

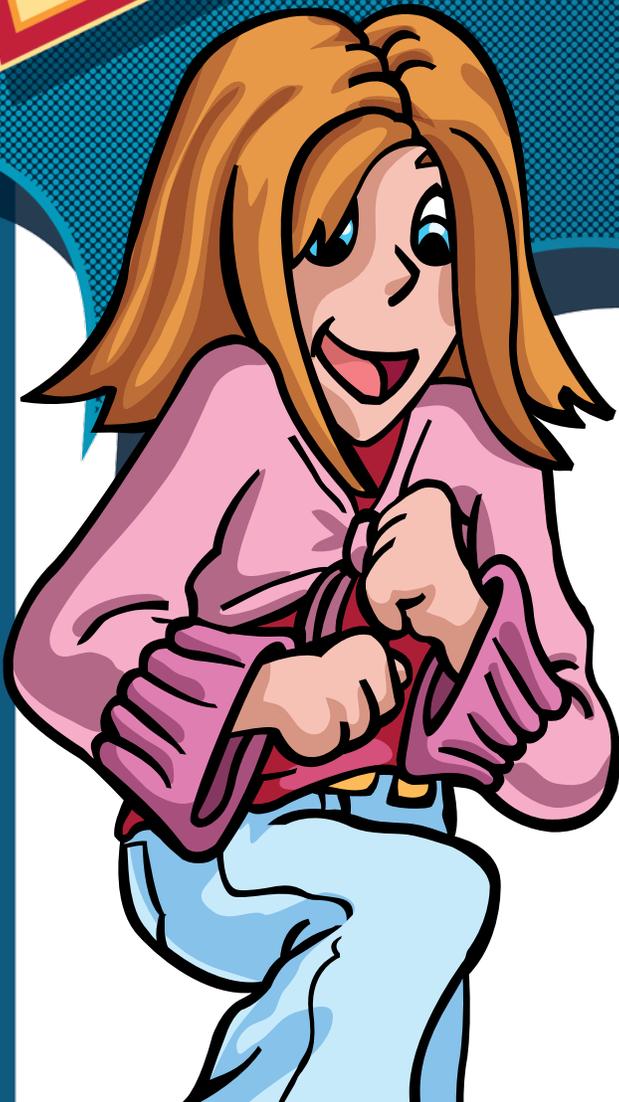
Also available in English
CONFORME AUX OBJECTIFS DES
PROGRAMMES-CADRES PROVINCIAUX



CENTRE CANADIEN de PROTECTION DE L'ENFANCE™
Aider les familles. Protéger les enfants.

CyberJulie^{MC}

Votre leçon de sécurité
personnelle GRATUITE
**TROUSSE DE L'ENSEIGNANT
DE 4^e ANNÉE**



Avec le soutien de **Shaw)**

CYBERJULIE.CA



4^E ANNÉE – PLAN DE LEÇON : 45 minutes

SÉCURITÉ PERSONNELLE DE L'ENFANT : JEUX EN LIGNE

Objectifs

- Les élèves découvriront les avantages et les risques d'Internet
- Les élèves apprendront à réagir prudemment à des situations dangereuses sur Internet

Matériel nécessaire

- Prétest et post-test d'évaluation des connaissances (à télécharger à partir du site cyberjulie.ca)
- Accès à un laboratoire d'informatique *
- Affiche pour la classe (voir au verso)
- Bande dessinée CyberJulie (facultatif)

Présentation

Les enfants de 4^e année s'intéressent de plus en plus aux activités en ligne, mais ne savent pas encore comment gérer efficacement certaines des situations auxquelles ils pourraient être confrontés. Il est important que les enfants de cet âge connaissent les dangers et apprennent à déceler les comportements louches et à faire face aux situations difficiles qu'ils pourraient rencontrer sur Internet.

Cette leçon sensibilisera les enfants aux dangers d'Internet et suscitera un dialogue essentiel sur les règles de sécurité personnelle applicables aux modules de clavardage des jeux en ligne.

Introduction

- 1.** Distribuez le prétest et demandez aux élèves de répondre aux questions. Leurs réponses vous donneront des balises pour adapter votre leçon à leur compréhension des dangers d'Internet.
- 2.** Demandez aux élèves ce qu'ils aiment faire à l'ordinateur et quels sont les avantages et les risques d'Internet. Faites appel à leurs connaissances de base en leur demandant s'ils jouent à des jeux en ligne et, si oui, lesquels. Demandez-leur dans quelles circonstances ils peuvent communiquer avec d'autres internautes (jeux, messagerie instantanée, courriel, etc.).
- 3.** Emmenez les élèves au laboratoire d'informatique pour faire les activités en ligne. Avant de commencer, expliquez-leur qu'ils vont lire une bande dessinée en ligne qui raconte l'histoire de deux amies qui aiment jouer et bavarder sur Internet, mais qui finissent par se retrouver dans une situation dangereuse. Expliquez-leur qu'ils devront réaliser quelques activités en ligne et suggérer des moyens que Julie et Zoé pourraient prendre pour être plus prudentes.
- 4.** Demandez aux élèves d'aller dans la zone Activités et commencez par lire la bande dessinée interactive (pour tourner les pages, tirez avec la souris sur le coin inférieur droit).
- 5.** Demandez aux élèves de lire l'histoire attentivement et de noter les comportements prudents et dangereux.



Option

- Lisez l'histoire de *CyberJulie* à partir du livre inclus dans la trousse de l'enseignant. Désignez des élèves qui personnifieront les personnages et liront l'histoire à voix haute. (Vous pourriez même en faire une lecture théâtrale avec la complicité de vos élèves.)

Exercice dirigé

- Après lecture, demandez aux élèves de cliquer sur le bouton « Continuer » pour passer aux activités de compréhension et de réflexion critique de la partie 2. Les élèves peuvent répondre autant de fois qu'il le faudra pour trouver la bonne réponse. Un crochet vert s'affiche lorsqu'ils trouvent la bonne réponse.
- Ensuite, demandez aux élèves de cliquer à nouveau sur « Continuer » pour passer à la partie 3. C'est là que les élèves pourront créer leur propre avatar.
- Demandez aux élèves ce qu'ils conseilleraient à Zoé et à Julie pour faire face à la situation. Les élèves pourront ensuite donner un nom à leur avatar, puis passer à la dernière partie de la bande dessinée, où ils pourront inscrire dans la bulle leurs conseils à Zoé et à Julie.
- Les élèves pourront alors imprimer leur œuvre et la montrer à leurs amis. Examinez les résultats en classe.

Conclusion

- Distribuez le post-test aux élèves et dissipez s'il y a lieu toute confusion.
- Les élèves pourront alors imprimer le modèle et dessiner leur propre scène ou encore ouvrir le modèle dans MS Paint et laisser aller leur créativité. Ils pourront inventer leur propre mise en situation et en présenter le résultat à la classe.

Activités à faire à la maison

Faites des photocopies de la Lettre aux parents et substituts parentaux et de la feuille d'activités à faire à la maison. Distribuez ces deux documents aux élèves et demandez-leur de les apporter à la maison et de faire les activités avec leurs parents ou substituts parentaux.

Suivi

Posez l'affiche au mur de la classe et revenez sur le programme *CyberJulie* tout au long de l'année. Pour être efficaces, les règles de sécurité personnelle doivent être rappelées régulièrement.

N'oubliez pas de vous inscrire à notre concours pour courir la chance de gagner un bon-cadeau de 75 \$ de Scholastic pour votre classe. Il suffit de remplir notre questionnaire d'évaluation sur cyberjulie.ca entre le 1er octobre 2012 et le 27 avril 2013. Pour consulter le règlement du concours, cliquez cyberjulie.ca.





Présentation

La bande dessinée *CyberJulie* est distribuée gratuitement dans les écoles depuis 2006, et elle s'accompagne pour une deuxième d'une Trousse de l'enseignant de 4e année. Créé par le Centre canadien de protection de l'enfance avec le soutien de Shaw Communications inc., le programme *CyberJulie* vise à favoriser le dialogue, à l'école et à la maison, sur les risques associés au partage de renseignements personnels et de photos sur Internet.

CyberJulie raconte l'histoire d'une jeune fille qui se fait manipuler par une « amie » virtuelle qui lui demande des renseignements et des photos à caractère de plus en plus personnel. L'histoire est centrée sur une règle de sécurité du programme Enfants avertis : « Si c'est personnel, c'est NON! L'enfant prudent demande à ses parents. » Cette règle sollicite le concours et la supervision des adultes, car elle incite les enfants à toujours demander à un parent ou substitut parental avant de donner des renseignements personnels à qui que ce soit. La bande dessinée s'adresse aux élèves de 4e année, car les statistiques révèlent que c'est en 5e et en 6e année que les enfants se mettent à nouer des relations virtuelles et à transmettre des photos sur Internet. Les enfants de cet âge s'intéressent de plus en plus à Internet sans toutefois savoir comment se défendre efficacement contre les dangers qui les guettent.

Témoignages

Voici quelques commentaires reçus l'an dernier de la part d'enseignantes et d'enseignants qui ont utilisé la trousse CyberJulie, la bande dessinée et le site internet interactif avec leurs élèves :

- « Les élèves ont tous aimé et les résultats du post-test montrent qu'ils ont compris l'importance d'informer leurs parents de leurs activités sur Internet. »
- « La version internet de l'histoire a suscité des discussions très intéressantes avec mes élèves de 4e et de 5e année. »
- « C'est très bien fait et ça contient beaucoup de bonnes idées faciles à mettre en œuvre. »
- « Nous avons lu l'histoire en ligne tous ensemble, et j'ai demandé aux élèves d'apporter la version imprimée à la maison pour la lire avec leurs parents. »
- « C'est une ressource très bien conçue et fort utile. »
- « Nous accordons beaucoup d'importance à la sécurité des élèves, car ils font beaucoup de recherches en ligne à l'école et à la maison. La leçon est excellente parce que les enfants passent beaucoup de temps sur Internet sans surveillance. »
- « Les parents étaient ravis de voir que nous avons discuté de sécurité internet à l'école. Nous avons fait connaître le site internet aux parents. »
- « Les discussions que nous avons eues en classe après la lecture de la bande dessinée ont été très utiles. »

Notre partenaire

Shaw Communications est fière d'appuyer le Centre canadien de protection de l'enfance et son programme *CyberJulie*. Grâce au soutien de Shaw, nous sommes en mesure de distribuer gratuitement des outils d'éducation à la protection de l'enfance dans les écoles de tout le Canada. Cliquez shaw.ca pour vous renseigner davantage sur l'engagement de Shaw envers les enfants et la collectivité.

Enfants avertis, le Centre canadien de protection de l'enfance et CyberJulie sont respectivement une marque déposée, une marque de commerce et une marque non déposée du Centre canadien de protection de l'enfance inc. Le logo de Shaw est une marque déposée de Shaw Cablesystems G.P., utilisée avec l'autorisation de son détenteur.

Avec le soutien de **Shaw**

Lettre aux parents et substituts parentaux 2012

Enseignante/
Enseignant _____

École _____

Date _____

Bonjour,

Le Centre canadien de protection de l'enfance et Shaw Communications ont uni leurs efforts pour créer un nouvel outil pédagogique fort intéressant qui aidera les enseignants de 4^e année et les parents à éduquer les enfants à la sécurité internet. La trousse **CyberJulie** fait partie d'Enfants avertis (le programme d'éducation à la sécurité du Centre canadien) et comporte une bande dessinée en couleur, des leçons et des activités en ligne. Pour une deuxième année consécutive, nous distribuons cette trousse gratuitement aux écoles de l'Ouest canadien.

Aujourd'hui, cette trousse a été présentée à votre enfant, et nous vous encourageons à visiter notre site internet (cyberjulie.ca) pour lire l'histoire avec votre enfant et faire les activités en ligne. Le fait de réaliser ces activités à la maison vous permettra d'inculquer à votre enfant d'importantes règles de sécurité et de le préparer à réagir adéquatement aux situations difficiles qu'il pourrait rencontrer sur Internet.

Internet a révolutionné les jeux. Les jeux en ligne, en raison de leur dimension interactive, captivent les enfants de tout âge. Comme parent, il est facile de penser que son enfant ne court aucun danger en jouant à un jeu en ligne, mais la prudence est de mise, car la plupart des jeux en ligne ont un module de clavardage qui permet aux enfants de communiquer avec d'autres internautes et de nouer rapidement des relations. Les activités de la trousse **CyberJulie** aideront les parents et le personnel enseignant à apprendre aux enfants à être prudents lorsqu'ils jouent à des jeux en ligne et à les sensibiliser aux risques associés à la communication de renseignements personnels et à la transmission de photos sur Internet.

La bande dessinée **CyberJulie** est basée sur des faits authentiques signalés à Cyberaide.ca, la centrale canadienne de signalement des cas d'exploitation sexuelle d'enfants sur Internet. Elle raconte l'histoire d'une jeune fille qui se fait manipuler par une personne dont elle a fait la connaissance à travers un jeu en ligne. Cette personne demande à Julie de lui envoyer des informations et des photos de plus en plus personnelles, mais Julie et son amie Zoé ne savent trop comment répondre à ces demandes. Les activités aideront le personnel enseignant et les parents à discuter de ce sujet important avec les enfants d'une manière amusante et interactive.

Nous espérons que la bande dessinée **CyberJulie** et les activités qui s'y rattachent sauront vous divertir, vous et votre enfant. Votre collaboration nous aidera à faire en sorte que votre enfant puisse explorer Internet en toute sécurité!

Cordialement,



Lianna McDonald, Directrice générale
Centre canadien de protection de l'enfance



Brad Shaw, vice-président à la direction
Shaw Communications inc.

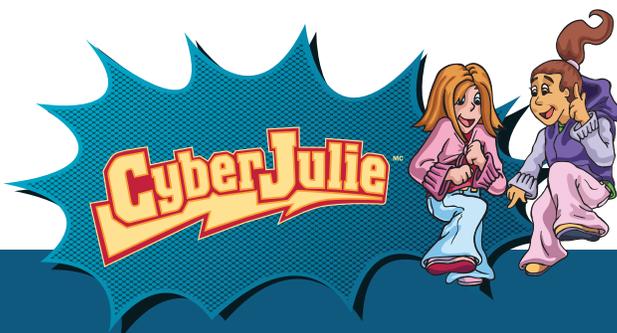
Avec le soutien de **Shaw**

CYBERJULIE.CA



Que pouvez-vous faire?

1. Visitez cyberjulie.ca avec votre enfant et amusez-vous ensemble à faire quelques activités :
 - BANDE DESSINÉE : Lisez l'histoire avec votre enfant pour le sensibiliser aux risques associés à la communication de renseignements personnels et à la transmission de photos sur Internet.
 - JEU-QUESTIONNAIRE : 20 questions pour évaluer ce que la lecture de la bande dessinée a appris à votre enfant en ce qui a trait à la sécurité internet.
 - ACTIVITÉ « OÙ EST LE DANGER? » : L'histoire de **CyberJulie** sensibilise l'enfant à l'importance de ne pas communiquer de renseignements personnels sur Internet et lui apprend aussi à déceler les comportements louches de la part d'individus qui transgressent les limites pour éventuellement exploiter un enfant. Dans cette activité, l'enfant joue au détective et repère les comportements « louches » présentés dans la bande dessinée.
 - INVENTE UN PERSONNAGE ET FINIS L'HISTOIRE À TA FAÇON : L'enfant crée son propre avatar et détermine la fin de l'histoire. L'avatar s'insère dans le récit, et l'enfant est invité à rédiger la fin.
2. Discutez avec votre enfant de l'importance de demander votre autorisation ou celle d'un substitut parental avant de communiquer des renseignements personnels sur Internet. Voici quelques idées de sujets à aborder :
 - Expliquez-lui qu'il est important de protéger ses renseignements privés et personnels, car Internet est un lieu public.
 - Expliquez-lui que communiquer des renseignements sur Internet équivaut, par exemple, à les afficher sur un babillard à l'entrée d'une épicerie, à la vue de tous.
 - Expliquez-lui que les photos s'assimilent aussi à des renseignements personnels et qu'il doit obtenir votre autorisation avant d'en publier sur Internet.
3. Consultez la zone Parents de notre site de sécurité internet (uneportegrandeouverte.ca) pour vous renseigner davantage sur les dangers d'Internet et les mesures de sécurité.
4. Quelques consignes de sécurité internet :
 - Informez votre enfant que vous surveillerez ses activités en ligne, car Internet est un lieu public.
 - Accompagnez votre enfant lorsqu'il se crée des profils sur des sites internet. Pour les jeux en ligne, prévoyez un compte de courriel familial ou donnez l'adresse d'un des deux parents au lieu du courriel de l'enfant.
 - Surveillez attentivement les communications de votre enfant et apprenez-lui la différence entre une bonne amitié et une mauvaise amitié.
 - Assurez-vous de pouvoir accéder aux comptes de votre enfant et de connaître les noms d'utilisateur ou les pseudonymes qu'il utilise. Un nom d'utilisateur ou un pseudonyme ne doit pas fournir d'indications sur l'enfant ou sur ses passe-temps (blondinette; fou_du_surf, etc.).
 - Assurez-vous d'être là au moment de la mise en route initiale d'une console de jeu pour paramétrer les contrôles parentaux, le cas échéant, et créer les mots de passe pour les fonctions de contrôle parental.



Nous vous invitons aussi à consulter le site Enfants avertis (enfantsavertis.ca) du **Centre canadien de protection de l'enfance** : vous y trouverez d'autres outils de prévention et programmes éducatifs adaptés au groupe d'âge et au stade de développement de votre enfant.

Si c'est personnel,
C'EST NON!

L'enfant prudent
demande à ses
parents.

CyberJulie^{MC}



CENTRE CANADIEN de PROTECTION DE L'ENFANCE™
Aider les familles. Protéger les enfants.

Avec le soutien de

Shaw)

CYBERJULIE.CA