de passe suivants est le plus fort ?

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="radio"/> BuTtErFly | <input type="radio"/> BUTTERfly01 |
| <input type="radio"/> B@+TerF1y | <input type="radio"/> bU++ErFLy |

* 13. Lesquels de ces renseignements peux-tu partager en ligne en toute sécurité ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Une photo de mon avatar | <input type="checkbox"/> e) Le groupe de Guides ou d'Éclaireuses auquel je participe |
| <input type="checkbox"/> b) Mon adresse à la maison | <input type="checkbox"/> f) Mon film préféré |
| <input type="checkbox"/> c) Mes équipes sportives préférées | <input type="checkbox"/> g) L'image d'un jeux de société auquel j'aime jouer |
| <input type="checkbox"/> d) Le mot de passe de mes médias sociaux | |

* 14. Lequel des suivants est un signal qu'il s'agit d'une fausse nouvelle?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> a) L'auteur est inconnu | <input type="radio"/> c) Des signes de pièges à click (« clickbait ») |
| <input type="radio"/> b) La publication est de mauvaise qualité | <input type="radio"/> d) Toutes ces réponses |

Sondage après la participation : Cheftaine

* 15. Que devrais-tu faire d'abord quand tu vois une fausse nouvelle en ligne ? 🤔

- a) Trouver la source originale
- b) Vérifier la source
- c) Examiner d'autres sources
- d) Examiner tes préjugés
- e) Te tourner vers des sources dignes de confiance
- Autres (à préciser)

* 16. À qui devrais-tu demander de l'aide quand tu rencontres des problèmes en ligne (choisis toutes les réponses applicables)?

- a) Membre de la famille/adulte en qui tu as confiance
- b) Amis
- c) Enseignants/École
- d) Ligne d'aide nationale
- e) Association d'experts/groupe de soutien communautaire
- f) Professionnels de la santé (médecins et infirmiers)
- g) Travailleurs sociaux, Police
- h) Personne
- i) Citoyen du net
- Autres (à préciser)

Partie 3






* 16. Indique à quel point tu es d'accord avec les déclarations suivantes :



	Fortement en désaccord	En désaccord	Ne sais pas	D'accord	Fortement d'accord
1. L'Internet me nuit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Les médias sociaux ont un rôle utile dans ma vie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Je me sens en sécurité et protégée quand j'utilise l'Internet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Je reconnais les faux renseignements en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Je pense soigneusement avant de partager quoi que ce soit en ligne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. J'ai la confiance de partager des messages avec mes amis, ma famille et d'autres cheftaines au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. J'ai la confiance d'animer Surf Smart 2.0 dans mon groupe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet pour faire des recherches et apprendre de nouveautés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sondage après la participation : Cheftaine

18. Évalue ces déclarations selon votre expérience de la formation :

					
	Fortement en désaccord	En désaccord	Ne sais pas	D'accord	Fortement d'accord
1. La formation me permet de bien comprendre la trousse d'activités Surf Smart, y compris le langage et les concepts.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. La formation m'a donné de l'expérience comme participante aux activités de la trousse d'activités Surf Smart 2.0.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. La formation me soutient pour animer les activités de Surf Smart 2.0.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. La formation me permet de bien comprendre comment les filles et les garçons peuvent exécuter leur projet #BeTheChangeOnline	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. La formation m'a donné la confiance pour animer Surf Smart 2.0 avec mon groupe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Les méthodes et les activités de formation étaient pertinentes aux objectifs des sessions.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. La vitesse de la formation me convenait.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet pour faire des recherches et apprendre de nouveautés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* 19. Les trois choses que tu as aimées le plus pendant la formation ?

20. Les trois choses les plus importantes à améliorer en ce qui concerne la formation ?

* 21. En général, à quel point es-tu satisfaite de Surf Smart ? (Très insatisfaite – Très satisfaite)

22. As-tu d'autres commentaires ou une citation à partager ?

Surf Smart FIN

C'est la fin du sondage. Merci beaucoup de ta participation !

Association Mondiale des Guides et des Éclaireuses Sondage d'évaluation du programme Surf Smart (avant et après la participation)



Dis-nous ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne!

Ici, il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Tu devrais répondre au sondage par toi-même. Le sondage vise à savoir ce que tu sais et ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne.

**Si tu as des questions ou une rétroaction sur ce formulaire, envoie un courriel à surfsmart@waggs.org*

L'AMGE et ton organisation se serviront des données que tu fourniras aux fins de recherche. Elles ne s'en serviront pas d'une manière qui permet de repérer tes réponses individuelles.

Réponds au sondage en ligne au moyen du lien ou du code QR (le cas échéant). Nous n'avons pas accès aux sondages hors-ligne, donc nous t'encourageons à répondre au sondage en ligne dans la mesure du possible.

Sondage avant la participation : Participante âgée de 11 à 25 ans

Partie 1. Au sujet de toi

* 1. Qui a organisé la formation à laquelle tu as assisté ?

- L'AMGE Une OM Session avant-goût

* 2. (Le pays de ton organisation)

* 3. Âge (Ton âge en années)

* 4. Genre

- Masculin Je préfère ne pas le dire
 Féminin

Partie 2. Choisis ta réponse aux questions suivantes

* 5. Te sers-tu de l'Internet ?

- Oui Non

6. Pourquoi ?

Sondage avant la participation : Participante âgée de 11 à 25 ans

*7. Quelles sont tes activités préférées en ligne ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Jeux | <input type="checkbox"/> f) Regarder des vidéos ou des films |
| <input type="checkbox"/> b) Communiquer avec mes amis et ma famille | <input type="checkbox"/> g) Magasiner |
| <input type="checkbox"/> c) Chercher des informations et des renseignements | <input type="checkbox"/> h) Créer du contenu numérique |
| <input type="checkbox"/> d) Classes/Études | <input type="checkbox"/> i) Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="checkbox"/> e) Faire de nouveaux amis | <input type="checkbox"/> j) Intelligence artificielle (IA) |
| <input type="checkbox"/> Autres (à préciser) | |

* 8. En temps normal, combien de temps passes-tu en ligne ?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Rien | <input type="radio"/> 4-7 heures |
| <input type="radio"/> Moins de 1 heure | <input type="radio"/> 8 heures et plus |
| <input type="radio"/> 1-3 heures | |

* 9. Quand as-tu changé le mot de passe d'un de tes comptes pour la dernière fois ?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> La semaine passée | <input type="radio"/> Jamais |
| <input type="radio"/> Le mois passé | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> L'année passée | |

* 10. Lequel des mots de passe suivants est le plus fort ?

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="radio"/> BuTtErFly | <input type="radio"/> BUTTERfly01 |
| <input type="radio"/> B@+TerF1y | <input type="radio"/> bU++ErFly |

* 11. Lesquels de ces renseignements peux-tu partager en ligne en toute sécurité ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Une photo de mon avatar | <input type="checkbox"/> e) Le groupe de Guides ou d'Éclaireuses auquel je participe |
| <input type="checkbox"/> b) Mon adresse à la maison | <input type="checkbox"/> f) Mon film préféré |
| <input type="checkbox"/> c) Mes équipes sportives préférées | <input type="checkbox"/> g) L'image d'un jeux de société auquel j'aime jouer |
| <input type="checkbox"/> d) Le mot de passe de mes médias sociaux | |

* 12. Lequel des suivants est un exemple de cyberintimidation?

- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> Lequel des suivants est un exemple de cyberintimidation? | <input type="radio"/> Imiter quelqu'un en ligne |
| <input type="radio"/> Étiqueter une image d'une façon inappropriée | <input type="radio"/> Toutes ces réponses |

Sondage avant la participation : Participante âgée de 11 à 25 ans

* 13. Que devrais-tu faire d'abord quand tu vois une fausse nouvelle en ligne ? 🤔

- a) Trouver la source originale d) Examiner tes préjugés
 b) Vérifier la source e) Te tourner vers des sources dignes de confiance
 c) Examiner d'autres sources
 Autres (à préciser)

* 14. À qui devrais-tu demander de l'aide quand tu rencontres des problèmes en ligne (choisis toutes les réponses applicables)?

- a) Membre de la famille/adulte en qui tu as confiance f) Professionnels de la santé (médecins et infirmiers)
 b) Amis g) Travailleurs sociaux, Police
 c) Enseignants/École h) Personne
 d) Ligne d'aide nationale i) Citoyen du net
 e) Association d'experts/groupe de soutien communautaire
 Autres (à préciser)

Partie 3

* 15. Indique à quel point tu es d'accord avec les déclarations suivantes :

	🙄	😞	😐	😊	😄
	Fortement en désaccord	En désaccord	Ne sais pas	D'accord	Fortement d'accord
1. L'Internet me nuit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Les médias sociaux ont un rôle utile dans ma vie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Je me sens en sécurité et protégée quand j'utilise l'Internet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Je reconnais les faux renseignements en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Je pense soigneusement avant de partager quoi que ce soit en ligne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. J'ai la confiance de partager des messages avec mes amis au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. J'ai la confiance de partager des messages avec ma famille au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet en toute sécurité pour agir et pour avoir un impact.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet pour faire des recherches et apprendre des nouveautés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Association Mondiale des Guides et des Éclaireuses Sondage d'évaluation du programme Surf Smart (avant et après la participation)



Dis-nous ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne!

Ici, il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Tu devrais répondre au sondage par toi-même. Le sondage vise à savoir ce que tu sais et ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne.

**Si tu as des questions ou une rétroaction sur ce formulaire, envoie un courriel à surfsmart@waggs.org*

L'AMGE et ton organisation se serviront des données que tu fourniras aux fins de recherche. Elles ne s'en serviront pas d'une manière qui permet de repérer tes réponses individuelles.

Réponds au sondage en ligne au moyen du lien ou du code QR (le cas échéant). Nous n'avons pas accès aux sondages hors-ligne, donc nous t'encourageons à répondre au sondage en ligne dans la mesure du possible.

Sondage après la participation : Participante âgée de 11 à 25 ans

Partie 1. Au sujet de toi

* 1. Qui a organisé la formation à laquelle tu as assisté ?

L'AMGE Une OM Session avant-goût

* 2. Pays (Le pays de ton organisation)

* 3. Âge (Ton âge en années)

* 4. Genre

Masculin Je préfère ne pas le dire
 Féminin

* 5. Depuis quand as-tu terminé l'insigne Surf Smart ?

Moins qu'un mois 4 mois - 6 mois
 1 mois - 3 mois Plus de 6 mois

Part 2. Please select your answer to the following questions

* 6. Te sers-tu de l'Internet ?

Oui Non

7. Pourquoi ?

Sondage après la participation : Participante âgée de 11 à 25 ans

*8. Quelles sont tes activités préférées en ligne ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Jeux | <input type="checkbox"/> f) Regarder des vidéos ou des films |
| <input type="checkbox"/> b) Communiquer avec mes amis et ma famille | <input type="checkbox"/> g) Magasiner |
| <input type="checkbox"/> c) Chercher des informations et des renseignements | <input type="checkbox"/> h) Créer du contenu numérique |
| <input type="checkbox"/> d) Classes/Études | <input type="checkbox"/> i) Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="checkbox"/> e) Faire de nouveaux amis | <input type="checkbox"/> j) Intelligence artificielle (IA) |
| <input type="checkbox"/> Autres (à préciser) | |

* 9. En temps normal, combien de temps passes-tu en ligne ?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Rien | <input type="radio"/> 4-7 heures |
| <input type="radio"/> Moins de 1 heure | <input type="radio"/> 8 heures et plus |
| <input type="radio"/> 1-3 heures | |

* 10. Quand as-tu changé le mot de passe d'un de tes comptes pour la dernière fois ?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> La semaine passée | <input type="radio"/> Jamais |
| <input type="radio"/> Le mois passé | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> L'année passée | |

* 11. Lequel des mots de passe suivants est le plus fort ?

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="radio"/> BuTtErFly | <input type="radio"/> BUTTERfly01 |
| <input type="radio"/> B@+TerF1y | <input type="radio"/> bU++ErFly |

* 12. Lesquels de ces renseignements peux-tu partager en ligne en toute sécurité ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Une photo de mon avatar | <input type="checkbox"/> e) Le groupe de Guides ou d'Éclaireuses auquel je participe |
| <input type="checkbox"/> b) Mon adresse à la maison | <input type="checkbox"/> f) Mon film préféré |
| <input type="checkbox"/> c) Mes équipes sportives préférées | <input type="checkbox"/> g) L'image d'un jeux de société auquel j'aime jouer |
| <input type="checkbox"/> d) Le mot de passe de mes médias sociaux | |

* 13. Lequel des suivants est un exemple de cyberintimidation?

- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> Lequel des suivants est un exemple de cyberintimidation? | <input type="radio"/> Imiter quelqu'un en ligne |
| <input type="radio"/> Étiqueter une image d'une façon inappropriée | <input type="radio"/> Toutes ces réponses |

Sondage après la participation : Participante âgée de 11 à 25 ans

* 14. Que devrais-tu faire d'abord quand tu vois une fausse nouvelle en ligne ? 😬

- a) Trouver la source originale
- b) Vérifier la source
- c) Examiner d'autres sources
- d) Examiner tes préjugés
- e) Te tourner vers des sources dignes de confiance
- Autres (à préciser)

* 15. À qui devrais-tu demander de l'aide quand tu rencontres des problèmes en ligne (choisis toutes les réponses applicables) ?

- a) Membre de la famille/adulte en qui tu as confiance
- b) Amis
- c) Enseignants/École
- d) Ligne d'aide nationale
- e) Association d'experts/groupe de soutien communautaire
- f) Professionnels de la santé (médecins et infirmiers)
- g) Travailleurs sociaux, Police
- h) Personne
- i) Citoyen du net
- Autres (à préciser)

* 16. Lequel des sujets suivants était au centre de ton activité #Bethechangeonline ?

- a) Sécurité sur Internet
- b) Cyberintimidation
- c) Accès au monde numérique
- d) Commercialisation en ligne/ publicité numérique
- e) Fausses nouvelles, manipulation psychologique en ligne
- f) Trouver de l'aide
- g) Temps passé devant l'écran
- h) Je ne l'ai pas faite
- Autres (à préciser)

* 17. Peux-tu expliquer pourquoi tu as choisi ce sujet ?

* 18. Quand tu penses à ta participation à l'activité #Bethechangeonline, à ton avis quelle était ta réalisation la plus importante ?

Sondage après la participation : Participante âgée de 11 à 25 ans

Partie 3

* 19. Indique à quel point tu es d'accord avec les déclarations suivantes :

					
	Fortement en désaccord	En désaccord	Ne sais pas	D'accord	Fortement d'accord
1. L'Internet me nuit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Les médias sociaux ont un rôle utile dans ma vie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Je me sens en sécurité et protégée quand j'utilise l'Internet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Je reconnais les faux renseignements en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Je pense soigneusement avant de partager quoi que ce soit en ligne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. J'ai la confiance de partager des messages avec mes amis au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. J'ai la confiance de partager des messages avec ma famille au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet en toute sécurité pour agir et pour avoir un impact.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet pour faire des recherches et apprendre des nouveautés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. J'aime me renseigner au sujet de la sécurité sur l'Internet au moyen de SurfSmart.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* 20. Mets les activités en ordre selon à quel point tu les as aimées.

<input type="checkbox"/>	Aventure en ligne
<input type="checkbox"/>	Cyberintimidation
<input type="checkbox"/>	Vrai ou faux ?
<input type="checkbox"/>	Relations positives
<input type="checkbox"/>	Projet #BeTheChangeOnline

Sondage après la participation : Participante âgée de 11 à 25 ans

21. Que sont les trois choses les plus importantes que tu dirais à un ami qui va commencer à se servir de l'Internet ?

22. Que sont les trois choses les plus importantes que tu fais différemment depuis que tu as terminé l'insigne SurfSmart ?

* 23. En général, à quel point es-tu satisfaite de Surf Smart ? (Très insatisfaite – Très satisfaite)

★ ★ ★ ★ ★

24. As-tu d'autres commentaires ou une citation à partager ?

Surf Smart FIN

C'est la fin du sondage. Merci beaucoup de ta participation !

Association Mondiale des Guides et des Éclaireuses Sondage d'évaluation du programme Surf Smart (avant et après la participation)



Dis-nous ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne!

Ici, il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Tu devrais répondre au sondage par toi-même. Le sondage vise à savoir ce que tu sais et ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne.

**Si tu as des questions ou une rétroaction sur ce formulaire, envoie un courriel à surfsmart@waggs.org*

L'AMGE et ton organisation se serviront des données que tu fourniras aux fins de recherche. Elles ne s'en serviront pas d'une manière qui permet de repérer tes réponses individuelles.

Réponds au sondage en ligne au moyen du lien ou du code QR (le cas échéant). Nous n'avons pas accès aux sondages hors-ligne, donc nous t'encourageons à répondre au sondage en ligne dans la mesure du possible.

Sondage avant la participation : Participante âgée de 5 à 10 ans

Partie 1. Au sujet de toi

* 1. Qui a organisé la formation à laquelle tu as assisté ?

- L'AMGE Une OM Session avant-goût

* 2. Pays (Le pays de ton organisation)

* 3. Âge (Ton âge en années)

* 4. Genre

- Masculin Je préfère ne pas le dire
 Féminin

Partie 2. Choisis ta réponse aux questions suivantes

* 5. Te sers-tu de l'Internet ?

- Oui Non

6. Pourquoi ?

Sondage avant la participation : Participante âgée de 5 à 10 ans

*7. Quelles sont tes activités préférées en ligne ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Jeux | <input type="checkbox"/> f) Regarder des vidéos ou des films |
| <input type="checkbox"/> b) Communiquer avec mes amis et ma famille | <input type="checkbox"/> g) Magasiner |
| <input type="checkbox"/> c) Chercher des informations et des renseignements | <input type="checkbox"/> h) Créer du contenu numérique |
| <input type="checkbox"/> d) Classes/Études | <input type="checkbox"/> i) Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="checkbox"/> e) Faire de nouveaux amis | <input type="checkbox"/> j) Intelligence artificielle (IA) |
| <input type="checkbox"/> Autres (à préciser) | |

* 8. En temps normal, combien de temps passes-tu en ligne ?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Rien | <input type="radio"/> 4-7 heures |
| <input type="radio"/> Moins de 1 heure | <input type="radio"/> 8 heures et plus |
| <input type="radio"/> 1-3 heures | |

* 9. Que peux-tu faire pour limiter le temps que tu passes en ligne?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> Éliminer les applis dont tu te sers régulièrement | <input type="radio"/> Toutes ces réponses |
| <input type="radio"/> Mettre une minuterie | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> Demander à tes amis de passer hors-ligne | |

* 10. Quand as-tu changé le mot de passe d'un de tes comptes pour la dernière fois ?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> La semaine passée | <input type="radio"/> Jamais |
| <input type="radio"/> Le mois passé | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> L'année passée | |

* 11. Quels gestes peuvent t'aider à naviguer sur le Web en toute sécurité ?

- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> Logiciel de sécurité | <input type="radio"/> Partager l'endroit où tu te trouves |
| <input type="radio"/> Répondre à tout le monde | <input type="radio"/> toutes ces réponses |

* 12. Lesquels de ces renseignements peux-tu partager en ligne en toute sécurité ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Une photo de mon avatar | <input type="checkbox"/> e) Le groupe de Guides ou d'Éclaireuses auquel je participe |
| <input type="checkbox"/> b) Mon adresse à la maison | <input type="checkbox"/> f) Mon film préféré |
| <input type="checkbox"/> c) Mes équipes sportives préférées | <input type="checkbox"/> g) L'image d'un jeux de société auquel j'aime jouer |
| <input type="checkbox"/> d) Le mot de passe de mes médias sociaux | |

* 13. Lequel des suivants est un signal qu'il s'agit d'une fausse nouvelle?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> a) L'auteur est inconnu | <input type="radio"/> c) Des signes de pièges à click (« clickbait ») |
| <input type="radio"/> b) La publication est de mauvaise qualité | <input type="radio"/> d) Toutes ces réponses |

Sondage avant la participation : Participante âgée de 5 à 10 ans

* 14. Que devrais-tu faire d'abord quand tu vois une fausse nouvelle en ligne ? 🤔

- a) Trouver la source originale d) Examiner tes préjugés
 b) Vérifier la source e) Te tourner vers des sources dignes de confiance
 c) Examiner d'autres sources
 Autres (à préciser)

* 15. À qui devrais-tu demander de l'aide quand tu rencontres des problèmes en ligne (choisis toutes les réponses applicables) ?

- a) Membre de la famille/adulte en qui tu as confiance f) Professionnels de la santé (médecins et infirmiers)
 b) Amis g) Travailleurs sociaux, Police
 c) Enseignants/École h) Personne
 d) Ligne d'aide nationale i) Citoyen du net
 e) Association d'experts/groupe de soutien communautaire
 Autres (à préciser)

Partie 3

* 16. Indique à quel point tu es d'accord avec les déclarations suivantes :

	🙄	😞	😐	😊	😄
	Fortement en désaccord	En désaccord	Ne sais pas	D'accord	Fortement d'accord
1. L'Internet me nuit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Les jeux vidéo en ligne ont un rôle utile dans ma vie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Je me sens en sécurité et protégée quand j'utilise l'Internet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Je reconnais les faux renseignements en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Je pense soigneusement avant de partager quoi que ce soit en ligne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. J'ai la confiance de partager des messages avec mes amis au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. J'ai la confiance de partager des messages avec ma famille au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet en toute sécurité pour agir et pour avoir un impact.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet pour faire des recherches et apprendre des nouveautés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Association Mondiale des Guides et des Éclaireuses Sondage d'évaluation du programme Surf Smart (avant et après la participation)



Dis-nous ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne!

Ici, il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse. Tu devrais répondre au sondage par toi-même. Le sondage vise à savoir ce que tu sais et ce que tu penses au sujet de la sécurité en ligne.

**Si tu as des questions ou une rétroaction sur ce formulaire, envoie un courriel à surfsmart@waggs.org*

L'AMGE et ton organisation se serviront des données que tu fourniras aux fins de recherche. Elles ne s'en serviront pas d'une manière qui permet de repérer tes réponses individuelles.

Réponds au sondage en ligne au moyen du lien ou du code QR (le cas échéant). Nous n'avons pas accès aux sondages hors-ligne, donc nous t'encourageons à répondre au sondage en ligne dans la mesure du possible.

Sondage après la participation : Participante âgée de 5 à 10 ans

Partie 1. Au sujet de toi

* 1. Qui a organisé la formation à laquelle tu as assisté ?

L'AMGE Une OM Session avant-goût

* 2. Pays (Le pays de ton organisation)

* 3. Âge (Ton âge en années)

* 4. Genre

Masculin Je préfère ne pas le dire
 Féminin

* 5. Depuis quand as-tu terminé l'insigne Surf Smart ?

Moins qu'un mois 4 mois - 6 mois
 1 mois - 3 mois Plus de 6 mois

Part 2. Please select your answer to the following questions

* 6. Te sers-tu de l'Internet ?

Oui Non

7. Pourquoi ?

Sondage après la participation : Participante âgée de 5 à 10 ans

*8. Quelles sont tes activités préférées en ligne ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Jeux | <input type="checkbox"/> f) Regarder des vidéos ou des films |
| <input type="checkbox"/> b) Communiquer avec mes amis et ma famille | <input type="checkbox"/> g) Magasiner |
| <input type="checkbox"/> c) Chercher des informations et des renseignements | <input type="checkbox"/> h) Créer du contenu numérique |
| <input type="checkbox"/> d) Classes/Études | <input type="checkbox"/> i) Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="checkbox"/> e) Faire de nouveaux amis | <input type="checkbox"/> j) Intelligence artificielle (IA) |
| <input type="checkbox"/> Autres (à préciser) | |

* 9. En temps normal, combien de temps passes-tu en ligne ?

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Rien | <input type="radio"/> 4-7 heures |
| <input type="radio"/> Moins de 1 heure | <input type="radio"/> 8 heures et plus |
| <input type="radio"/> 1-3 heures | |

* 10. Que peux-tu faire pour limiter le temps que tu passes en ligne?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> Éliminer les applis dont tu te sers régulièrement | <input type="radio"/> Toutes ces réponses |
| <input type="radio"/> Mettre une minuterie | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> Demander à tes amis de passer hors-ligne | |

* 11. Quand as-tu changé le mot de passe d'un de tes comptes pour la dernière fois ?

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> La semaine passée | <input type="radio"/> Jamais |
| <input type="radio"/> Le mois passé | <input type="radio"/> Je ne me sers pas de l'Internet |
| <input type="radio"/> L'année passée | |

* 12. Quels gestes peuvent t'aider à naviguer sur le Web en toute sécurité ?

- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> Logiciel de sécurité | <input type="radio"/> Partager l'endroit où tu te trouves |
| <input type="radio"/> Répondre à tout le monde | <input type="radio"/> toutes ces réponses |

* 13. Lesquels de ces renseignements peux-tu partager en ligne en toute sécurité ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> a) Une photo de mon avatar | <input type="checkbox"/> e) Le groupe de Guides ou d'Éclaireuses auquel je participe |
| <input type="checkbox"/> b) Mon adresse à la maison | <input type="checkbox"/> f) Mon film préféré |
| <input type="checkbox"/> c) Mes équipes sportives préférées | <input type="checkbox"/> g) L'image d'un jeu de société auquel j'aime jouer |
| <input type="checkbox"/> d) Le mot de passe de mes médias sociaux | |

Sondage après la participation : Participante âgée de 5 à 10 ans

* 14. Lequel des suivants est un signal qu'il s'agit d'une fausse nouvelle?

- a) L'auteur est inconnu c) Des signes de pièges à click (« clickbait »)
- b) La publication est de mauvaise qualité d) Toutes ces réponses

* 15. Que devrais-tu faire d'abord quand tu vois une fausse nouvelle en ligne ? 🤔

- a) Trouver la source originale d) Examiner tes préjugés
- b) Vérifier la source e) Te tourner vers des sources dignes de confiance
- c) Examiner d'autres sources
- Autres (à préciser)

* 16. À qui devrais-tu demander de l'aide quand tu rencontres des problèmes en ligne (choisis toutes les réponses applicables) ?

- a) Membre de la famille/adulte en qui tu as confiance f) Professionnels de la santé (médecins et infirmiers)
- b) Amis g) Travailleurs sociaux, Police
- c) Enseignants/École h) Personne
- d) Ligne d'aide nationale i) Citoyen du net
- e) Association d'experts/groupe de soutien communautaire
- Autres (à préciser)

* 17. Lequel des sujets suivants était au centre de ton activité #Bethechangeonline ?

- a) Sécurité sur Internet e) Fausses nouvelles, manipulation psychologique en ligne
- b) Cyberintimidation f) Trouver de l'aide
- c) Accès au monde numérique g) Temps passé devant l'écran
- d) Commercialisation en ligne/ publicité numérique h) Je ne l'ai pas faite
- Autres (à préciser)

Sondage après la participation : Participante âgée de 5 à 10 ans

* 18. Peux-tu expliquer pourquoi tu as choisi ce sujet ?

* 19. Quand tu penses à ta participation à l'activité #Bethechangeonline, à ton avis quelle était ta réalisation la plus importante ?

Partie 3

* 20. Indique à quel point tu es d'accord avec les déclarations suivantes :

					
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fortement en désaccord	En désaccord	Ne sais pas	D'accord	Fortement d'accord
1. L'Internet me nuit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Les jeux vidéo en ligne ont un rôle utile dans ma vie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Je me sens en sécurité et protégée quand j'utilise l'Internet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Je reconnais les faux renseignements en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Je pense soigneusement avant de partager quoi que ce soit en ligne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. J'ai la confiance de partager des messages avec mes amis au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. J'ai la confiance de partager des messages avec ma famille au sujet de la sécurité en ligne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet en toute sécurité pour agir et pour avoir un impact.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. J'ai la confiance d'utiliser l'Internet pour faire des recherches et apprendre des nouveautés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. J'aime me renseigner au sujet de la sécurité sur l'Internet au moyen de SurfSmart.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sondage après la participation : Participante âgée de 5 à 10 ans

* 21. Mets les activités en ordre selon à quel point tu les as aimées.

<input type="checkbox"/>	Le meilleur de l'Internet
<input type="checkbox"/>	Le temps en ligne
<input type="checkbox"/>	Qui est-ce?
<input type="checkbox"/>	Les divisions numériques
<input type="checkbox"/>	Prêter la main
<input type="checkbox"/>	Projet #BeTheChangeOnline

22. Mentionne une chose que tu fais différemment depuis que tu as terminé l'insigne SurfSmart.

* 23. En général, à quel point es-tu satisfaite de Surf Smart ? (Très insatisfaite – Très satisfaite)

★ ★ ★ ★ ★

24. As-tu d'autres commentaires ou une citation à partager ?

Surf Smart FIN

C'est la fin du sondage. Merci beaucoup de ta participation !