

Also available in English
CONFORME AUX OBJECTIFS DES
PROGRAMMES ÉDUCATIFS PROVINCIAUX



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

CyberJulie^{MC}

Leçon d'autoprotection GRATUITE
TROUSSE 4^e ANNÉE



CYBERJULIE.CA

Avec le soutien de **Shaw**



PLAN DE LEÇON POUR LA 4^E ANNÉE : 45 minutes

PRUDENCE SUR INTERNET : LES JEUX EN LIGNE

Aperçu

La bande dessinée *CyberJulie* est distribuée gratuitement dans les écoles depuis 2006 et la présente trousse est mise à la disposition des enseignants de 4^e année depuis plusieurs années. 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 personne rencontrée sur Internet qui lui demande des photos et lui pose des questions de plus en plus personnelles. Cette histoire permet d'inculquer aux enfants une stratégie du programme d'autoprotection Enfants avertis selon laquelle « Si c'est personnel, c'est NON! L'enfant prudent demande à ses parents. » Cette règle amène les adultes à jouer un rôle d'accompagnement et d'encadrement, car elle encourage les enfants à toujours vérifier auprès d'un parent ou tuteur avant de partager des renseignements personnels avec quelqu'un. La bande dessinée s'adresse aux élèves de 4^e année, car on sait que c'est en 5^e et en 6^e année que les enfants se mettent à développer leurs relations sur Internet et à transmettre des photos. Les enfants de cet âge s'intéressent de plus en plus à Internet, mais ils ne sont pas encore capables de réagir adéquatement à certaines situations auxquelles ils pourraient être confrontés.

Objectifs

- Les élèves seront en mesure de reconnaître les avantages et les dangers d'Internet
- Les élèves seront en mesure de réagir prudemment à des situations dangereuses sur Internet

Matériel nécessaire

- Prétest et post-test (inclus dans ce plan de leçon)
- Bande dessinée *CyberJulie* (utiliser la version SMART Board^{MD} sur CyberJulie.ca ou commander des exemplaires papier à l'adresse protegeonsnosenfants.ca/commander)
- Lettre aux parents/tuteurs et activité à faire à la maison (incluse dans ce plan de leçon)
- Feuilles de tableau papier, marqueur



Contexte

Les enfants de 4^e année aiment jouer à des jeux en ligne, mais ils n'ont pas encore l'expérience et les connaissances voulues pour réagir adéquatement à certaines situations auxquelles ils pourraient être confrontés. À cet âge, il est important que les enfants connaissent les dangers et sachent comment déceler les comportements inappropriés et faire face aux situations difficiles qu'ils pourraient rencontrer sur Internet. Cette leçon vise à susciter un dialogue essentiel sur les précautions à prendre à l'égard des fonctions de clavardage des jeux en ligne.

Prétest

Demandez aux élèves de répondre au prétest (inclus). Passez les réponses en revue pour voir ce que les élèves savent des précautions à prendre sur Internet.

Activation des connaissances

Faites un arbre conceptuel

1. Trouvez un sujet (inspirez-vous au besoin de l'une des questions ci-dessous). Écrivez-le en grosses lettres au centre de la page et faites un cercle ou un rectangle autour. Voici quelques questions qui vous aideront à trouver un sujet :
 - a. Qu'est-ce qu'on peut faire sur Internet? À quels jeux jouent les enfants?
 - b. Avec quels appareils peut-on aller sur Internet?
 - c. Par quels moyens peut-on communiquer avec d'autres personnes sur Internet? (jeux, Facebook, courriel, etc.)
 - d. Qu'est-ce qui est bien avec Internet?
 - e. De quoi faut-il se méfier sur Internet?
2. À mesure que les élèves apportent des éléments en lien avec le sujet principal, ajoutez-les à l'arbre et reliez-les au sujet par une branche. Utilisez un minimum de mots pour chaque élément. Vous pouvez aussi utiliser des dessins, des symboles et des couleurs pour illustrer le sens des éléments.
3. Développez ensuite les éléments un à un. Invitez les élèves à apporter sans cesse de nouveaux éléments. Tracez des lignes entre les éléments pour créer des associations. Numérotez les éléments pour les organiser.
4. À mesure que de nouveaux éléments sont apportés, tracez une nouvelle branche à partir du sujet.
5. Répétez jusqu'à ce que tous les éléments apportés par les élèves se retrouvent sur l'arbre.



Présentation

1. Avant d'ouvrir la bande dessinée sur le SMART Board ou de la distribuer aux élèves, expliquez-leur que vous allez leur faire lire une bande dessinée qui raconte l'histoire de deux filles qui aiment jouer à des jeux en ligne et qui se retrouvent dans une situation dangereuse. Expliquez aux élèves que l'activité consiste à trouver des façons pour les filles d'être plus prudentes sur Internet.
2. Si vous utilisez la version SMART Board de la bande dessinée, lisez-la avec vos élèves. Si vous utilisez les exemplaires papier, vous pouvez demander aux élèves de lire la bande dessinée chacun pour soi, en équipes de deux ou tous ensemble.
3. Dites-leur de relever les comportements prudents et imprudents dans l'histoire.
4. Après la dernière case de la bande dessinée, lisez la conclusion ci-dessous et discutez-en en classe :

La mère de Julie serre sa fille et Zoé dans ses bras. Elle leur explique qu'il est imprudent pour des enfants de se lier d'amitié avec quelqu'un sur Internet sans l'accord d'un parent ou tuteur. Car on ne sait jamais à qui on a vraiment affaire sur Internet et cela peut-être dangereux. Elle demande aux filles comment elles peuvent être vraiment certaines que Sympa_11 est une fillette de 11 ans. Les deux filles se regardent, l'air ébahi. La mère de Julie leur explique alors qu'un enfant doit toujours demander la permission à un parent avant de partager des renseignements personnels ou des photos ou de converser par vidéo avec quelqu'un sur Internet (pour Zoé, qui n'habite pas chez ses parents, c'est à ses grands-parents qu'elle doit demander).

La mère de Julie apprend aux filles la règle de sécurité **SI C'EST PERSONNEL, C'EST NON! L'ENFANT PRUDENT DEMANDE À SES PARENTS.**

Julie et Zoé admettent qu'elles ne connaissent pas vraiment Sympa_11 et qu'elles devraient écouter leur instinct lorsqu'une situation leur paraît « bizarre ».

Les filles jouent encore à Blocker, mais n'oublient jamais ces consignes :

- Toujours demander la permission à un parent ou tuteur avant d'accepter de nouveaux contacts dans les jeux.
- Toujours demander la permission à un parent ou tuteur avant de partager des renseignements personnels ou des photos ou de converser par vidéo avec quelqu'un sur Internet.
- Toujours parler à un adulte de confiance si quelque chose leur laisse une impression bizarre ou désagréable sur Internet.



Exercice dirigé

Réfléchir/Échanger à deux/Partager

Invitez les élèves à réfléchir aux questions suivantes, puis à discuter de leurs réponses en équipes de deux. Pour finir, discutez-en tous ensemble.

1. À quel moment la conversation entre Julie et Sympa_11 prend-elle une tournure bizarre?
2. Pourquoi Julie converse-t-elle par vidéo avec Sympa_11?
3. Quel est le premier renseignement personnel que Julie dévoile à Sympa_11?
4. Comment Zoé se sent-elle lorsque Sympa_11 demande à Julie de mettre son maillot de gymnastique mauve? Comment sais-tu cela?
5. Zoé fait-elle ce qu'il faut en racontant tout à Vincent? Pourquoi?
6. Qu'est-ce qu'il aurait fallu que Zoé fasse si Vincent n'était pas venu?
7. Pourquoi Julie pense-t-elle que Sympa_11 est une bonne amie? Crois-tu qu'elle a raison? Pourquoi?
8. Dans la même situation, aurais-tu agi comme Julie ou comme Zoé? Explique ta réponse.
9. Penses-tu vraiment que Sympa_11 est une fille de 11 ans? Pourquoi?
10. À qui dois-tu demander la permission avant de partager quelque chose avec quelqu'un sur Internet?

Conclusion

Lisez le dernier message de Sympa_11 aux élèves. Dites-leur de faire comme si Vincent n'intervenait pas. Demandez aux élèves de dessiner, d'écrire ou d'imaginer une fin à l'histoire, dans laquelle Zoé et Julie réagissent et se comportent prudemment.

Fiche-récapitulation

Demandez-leur de répondre aux questions du post-test. Faites-leur comparer leurs résultats avec leurs réponses au prétest pour leur montrer ce qu'ils ont appris.

Activités à faire à la maison

Faites des copies de la lettre aux parents/tuteurs et de l'activité 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 tuteurs.





Témoignages

Voici quelques commentaires reçus de la part d'enseignantes et d'enseignants qui ont utilisé la trousse *CyberJulie* et la bande dessinée 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 4^e et de 5^e année. »
- « C'est très bien fait et ça contient beaucoup de bonnes idées faciles à mettre en œuvre. »
- « Nous avons lu l'histoire tous ensemble, et j'ai demandé aux élèves d'apporter la version papier 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 prudence sur internet à l'école. »
- « 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*. Le soutien de Shaw nous permet de distribuer gratuitement des ressources sur la protection des enfants dans les écoles de tout le Canada. Cliquez shaw.ca pour vous renseigner sur l'engagement de Shaw envers les enfants et la collectivité.

« Enfants avertis » est une marque du Centre canadien de protection de l'enfance inc. déposée au Canada. « CENTRE CANADIEN de PROTECTION DE L'ENFANCE » et « CyberJulie » sont des marques de commerce utilisées par le Centre canadien de protection de l'enfance inc. Le logo de Shaw est une marque déposée de Shaw Communications inc. utilisée avec l'autorisation de son détenteur. « SMART Board » est une marque déposée de SMART Technologies inc. SMART n'a pas de liens avec le Centre canadien de protection de l'enfance inc. et ne cautionne ni ne soutient ses activités ou ses programmes.



Enseignant _____

École _____

Date _____

Bonjour,

Le **Centre canadien de protection de l'enfance** (CCPE) et **Shaw Communications** ont uni leurs efforts pour créer un outil pédagogique fort intéressant qui aidera les enseignants de 4^e année et les parents à apprendre aux enfants à se comporter prudemment sur Internet. La bande dessinée et le plan de leçon *CyberJulie* font partie du programme d'autoprotection Enfants avertis. Ce programme du CCPE apprend aux élèves des stratégies d'autoprotection adaptées à leur âge. Nous avons offert cette leçon gratuitement à des centaines d'écoles canadiennes.

Aujourd'hui, à l'école, votre enfant a été initié à la prudence sur Internet. Nous vous encourageons à relire l'histoire de *CyberJulie* avec votre enfant. Si votre enfant n'a pas apporté la bande dessinée *CyberJulie* à la maison, vous pouvez vous la procurer sur le site CyberJulie.ca. Assurez-vous de choisir bande dessinée pour la 4^e année. En relisant l'histoire avec votre enfant et en discutant de prudence sur Internet avec lui, vous lui permettrez de mieux assimiler d'importantes stratégies de protection et vous le préparerez à réagir adéquatement aux situations difficiles qu'il pourrait rencontrer sur Internet.

Internet donne une nouvelle dimension aux jeux, et les jeux en ligne, par leur caractère interactif, 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. Or, des précautions s'imposent, car la plupart des jeux en ligne ont des fonctions de clavardage qui permettent aux enfants de communiquer en temps réel avec d'autres internautes et de développer rapidement leurs relations avec eux. L'histoire de *CyberJulie* et les sujets de discussion aideront les parents et les enseignants à apprendre aux enfants à se protéger lorsqu'ils jouent à des jeux en ligne et à prendre conscience des risques associés au partage de renseignements personnels et 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 rencontrée sur Internet dans le contexte d'un jeu en ligne. Julie et son amie Zoé ne savent trop comment agir vis-à-vis de cette personne qui demande à Julie de lui envoyer des photos et des informations de plus en plus personnelles. Les activités aideront les enseignants 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 sujets de discussion à la maison vous permettront de passer de bons moments avec 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 inc.

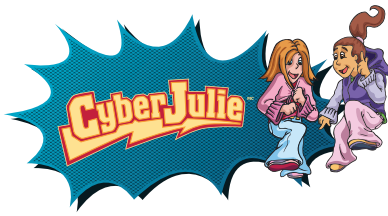
Brad Shaw, PDG
Shaw Communications inc.

CYBERJULIE.CA



enfants avertis^{MC}

Avec le soutien de **Shaw**



Activités que les parents peuvent faire à la maison avec leur enfant de 4^e année pour lui apprendre à devenir un internaute prudent

Activités proposées

1. Lisez l'histoire avec votre enfant pour lui faire prendre conscience des risques associés au partage de renseignements personnels et de photos sur Internet.
2. Insistez sur le message de l'histoire : Si c'est personnel, c'est NON! L'enfant prudent demande à ses parents.
3. Expliquez à votre enfant qu'il est important de demander la permission à un parent ou tuteur avant de partager des renseignements personnels sur Internet. Voici quelques idées de sujets à discuter :
 - Sensibilisez votre enfant à l'importance de protéger ses renseignements personnels sur Internet, car Internet est un lieu public.
 - Expliquez à votre enfant que partager 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 à votre enfant que les photos, c'est aussi des renseignements personnels, et qu'il doit donc vous demander la permission avant de partager des photos sur Internet.
4. Posez des balises claires relativement à la prudence sur Internet :
 - Dites à vos enfants que vous surveillerez leurs activités en ligne, car Internet un lieu public.
 - Accompagnez votre enfant lorsqu'il se crée des profils sur des sites internet. Pour les jeux en ligne, prévoyez un compte courriel familial ou donnez l'adresse d'un des deux parents au lieu du courriel de l'enfant.
 - Surveillez étroitement les communications de votre enfant et apprenez-lui la différence entre une amitié saine et une amitié malsaine.
 - 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 loisirs (blondinette; fou_du_ski, 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.

4^e année — Prétest CyberJulie

Encerle ta réponse.

1. Est-ce que c'est correct de partager des photos sur Internet?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

2. Est-ce que c'est correct pour un enfant de jouer à des jeux en ligne?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

3. Est-ce que c'est correct pour un enfant de dire « non » à un adulte?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

4. Est-ce que c'est correct de répondre à quelqu'un qui pose des questions bizarres sur Internet?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

5. Est-ce qu'un enfant risque d'avoir des ennuis s'il est imprudent sur Internet?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

6. Supposons que quelqu'un te demande de faire quelque chose de bizarre sur Internet et te dit qu'il sera fâché contre toi si tu ne le fais pas. Devrais-tu le faire?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

4^e année — Post-test CyberJulie

Encerle ta réponse.

1. Est-ce que c'est correct de partager des photos sur Internet?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

2. Est-ce que c'est correct pour un enfant de jouer à des jeux en ligne?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

3. Est-ce que c'est correct pour un enfant de dire « non » à un adulte?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

4. Est-ce que c'est correct de répondre à quelqu'un qui pose des questions bizarres sur Internet?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

5. Est-ce qu'un enfant risque d'avoir des ennuis s'il est imprudent sur Internet?

Oui

Non

Je ne sais pas trop

6. Supposons que quelqu'un te demande de faire quelque chose de bizarre sur Internet et te dit qu'il sera fâché contre toi si tu ne le fais pas. Devrais-tu le faire?

Oui

Non

Je ne sais pas trop