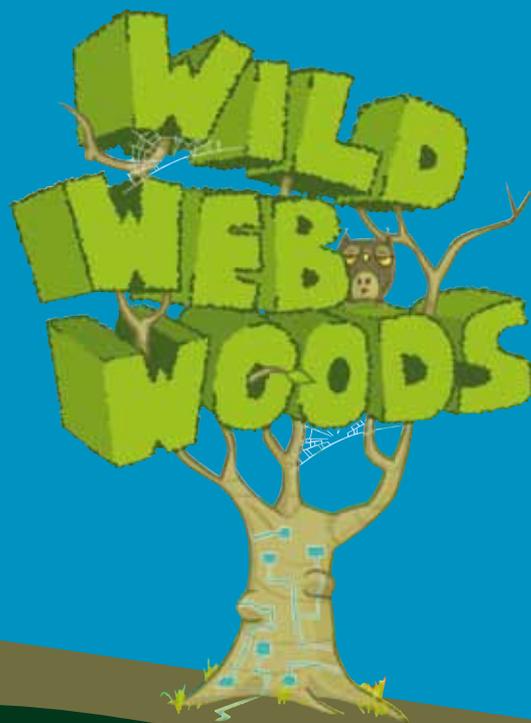


CONSTRUIRE UNE EUROPE POUR ET AVEC LES ENFANTS



www.wildwebwoods.org

A travers la forêt sauvage du Web (Through the Wild Web Woods)

Jeu en ligne pour les enfants
sur les dangers d'internet

Manuel de l'enseignant

Construire une Europe pour et avec les enfants
www.coe.int/children



COUNCIL OF EUROPE CONSEIL DE L'EUROPE



www.wildwebwoods.org

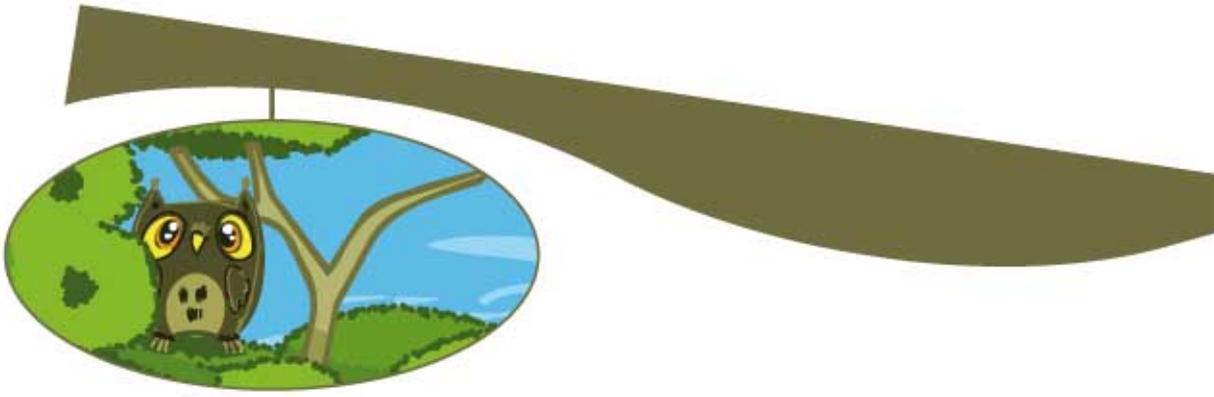
A travers la forêt sauvage du Web (Through the Wild Web Woods)

Jeu en ligne pour les enfants
sur les dangers d'internet

Manuel de l'enseignant

Construire une Europe pour et avec les enfants
www.coe.int/children





Version anglaise :

Through the Wild Web Woods

An online Internet safety game for children

Teachers guide

Tous droits réservés. Aucun extrait de cette publication ne peut être traduit, reproduit ou transmis, sous quelque forme que ce soit ou par un quelconque moyen – électronique (CD-Rom, internet, etc.) ou mécanique, y compris la photocopie, l'enregistrement ou tout système de stockage ou de récupération de l'information – sans la permission écrite préalable de la Division de l'information publique et des publications, Direction de la communication (F-67075 Strasbourg Cedex, ou publishing@coe.int).

Ce manuel a été imprimé avec le généreux soutien du Gouvernement finlandais.

Couverture et mise en page: Service de production des documents et des publications, Conseil de l'Europe

Illustrations: Nils Kunath, Netzbewegung (Ettlingen, Allemagne)

© Conseil de l'Europe, février 2010

Sommaire

<i>Introduction – Présentation du jeu</i>	5
<i>Leçon 1 – Le jeu – Comment ça marche ?</i>	9
<i>Leçon 2 – L'identité en ligne</i>	19
<i>Leçon 3 – Droits de l'enfant</i>	23
<i>Leçon 4 – Dépendance</i>	25
<i>Leçon 5 – Vie privée</i>	27
<i>Leçon 6 – Sécurité</i>	29
<i>Leçon 7 – Les droits de l'enfant dans le monde réel</i>	31
<i>Leçon 8 – Kometa, la ville électronique</i>	33
<i>Bibliographie sélective</i>	35

Présentation du jeu

Introduction



Le jeu en ligne « A travers la forêt sauvage du Web » (Through the Wild Web Woods), créé dans le cadre de la campagne du Conseil de l'Europe « Construire une Europe pour et avec les enfants », est conçu pour aider les enfants de 7 à 10 ans à comprendre internet et à acquérir les compétences nécessaires pour devenir des internautes avertis.

Le jeu vise également à familiariser les enfants avec la notion de droits de l'homme, avec leurs propres droits et avec le respect des droits d'autrui, tout en les aidant à assimiler les connaissances dont ils ont besoin pour se protéger de la violence.

En même temps qu'il aborde les questions de droits de l'homme et de sécurité en ligne, le jeu exploite la nature interactive d'internet pour inviter à l'apprentissage et à la découverte. Le but du jeu est d'atteindre la ville électronique de Kometa, havre de paix, de divertissement et de liberté. Les joueurs doivent pour cela traverser des étendues sauvages – les Wild Web Woods – où ils vivront beaucoup d'aventures et rencontreront certains dangers. En chemin, ils traversent quatre villes et y ramassent des pièces qui leur permettent de passer au niveau suivant: pièces Info (information), Vie privée, Vigilance et Sécurité. Lorsqu'ils ramassent une pièce, les joueurs voient s'afficher d'importantes informations sur la sécurité en ligne et sur les droits de l'enfant.

En avançant dans le jeu, les joueurs sont confrontés à des pièges qui les invitent à peser soigneusement leurs actions. D'un bout à l'autre, le jeu insiste sur l'un des aspects majeurs de la sécurité en ligne: la confiance. Nous vous suggérons donc de prévoir quelques supports pédagogiques supplémentaires sur ce thème.

Internet est de plus en plus omniprésent, si bien que nos enfants trouvent de plus en plus naturel de l'utiliser. Or, s'il apporte beaucoup, internet ne va pas sans risques. Ces risques sont souvent classés en trois grandes catégories: contact, contenu et comportement.

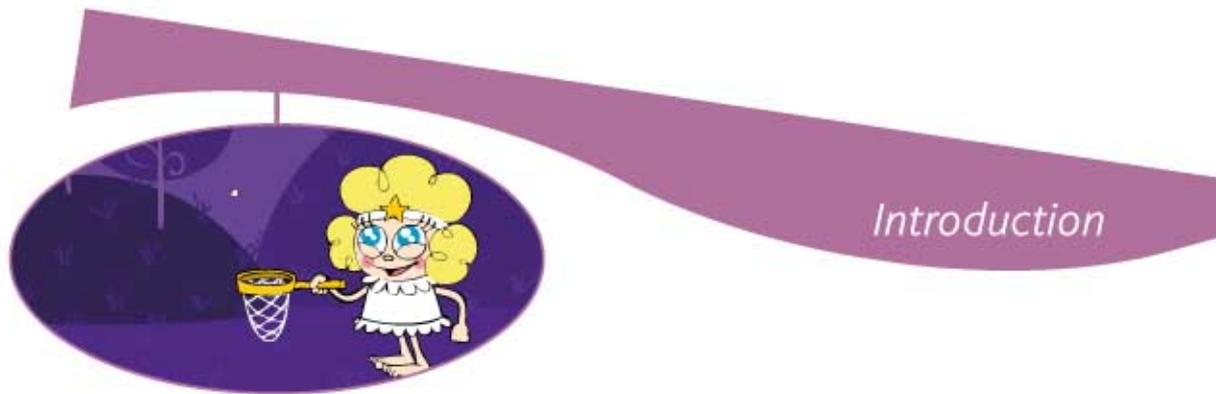
Les enfants et les jeunes peuvent être amenés à parler ou à communiquer en ligne avec des personnes à éviter: c'est le risque de **contact**. Les études montrent que cela les conduit parfois à rencontrer réellement ces personnes. Internet permet aussi de se regrouper plus facilement, ce qui a malheureusement suscité des actes d'intimidation comparables à ceux que l'on connaît dans les cours de récréation: aujourd'hui, beaucoup d'enfants sont aussi victimes de harcèlement par internet. De plus, le phénomène des réseaux sociaux offre aux enfants beaucoup plus de possibilités d'intégrer des groupes où les âges sont mélangés, ce qui invite à la vigilance quant à la pertinence de tels contacts.

C La notion de contact couvre également le ciblage des enfants et des jeunes par des organismes commerciaux qui cherchent à les exploiter. Les jeunes internautes doivent comprendre que, en ligne, la personne avec laquelle ils communiquent n'est peut-être pas celle qu'ils croient.

Sur internet, les enfants et les jeunes peuvent facilement trouver des données qui sont réglementées et moins à leur portée dans le monde réel: c'est le risque de **contenu**. D'autre part, il ne faut pas oublier que les enfants sont de plus en plus nombreux à poster des contributions en ligne, et qu'un commentaire blessant ou déplacé adressé à une personne sur un coup de tête peut être lu par des millions de personnes et tourner sur la Toile pour l'éternité !

Enfin, malheureusement, beaucoup de jeunes internautes reconnaissent se conduire très différemment en ligne et dans la vraie vie: c'est le risque de **comportement**. Comme l'ont montré les études, en raison de l'absence de contact visuel direct dans la communication en ligne, les jeunes ont tendance à oublier leurs inhibitions et risquent d'adopter des comportements qu'ils n'envisageraient même pas dans le monde réel. Cette attitude pose un défi de taille aux parents et aux éducateurs. Les enfants et les jeunes doivent comprendre que ce qu'ils font en ligne peut avoir des conséquences hors ligne.

Alors que les modes d'accès à internet se multiplient, via par exemple les consoles de jeux ou les téléphones portables, il est important de comprendre qu'on ne garantit pas la sécurité en ligne en interdisant certaines technologies aux enfants, mais en leur fournissant les atouts et les situations d'apprentissage nécessaires pour qu'ils développent un comportement sûr lorsqu'ils sont en ligne. Un enfant réussira toujours à accéder aux technologies qui l'attirent: s'il ne peut le faire à la maison ou à l'école, il trouvera un autre moyen! Ce jeu en ligne vous permettra de transmettre à vos élèves, de façon originale et attrayante, les messages les plus importants pour leur sécurité en ligne.



Avant de jouer

Les activités suivantes peuvent être prévues avant de passer au jeu proprement dit.

Qu'est-ce qu'internet ? (5 minutes)

Par équipes de deux, les enfants préparent une explication de ce qu'est internet selon eux. Demandez-leur de réfléchir à la façon dont internet fonctionne ; prévenez-les qu'ils devront partager leurs explications avec le reste de la classe.

Aspects positifs et négatifs d'internet (10 minutes)

Par groupes, les enfants font la liste des bons côtés d'internet et en discutent. Que font-ils sur internet ? Quels sont leurs sites préférés ? On peut simplifier la tâche en commençant la liste à leur place : jouer, communiquer, regarder des films, trouver des renseignements, faire des achats, etc. Les enfants notent leurs idées sur des post-it qui sont ensuite mis en commun et répartis en trois thèmes : contenu, contact et comportement (voir page 6).

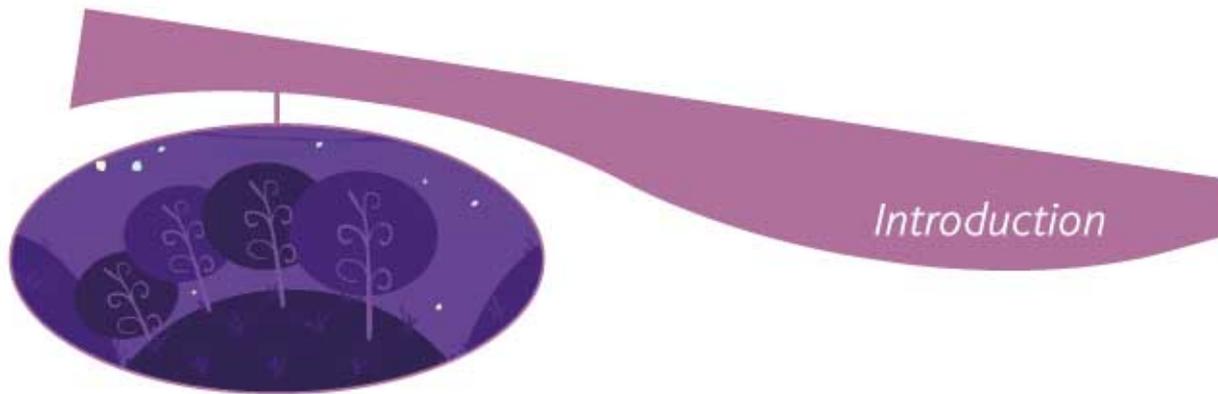
Dans un second temps, les groupes réfléchissent à tout ce qu'internet a de moins positif. Demandez à vos élèves d'être vraiment sincères. Vous pouvez leur apprendre à dessiner un arbre à idées ou leur laisser prendre des notes selon leur propre méthode. Pour terminer, chaque groupe présente à la classe l'un de ses points positifs et l'un de ses points négatifs. Concernant les points négatifs, invitez vos élèves à se demander quels sont les meilleurs moyens de se protéger de ces dangers et d'en protéger les autres. Expliquez-leur qu'ils vont jouer à un jeu en ligne qui reviendra sur certains des problèmes soulevés.

Connexion (1 minute)

Demandez aux enfants comment ils se connectent à internet dans la pratique. Le font-ils tous de la même manière ? Beaucoup d'enfants commencent à utiliser les technologies portables, avec parfois des méthodes assez ingénieuses !

En une minute, combien de manières de se connecter à internet les enfants peuvent-ils énumérer ? PC, ordinateur portable, Playstation, Xbox, Wii, PSP, iPod, téléphone portable, Nintendo DS...

Vous pouvez diffuser les résultats de ces activités de préparation au jeu, par exemple en créant une exposition sur internet avec votre classe.



A travers la forêt sauvage du Web (Through the Wild Web Woods) a été créé pour le Conseil de l'Europe par l'agence de produits interactifs Netzbewegung (www.netzbewegung.com), Ettlingen, Allemagne.



Le jeu – Comment ça marche ?

Leçon 1



Etape par étape, vous allez apprendre comment fonctionne le jeu.

Pour commencer, rendez-vous sur www.wildwebwoods.org.

Choisissez votre langue: le jeu est actuellement disponible dans plus de 20 langues.

Après chargement, la page d'accueil s'affiche (voir ci-dessous).

Plusieurs choix sont possibles à cette étape.



A propos de ce jeu donne de brèves informations sur les objectifs du jeu et sur son élaboration.



Fonctionnement du jeu explique les principes de base, le but du jeu et les touches à utiliser pour y naviguer.

Chargement permet de recharger une partie déjà commencée : il est en effet possible de sauvegarder une partie pour la reprendre plus tard.

Visitez Kometa comme invité ! : cliquez ici pour vous rendre directement dans la ville virtuelle. Vous y trouverez les ambassades de Suède et de Slovaquie, et pourrez jouer à ramasser les pièces Kometa. En tant qu'invité, vous pourrez voir les différents jeux, mais non y jouer.

Commencer le jeu : cliquez ici pour commencer. A ce stade, il est préférable de travailler par groupes ou avec toute la classe. Prévoyez au moins 20 minutes pour que votre classe comprenne bien le concept du jeu. Vous pouvez cependant quitter et reprendre le jeu à tout moment.

Vous faites connaissance avec W@b, la petite araignée, qui apparaîtra régulièrement pour donner des astuces sur la poursuite du jeu. La première tâche consiste à connecter l'ordinateur à internet en branchant correctement les câbles. Lorsque les branchements sont bons, le modem, l'ordinateur et l'écran s'allument.



Saisie des informations « personnelles »

Expliquez ici aux enfants ce qui va se passer et laissez-les créer leurs comptes personnels. Chaque joueur doit taper son pseudonyme, son âge et indiquer son pays (à choisir dans une liste déroulante). Si tout est correct, on poursuit en cliquant sur OK.

Si vous le voulez, vous pouvez lancer une discussion sur le type d'informations que les enfants veulent divulguer sur internet. Lorsqu'on choisit un pseudonyme, il vaut mieux faire attention à ne pas être identifiable. Avec les enfants plus âgés, le débat peut être approfondi. Ont-ils des idées de pseudonymes ?

Vous pouvez intercaler un petit jeu : tous les élèves choisissent un surnom. Une fois que c'est fait, dévoilez les surnoms et vérifiez si les autres élèves peuvent deviner qui se cache derrière. Expliquez qu'il vaut mieux utiliser un pseudonyme que seuls des amis proches peuvent reconnaître.

Pour approfondir ce type d'activité, voir aussi les leçons 2 et 5 (identité en ligne, vie privée).

Choix du sexe

Les joueurs décident si leur personnage sera un garçon ou une fille. Là encore, vous pouvez lancer un débat sur ce qu'implique le fait de donner de fausses informations en ligne, avec pour idée clé que si vous décidez de mentir sur votre identité d'autres internautes peuvent très bien faire de même.

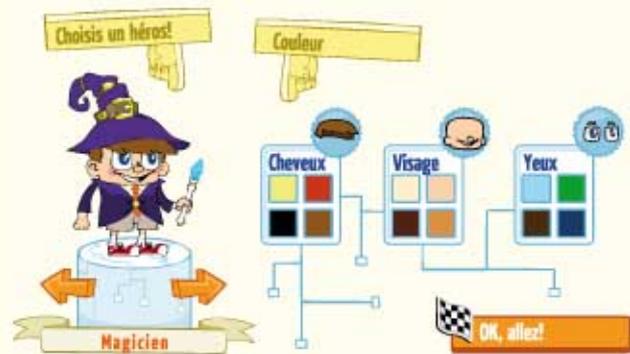


Choix du personnage

Les joueurs choisissent ce que sera leur personnage: un aventurier, un chevalier, un magicien ou un pirate. Ils choisissent également la couleur de ses cheveux, de sa peau et de ses yeux.

Qui veux-tu être ?

Choisis le héros virtuel qui te plaît le plus. Clique sur les flèches pour choisir un personnage. Tu peux aussi changer la couleur de ses cheveux, de ses yeux et de sa peau. Pour cela, il suffit de cliquer sur les carrés de couleur. À toi de créer ton propre personnage.



Début du jeu

Le jeu est prêt à commencer. Une fois la grille ouverte, la petite araignée W@b apparaît pour expliquer aux joueurs leur mission. Ils doivent ramasser une clé et trouver leur chemin à travers bois jusqu'à la porte de la prochaine ville. Ils prendront garde à ne pas heurter les personnages qui se promènent dans les bois, faute de quoi ils perdront la clé et devront revenir en arrière pour aller la chercher.

Les joueurs trouveront immédiatement la clé et un parchemin. Pour les ramasser, ils déplacent leur personnage en direction des objets à l'aide des touches fléchées du clavier.

Le jeu compte trois niveaux: Entertainia, Infotopia et Communicadia, qu'il faut tous franchir pour accéder à la ville électronique de Kometa.

A chaque niveau, les joueurs trouveront des parchemins et des pièces qu'ils devront ramasser pour pouvoir continuer (nous reviendrons sur cet aspect plus loin). Les enfants présentant des difficultés motrices pourront avoir besoin d'aide pour déplacer leur personnage.

Il faut disposer d'une heure au moins pour terminer le jeu. Les parties peuvent être sauvegardées et reprises au même point lors d'une autre séance. Vous pouvez le faire à tout moment en cliquant sur *Sauvegarder* le jeu. Pour recharger une partie, il suffit d'indiquer son pseudonyme depuis la page d'accueil.





Parchemins

Ils sont au nombre de six :

- le parchemin de la Connaissance
- le parchemin de la Protection
- le parchemin de la Participation
- le parchemin de la Justice
- le parchemin de l'Éducation
- le parchemin de la Santé.

Ces parchemins représentent les différents droits qui doivent être garantis aux enfants, et permettent aux joueurs d'aider les personnages de contes de fées qu'ils croisent en route. Le premier est le *parchemin de la Connaissance*, consacré aux droits de l'enfant. Au premier niveau, on trouve aussi le *parchemin de la Protection*, qui donne le droit d'être protégé de toute forme de violence. Une fois arrivés dans la ville électronique, les joueurs qui auront sauvé tous les enfants rencontrés pourront jouer à un jeu intitulé *Scroll-Run*, la course aux parchemins.

Le tableau de la page 14 présente les six parchemins et la façon dont ils peuvent être utilisés pour aider les personnages.

Les enfants ne sachant pas très bien lire auront besoin d'aide pour comprendre les messages des parchemins. Vous pourrez en profiter pour en discuter avec eux, ce qui leur permettra de mieux comprendre comment utiliser les parchemins.



Droits extraits de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant

Parchemin	Explication	Niveau	Personnage à aider
Connaissance	Tu as le droit de savoir quels sont tes droits. Les adultes devraient aussi connaître les droits des enfants pour pouvoir mieux les protéger.	1 – Entertainia	le prince transformé en crapaud
Protection	Les enfants ont le droit d'être protégés contre toutes les formes de violence. Cela signifie aussi que les adultes n'ont pas le droit de leur laisser entendre qu'ils sont inutiles ou bons à rien.	1 – Entertainia	Hansel et Gretel
Participation	Tu as le droit de donner ton avis, et les adultes doivent t'écouter et prendre au sérieux ce que tu dis.	2 – Infotopia	Cendrillon
Justice	Tu as droit à une aide judiciaire et à un traitement équitable dans un système de justice qui respecte tes droits.	2 – Infotopia	Ali Baba
Education	Tu as droit à une bonne éducation. Tu dois pouvoir aller à l'école et être encouragé à réussir et à poursuivre des études le plus longtemps possible. Ton éducation doit t'aider à développer tes talents et tes capacités pour que tu deviennes un adulte responsable et tolérant, qui vivra de manière pacifique et respectera les droits des autres. Si tu as des besoins particuliers en raison d'un handicap, tu as droit à une aide qui te permettra de terminer tes études et d'exercer tous tes autres droits.	3 – Communicadia	le Petit Poucet
Santé	Tu as le droit d'être bien soigné, d'avoir de l'eau potable, de la nourriture saine et un lieu de vie propre et sûr. Tu as droit à des informations qui te permettront de rester en bonne santé. Tu as aussi le droit de jouer et de t'amuser, et de participer à la vie culturelle.	3 – Communicadia	la petite fille aux allumettes



Leçon 1

Pièces

A chaque niveau de jeu, il faut ramasser quatre pièces pour passer au niveau suivant. A chaque pièce est associée une tâche à accomplir. N'oubliez pas de rappeler aux enfants qu'ils doivent lire attentivement les explications: elles contiennent des messages importants sur la sécurité en ligne et les droits de l'enfant.



Entertainia

- Pièce Sécurité: elle met en garde contre les offres en ligne « trop belles pour être vraies ». Les joueurs sont invités à essayer des « jeux gratuits », mais comprennent vite que les choses ne sont pas ce qu'ils croyaient. Un avertissement souligne qu'il faut être extrêmement prudent lorsqu'on télécharge un fichier sur internet, car il peut contenir des virus ou des logiciels espions.
- Pièce Vie privée: les visiteurs doivent jouer à un petit jeu intitulé « Attrape les étoiles ». Une fois qu'ils ont terminé, on leur demande d'entrer leur pseudonyme. Cela les incite à réfléchir à la notion d'informations personnelles: sur internet, on peut indiquer son surnom, mais guère plus !
- Pièce Info: consacrée au phénomène d'addiction, elle rappelle que les jeux sur ordinateur sont une bonne chose mais peuvent créer une dépendance si on y joue trop souvent.
- Pièce Vigilance: axée sur les problèmes de harcèlement et de malveillance, elle invite à s'interroger sur la qualité et la validité des informations en ligne. Il ne faut pas croire tout ce qu'on lit sur internet.

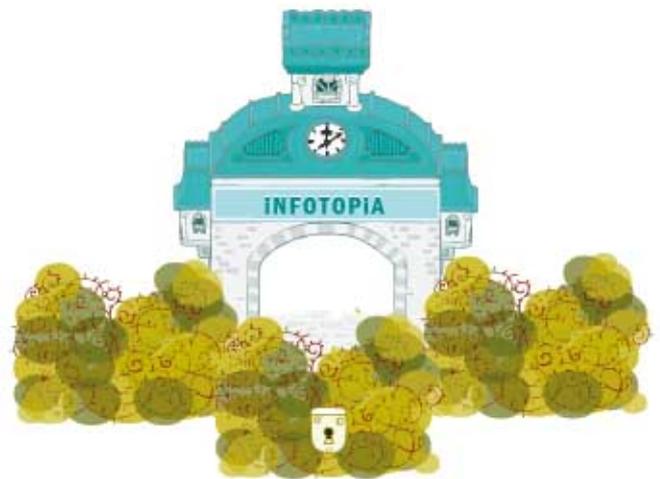




Infotopia

Pour gagner la porte de la prochaine ville, les joueurs doivent ramasser une pomme et éviter les chenilles géantes. Ils offriront la pomme à un corbeau en échange de la clé de la ville.

- Pièce Sécurité: consacrée au mot de passe, elle rappelle qu'il ne faut le donner à personne et qu'un bon mot de passe contient à la fois des chiffres et des lettres.
- Pièce Info: consacrée aux moteurs de recherche, elle donne des informations sur les liens et les « favoris ». Les joueurs doivent taper « Blanche-Neige ».
- Pièce Vie privée: deux résultats s'affichent. En cliquant sur le premier lien, on arrive sur le blog du Prince, sur lequel Blanche-Neige a laissé un message donnant beaucoup trop d'informations personnelles. Il devient très facile de l'identifier ou de la trouver.
- Pièce Vigilance: les joueurs visitent le deuxième site, qui fait de la publicité... pour la lessive Blanche-Neige. Ils sont invités à se montrer vigilants en tant que consommateurs, et à s'interroger sur l'efficacité des moteurs de recherche !



Communicadia

Pour trouver la clé de la ville, les joueurs doivent traverser un labyrinthe de glace en déplaçant des blocs de glace géants.

- Pièce Sécurité: les visiteurs jouent à « Sire anti-spam » ; ils laissent passer les messages d'expéditeurs de confiance et détruisent les autres (à l'aide du bouton gauche de la souris).
- Pièce Vie privée: elle ouvre sur une simulation d'espace de « tchat ». Les joueurs tchattent avec Cendrillon, qui leur demande rapidement leur adresse. Ils reçoivent alors des conseils sur les précautions à prendre et sont invités à ne jamais donner d'informations personnelles dans un espace de discussion.



Leçon 1

- Pièce Info: elle décrit le principe des e-mails et leurs avantages, et donne des informations sur le spam.
- Pièce Vigilance: elle est consacrée aux moyens de lutter contre le courrier indésirable.

Une fois passés les trois niveaux, les joueurs peuvent entrer dans la ville électronique de Kometa. Kometa est une ville où les enfants peuvent non seulement s'amuser, mais aussi chercher des informations, des conseils et une protection. Ils peuvent partager leurs rêves, leurs idées et leurs soucis, trouver des solutions à leurs problèmes et construire un monde proche de leurs idéaux !

Il y a six pièces Kometa à ramasser dans la ville. Chacune de ces pièces reprend l'un des droits de l'enfant. Les joueurs sont déjà familiarisés avec ces droits, puisqu'ils les ont rencontrés en ramassant les parchemins. Pour plus d'informations sur la ville électronique de Kometa, rendez-vous à la leçon 8.



Activités

Les dangers d'internet (10 minutes)

Reformez les groupes et demandez aux enfants de réfléchir aux dangers liés à l'utilisation d'internet. Que peut-il se passer de mal ? Demandez aux enfants de noter leurs réponses sur des post-it, puis répartissez les dangers en trois catégories: contenu, contact et comportement.

Discussion (15 minutes)

Revenez sur certains des problèmes abordés par les différentes pièces.

Sécurité: « Faites très attention lorsque vous téléchargez des fichiers sur internet, ils peuvent contenir un virus. » (Voir aussi les activités proposées à la leçon 6.)

Vie privée: « N'exposez jamais vos informations personnelles; faites attention aux informations que vous donnez. » (Voir aussi les activités proposées à la leçon 5.)



Leçon 1

Info : ces pièces donnent des informations utiles, par exemple sur l'utilisation des moteurs de recherche ou sur le problème de la cyberdépendance.

Vigilance : « En ligne, les apparences sont parfois trompeuses. De plus, vous pouvez rencontrer des informations partiales ou inexactes, ou encore des commentaires grossiers ou malveillants sur d'autres personnes. »

Expliquez aux enfants que, sur internet comme dans le monde réel, on trouve des bons et des méchants. Quelques règles simples leur permettront d'assurer leur sécurité.

Règles

A mesure qu'ils avancent dans le jeu, les enfants reçoivent plusieurs conseils sur la manière de rester en sécurité sur internet.

Les thèmes traités au niveau 1 sont les suivants :

Dépendance : les jeux sur ordinateur sont une bonne chose, mais il est dangereux d'y consacrer trop de temps.

Données personnelles : il est acceptable d'utiliser un surnom en ligne, car cela garantit le plus souvent l'anonymat ; mais il faut faire attention aux informations personnelles qu'on partage en ligne.

Contenu inapproprié : on trouve de tout en ligne, y compris des choses détestables. Ici, par exemple, les « jeux de nains » sont malveillants et déplacés.

Téléchargement : il est important de bien réfléchir avant de télécharger quoi que ce soit depuis internet. Savez-vous ce qu'est le fichier et d'où il vient ? Certains fichiers contiennent des virus qui peuvent endommager l'ordinateur. Si vous n'êtes pas certain qu'un fichier ne pose aucun problème, il vaut mieux l'ignorer.



L'identité en ligne

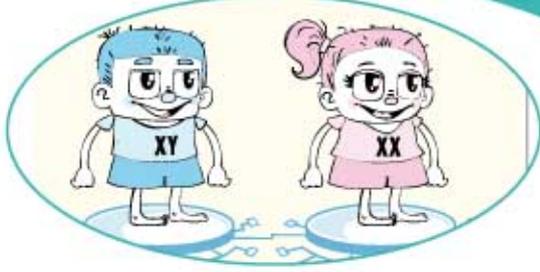
Leçon 2



La communication en ligne est de plus en plus répandue chez les jeunes, fervents utilisateurs des technologies qui ont permis à ce type d'échanges de gagner en rapidité et en efficacité. Or, pour communiquer en ligne, il faut avoir une identité en ligne. Les échanges en ligne sont souvent perçus comme anonymes, si bien que les enfants et les jeunes reconnaissent ouvertement dire et faire en ligne des choses qu'ils n'imagineraient même pas dire et faire dans le monde réel. Une étude récente rapporte ce commentaire d'un jeune internaute: « Qu'est-ce qui peut m'arriver de mal alors que je suis assis, tranquille dans ma chambre ? ».

En tant que parents et enseignants, nous voulons que nos enfants se sentent en sécurité à l'école et à la maison: c'est dans ce type d'environnement que nous souhaitons les voir grandir. Cependant, l'idée selon laquelle un enfant serait en sécurité lorsqu'il surfe sur internet à la maison est une idée fautive, et même dangereuse. Nous devons être conscients de certains des risques auxquels les enfants et les jeunes peuvent s'exposer en ligne.

Avant de jouer à Wild Web Woods, les enfants sont invités à s'identifier. Ils choisissent un pseudonyme et doivent aussi donner quelques informations personnelles: leur âge et le pays où ils vivent. Signalez-leur qu'ils doivent faire très attention à la quantité d'informations personnelles qu'ils mettent en ligne, car il est très facile de faire des recherches sur internet. Des informations éparpillées, une fois rassemblées, risquent de permettre à n'importe qui d'identifier et de localiser une personne. A ce stade, pensez à dire aux enfants que quand ils s'abonnent à un service ou s'inscrivent sur un site de réseau social, ils ne sont pas obligés de remplir tous les champs. Seuls ceux marqués d'un astérisque doivent être complétés ; pourtant, les internautes ont tendance à donner beaucoup d'informations supplémentaires, qui ne servent à rien.



Choix d'un pseudonyme

Au moment où ils choisissent un pseudonyme, demandez aux enfants d'éviter les noms trop évidents pour les autres. Il peut être aussi risqué d'utiliser un surnom permettant de les reconnaître facilement que de donner leur vrai nom. Les enfants devraient également réfléchir au type de surnom qu'ils choisissent : si celui-ci transmet une idée fautive de ce qu'ils sont, leur pseudonyme peut les exposer à des problèmes.

Internet offre aux enfants et aux jeunes une formidable occasion de jouer avec leur propre identité, ce qui peut s'avérer très positif. Ils doivent cependant se demander sérieusement qui peut voir les informations les concernant, ainsi que les autres, qu'ils postent en ligne.

Activité

Pour pouvoir commencer à jouer, les enfants sont invités à se choisir un personnage.

Ce choix offre une occasion idéale de lancer la discussion sur la vie privée et sur les types d'informations qui peuvent être divulguées en ligne.

Changer d'identité en ligne (30-45 minutes)

Demandez aux enfants de se créer un profil qu'ils seraient prêts à mettre sur internet. Quelles informations y figureraient ? Soulignez qu'il est facile de faire semblant d'être qui l'on souhaite sur internet, si bien qu'une partie des personnes avec lesquelles nous communiquons en ligne ne sont pas ce qu'elles prétendent. Ce n'est pas parce que quelqu'un nous dit qu'il est un garçon de 13 ans vivant en Suède que c'est forcément vrai. Certains enfants sont très confiants et ont du mal à comprendre que d'autres puissent mentir sur leur identité.

Une fois qu'ils ont créé leur profil, vous pouvez demander aux enfants de former des groupes pour discuter des bons et des mauvais côtés de la fausse identité en ligne. A la fin du débat, donnez-leur la possibilité de modifier leur identité/profil s'ils pensent que cela vaut mieux.

Différences entre le monde réel et le monde virtuel (20-30 minutes)

Demandez aux enfants de faire la liste de choses qui diffèrent lorsqu'on parle à quelqu'un en ligne et hors ligne. Amenez-les à se rendre compte qu'on engage rarement la



conversation avec un inconnu dans le monde réel, alors que, dans le monde virtuel, certaines personnes se mettent très facilement à discuter avec des gens qu'ils n'ont jamais rencontrés. Dans le monde réel, on voit la personne à qui on parle, ce qui n'est pas le cas en ligne. Quelles autres différences les enfants peuvent-ils trouver ?

Quelques règles simples aideront les enfants à rester en sécurité sur internet.

- Prendre rendez-vous avec une personne que vous n'avez rencontrée que sur internet est une mauvaise idée. Si vous en avez l'intention, parlez-en d'abord à vos parents ou à un adulte digne de confiance et n'allez au rendez-vous que s'ils acceptent de vous accompagner.
- S'il y a quoi que ce soit sur internet qui vous met mal à l'aise, parlez-en à un adulte digne de confiance.
- Lorsque vous êtes en ligne, dites la vérité et protégez vos informations personnelles, mais n'oubliez pas que tout le monde n'est pas aussi honnête que vous.



Droits de l'enfant

Leçon 3



A mesure qu'ils progressent, les joueurs ramassent des parchemins qui expliquent certains droits de l'enfant. S'ils ont fait au moins une partie du jeu, les enfants auront lu quelques-uns de ces parchemins. C'est une bonne occasion de réfléchir à ce qu'ils considèrent comme leurs droits. Y a-t-il des droits non négociables ?

Internet a fourni, malheureusement, un nouveau moyen de dire du mal d'autrui ou de faire des remarques blessantes. D'une certaine manière, comme ils ne voient pas leur interlocuteur ou la personne visée par les commentaires, les internautes peuvent être beaucoup plus directs qu'ils ne le seraient dans une conversation en face à face.

Les contenus générés par les utilisateurs sur internet ont donné lieu à un nouveau phénomène, les « sextos » : des jeunes prennent des photos à connotation sexuelle, d'eux-mêmes ou d'autres personnes, et les envoient à des amis. Même si la majorité des jeunes reconnaissent qu'ils ne s'exhiberaient jamais ainsi dans la vraie vie, ils ont accès à la technologie nécessaire pour enregistrer et télécharger des photos et des vidéos. Publier immédiatement une image devient alors un processus extrêmement simple.

Activité

Discussion (30 minutes)

Selon les enfants, quels devraient être leurs droits ? Demandez-leur de noter leurs idées sur des post-it. Ils les classeront ensuite en six catégories correspondant aux thèmes abordés par les différents parchemins (connaissance, protection, participation, justice, éducation et santé). A l'aide du tableau de la page 14, parlez-leur des droits de l'enfant,



Leçon 3

énoncés par la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant et mis en lumière dans le jeu. En donnant aux joueurs l'occasion d'aider d'autres enfants, Wild Web Woods les encourage à faire preuve d'esprit civique.

Chaque parchemin sert à aider des personnages rencontrés au fil du jeu. Demandez aux enfants s'ils ont utilisé les parchemins. Ils ne sont pas obligés de le faire, mais s'ils n'ont pas aidé tous les personnages, ils ne pourront pas jouer à la course aux parchemins (*Scroll-Run*) une fois arrivés à Kometa.

On trouvera des exercices et des activités supplémentaires dans une autre publication du Conseil de l'Europe : *Repères Juniors – Manuel pour la pratique de l'éducation aux droits de l'homme avec les enfants*.

Internet et les droits de l'enfant (30-45 minutes)

En gardant à l'esprit les droits abordés par le jeu, demandez aux enfants quels droits ils jugent les plus importants lorsqu'ils utilisent internet. Selon eux, quelles règles devraient être en place ? Formez des groupes de quatre et demandez aux enfants de rédiger un code de conduite sur internet. A la fin de la séance, chaque groupe présentera ses idées au reste de la classe.

Activité supplémentaire pour les plus grands (1 heure)

Le thème des droits de l'enfant est une bonne occasion de lancer un débat :

- choisissez l'un des droits de l'enfant abordés ;
- divisez la classe en trois groupes (deux petits groupes et un plus important) et expliquez que le premier groupe sera pour l'affirmation choisie, et l'autre contre. Le troisième groupe dira qui a donné les arguments les plus convaincants et votera pour le gagnant ;
- laissez un délai aux groupes pour préparer leurs arguments (en fonction de leur âge et de leurs capacités, les enfants pourront demander l'aide d'un adulte) ;
- lancez le débat, en donnant à chaque groupe suffisamment de temps pour présenter ses arguments et en permettant aux membres du troisième groupe de poser des questions ;
- procédez à l'élection du groupe gagnant.

Dépendance

Leçon 4



Les jeux en ligne ont gagné en popularité parmi les enfants et les jeunes, ce qui soulève de plus en plus de préoccupations quant aux risques de dépendance qu'ils engendrent. Beaucoup de jeux en ligne sont très prenants et exercent un fort attrait sur les personnes qui y jouent. Certains parents constatent que leurs enfants y consacrent de plus en plus de temps.

Activité

*Combien de temps est-ce que je passe à ?
(jusqu'à 1 heure supplémentaire pour préparer les graphiques)*

Rappelez aux enfants le passage du jeu où ils rencontrent Raiponce :

Raiponce n'a pas été enlevée ! Elle a joué à des jeux informatiques toute la journée et elle en est devenue dépendante. Elle aimait tellement les jeux qu'elle s'est cachée dans une vieille tour pour que personne ne la dérange. Elle n'est donc jamais allée chez le coiffeur !

Que feraient-ils si l'un de leurs amis se trouvait dans cette situation ?
Où iraient-ils demander de l'aide ?

Combien de vos élèves jouent à des jeux en ligne ? Combien de temps y consacrent-ils à chaque fois ? Ont-ils une idée de ce que cela donne au total ? Demandez-leur de noter, pendant une semaine, le temps qu'ils consacrent à différentes activités (dont les activités en plein air ; vous pouvez, au préalable, vous mettre d'accord sur la liste avec la classe). Une fois la semaine écoulée, demandez-leur de créer un graphique ou un diagramme en camembert montrant le temps qu'ils ont consacré à chaque activité pendant cette semaine.





Les enfants sont-ils surpris par les résultats ? Expliquez-leur qu'il est acceptable de jouer à des jeux en ligne, mais qu'il faut trouver un équilibre entre différentes activités et ne pas se concentrer uniquement sur les jeux en ligne ou sur l'ordinateur.

Remarque: Il est possible que certains de vos élèves passent beaucoup de temps en ligne. Veillez à ne pas pointer du doigt tel ou tel enfant. Ne leur demandez pas d'écrire leur nom sur les graphiques.

The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'www.jeuxdestours.nul'. The website header reads 'JEUX DES TOURS'. The main content area is divided into several sections:

- Jeux plus récents:** Three game thumbnails are shown: a colorful character game, a Tetris-like game, and a Space Invaders-style game.
- McMan Classement:**

1. Cendrillon7000204567
2. Cendrillon6000204537
3. Cendrillon1000203434
4. Cendrillon1000199434
5. Cendrillon1000179434
- Metris Classement:**

1. Cendrillon3000204567
2. Cendrillon2000204537
3. Cendrillon1000203434
4. Cendrillon1000199434
5. Cendrillon0999917943
- Envahisseurs Classement:**

1. Cendrillon5000204567
2. Cendrillon5000104537
3. Cendrillon4870200000
4. Cendrillon4000199939
5. Cendrillon1115009401
- Meilleurs joueurs:** Two player profiles for 'Cendrillon' are shown, one for the year 2007 and one for 2006, each with a cartoon avatar.

Vie privée

Leçon 5



Créer des contenus en ligne est de plus en plus à la portée des enfants et des jeunes, ce qui pose un défi aux enseignants qui doivent expliquer les risques liés à cette pratique. Les enfants doivent savoir qu'une fois qu'on a posté quelque chose en ligne il est impossible de le retirer. Bien sûr, ils peuvent supprimer les informations indiquées sur leur profil, mais rien ne leur dit que ces informations n'ont pas été copiées. La plupart des enfants ne connaissent pas les options de protection de la vie privée associées à leur compte. Il est important de leur rappeler que leur profil en ligne devrait être privé, c'est-à-dire uniquement visible par les personnes de leur choix. Malheureusement, les enfants et les jeunes s'interrogent rarement sur leur public et ont très peu conscience des personnes qui peuvent consulter leur profil.

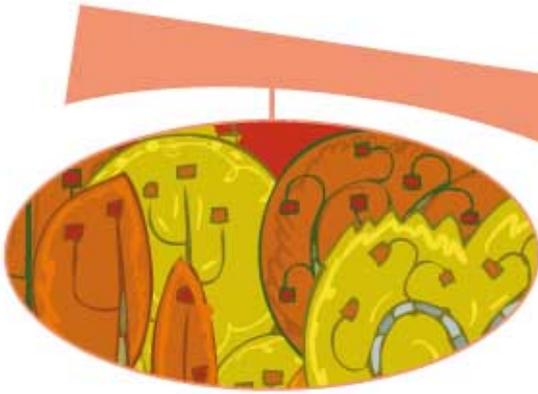
Dans la ville d'Infotopia, les joueurs peuvent consulter un blog (journal en ligne). On y trouve un message posté par Blanche-Neige. Elle a donné beaucoup trop d'informations personnelles, ce qui pourrait la mettre en danger.

Activité

Le blog du Prince (30 minutes)

Étudiez le contenu du blog de la page suivante et distribuez-en des copies aux enfants. Demandez-leur de souligner les détails personnels que Blanche-Neige n'aurait pas dû donner. Sauront-ils créer un message « sûr » ?

Soulignez à nouveau qu'internet repose sur la démocratie et que tout le monde a le droit d'y participer. Internet est créé par tous et peut être utilisé par tous. Cela signifie que chacun peut consulter les informations mises en ligne, à moins qu'elles ne soient soigneusement protégées.



Leçon 5

Demandez aux enfants d'examiner leurs propres profils (s'ils en ont) et de réfléchir aux informations qu'ils postent. Seraient-ils contents que leurs parents ou éducateurs voient ces informations ?

Mots de passe (45 minutes)

Profitez de cette discussion sur la vie privée pour parler des mots de passe, sujet abordé dans la ville d'Infotopia. Demandez aux enfants de préparer une affiche contenant les informations suivantes, pour expliquer à tous l'importance des mots de passe.

- Un mot de passe, c'est comme un secret: il ne faut le répéter à personne!
- Ne prends pas ton prénom comme mot de passe, il serait trop facile à deviner!
- Ne sauvegarde pas de mot de passe sur un ordinateur, même si tu es invité à le faire: si une autre personne utilise cet ordinateur, elle aura accès au site protégé par ton mot de passe.
- Mélange des chiffres et des lettres, mais fais en sorte de pouvoir te rappeler ton mot de passe la fois suivante.
- Ne note jamais ton mot de passe sur un papier visible par tout le monde.



Sécurité

Leçon 6



Internet permet d'accéder très facilement à toutes sortes de documents. On peut y télécharger des livres, des films et de la musique – légalement et illégalement. Les enfants sont souvent considérés comme très peu soucieux des droits d'auteur et de la propriété intellectuelle. En fait, les études montrent qu'ils ne savent tout simplement pas ce que c'est !

L'autre problème lié au téléchargement est celui des virus. Alors que la plupart des adultes sont très prudents sur ce point, les enfants ne se posent pas autant de questions : ils hésitent rarement à installer un logiciel ou à ouvrir des enregistrements ou des vidéos, même s'ils les ont trouvés sur des sites douteux.

A différentes étapes du jeu, il est rappelé aux enfants qu'ils doivent être extrêmement prudents lorsqu'ils téléchargent un fichier sur internet.

« Les téléchargements peuvent contenir des virus ou des logiciels espions. Comme dans l'histoire de Jacques et le haricot magique, tu plantes quelque chose dans ton ordinateur et il n'arrête pas de grandir ! A la fin, ton ordinateur peut être complètement détruit. Alors, installe un logiciel antivirus, et ne télécharge des fichiers que depuis des sites auxquels tu fais vraiment confiance. »

Activité

Un ordinateur sûr (45 minutes)

Demandez aux enfants de concevoir une affiche représentant un ordinateur vraiment sûr. Quels éléments doivent y figurer ? (antivirus, logiciel ou filtre anti-spam, anti-logiciel espion, mots de passe...). Pour cette activité, il est préférable que les enfants aient bien avancé dans le jeu, et donc acquis de bonnes notions de sécurité concernant leur ordinateur et leurs informations personnelles.

Les droits de l'enfant dans le monde réel

Leçon 7



Au fil du jeu, les enfants ont eu l'occasion d'aider des personnages en utilisant les parchemins ramassés en route. Maintenant qu'ils ont acquis certaines connaissances sur les droits de l'enfant, que pensent-ils pouvoir faire pour aider ceux qui n'ont pas les mêmes libertés qu'eux dans le monde réel ?

Activités

L'ONG préférée (1 heure maximum)

Demandez aux enfants de repenser à certains des personnages rencontrés. Qui étaient-ils et pourquoi avaient-ils besoin d'aide ? Dans le jeu, les enfants ont pu « activer le parchemin » pour résoudre leur problème, mais que pourraient-ils faire dans la vraie vie pour aider ceux qui ont moins de chance qu'eux ?

Incitez la classe à parler des besoins des autres enfants. Si nécessaire, donnez-leur quelques exemples d'enfants qui ont été privés de leurs droits.

Présentez aux enfants une liste d'organisations non gouvernementales (ONG) connues dans leur environnement ou demandez-leur d'en citer quelques-unes (quatre au maximum). Demandez alors à un ou deux enfants d'expliquer au reste de la classe le travail de chacune des ONG choisies. Ensuite, les enfants votent pour leur ONG préférée, celle qu'ils aimeraient soutenir dans son travail de protection des enfants et de leurs droits.

Une fois l'ONG choisie, discutez avec les enfants des différentes manières de l'aider : collecte de fonds, campagne de sensibilisation, bénévolat, etc.



Partage des connaissances avec l'école (1 heure)

Divisez la classe en six groupes et attribuez à chacun l'un des six grands thèmes: connaissance, protection, participation, justice, éducation et santé. Chaque groupe conçoit une affiche destinée à sensibiliser le reste de l'école au thème qui lui a été confié. Donnez des astuces aux élèves pour que leur affiche soit la plus parlante possible: elle doit attirer l'œil et mélanger texte et images. Sauront-ils créer une affiche qui aura un véritable impact ?



Kometa, la ville électronique

Leçon 8



Lorsqu'ils ont réussi à passer les trois niveaux, les enfants arrivent dans la ville électronique de Kometa. Kometa est un lieu où les enfants peuvent s'amuser et partager leurs rêves et leurs idées; il reflète le monde dans lequel ils aimeraient vivre.

Il y a six pièces à ramasser à Kometa: e-fun, e-école, e-maison, e-mairie, e-parlement, e-tribunal. Lorsqu'ils ont ramassé toutes les pièces, les enfants deviennent citoyens de Kometa et leur nom est inscrit au tableau d'honneur.

Si les enfants ont sauvé tous les personnages rencontrés en route, ils peuvent jouer à Scroll-Run, la course aux parchemins. S'ils n'y sont pas arrivés, il leur suffira de consulter la carte (en cliquant sur la boussole, dans le coin supérieur droit de l'écran). En cliquant sur un personnage, ils seront ramenés à l'endroit où ils l'ont rencontré dans le jeu et pourront utiliser le parchemin adéquat pour le sauver.

Activité

Présentation

(30 minutes de préparation, au moins 1 heure pour créer la présentation)

A la fin du jeu, les participants auront une bonne connaissance des droits de l'enfant. Ouvrez un débat sur la façon dont ces droits sont appliqués au niveau local, c'est-à-dire à l'école. Y a-t-il un conseil d'école? Comment le point de vue des enfants est-il pris en compte? La ville électronique permet d'établir de nombreux parallèles avec la démocratie au niveau scolaire, l'accent étant mis sur la justice, le droit de participer et le respect des autres et de soi-même.

Divisez la classe en groupes de six. Chaque groupe doit préparer (à l'attention des parents, du conseil d'école ou des autres classes) une présentation qui permettra de



montrer et de diffuser les connaissances qu'ils ont acquises sur les droits de l'homme et sur la sécurité en ligne. Laissez les enfants choisir la forme de leur présentation, mais demandez-leur de tenir compte de leur public. Comment avoir le plus d'impact possible ? De quoi vont-ils avoir besoin ? Demandez-leur de veiller à ce que tous les membres du groupe aient un rôle à jouer.

Cette activité permettra aux enfants non seulement de montrer ce qu'ils ont appris, mais aussi de faire connaître le jeu à d'autres personnes et de les sensibiliser aux problèmes qu'il aborde.

Activité

La ville idéale

(10 minutes d'explications, 1 heure de débat lors de la séance suivante)

Demandez aux enfants de réfléchir à ce que serait leur ville idéale dans la vie réelle. Demandez-leur d'en rédiger une courte description (une ou deux pages au maximum). Lorsque les enfants rendent les textes, lisez-les avec toute la classe et demandez aux enfants de voter pour la ville idéale qu'ils préfèrent. Envoyez le texte au maire de votre ville. Dans la mesure du possible, les enseignants européens sont invités à faire traduire le texte en anglais ou en français et à l'envoyer au Conseil de l'Europe. Le texte sera publié sur le site internet du Conseil de l'Europe et la classe recevra un petit cadeau du Conseil.

Kometa@coe.int



Bibliographie sélective



Voici un choix de titres parus aux Editions du Conseil de l'Europe, Strasbourg; les trois premiers en français, les autres uniquement en anglais pour le moment.

Repères Juniors – Manuel pour la pratique de l'éducation aux droits de l'homme avec les enfants, 2008.

Repères – Manuel pour la pratique de l'éducation aux droits de l'homme avec les jeunes, 2002.

Manuel de maîtrise d'internet – Guide pour les parents, les enseignants et les jeunes, 2006 (Version flash mise à jour disponible à l'adresse suivante : www.coe.int/internet-literacy-handbook, en anglais et en français).

Living and learning democracy: introducing quality assurance of education for democratic citizenship in schools (Vivre et apprendre la démocratie: qualité de l'éducation à la citoyenneté démocratique dans les écoles), 2008.

How all teachers can support citizenship and human rights education (Enseignants: comment soutenir l'éducation à la citoyenneté et aux droits de l'homme ?), 2008.

Teaching democracy – A collection of models for democratic citizenship and human rights education (Enseigner la démocratie – Recueil de modèles pour l'éducation à la citoyenneté démocratique et aux droits de l'homme), 2008.

Construire une Europe pour et avec les enfants

Publications



Kit de campagne – Levez la main contre la fessée !, 2009.
ISBN 978-92-871-6623-4

Justice internationale pour les enfants, 2009.
ISBN 978-92-871-6533-6

Halte à la violence à l'égard des enfants – L'action du Conseil de l'Europe, 2009.
ISBN 978-92-871-6465-0

Hors la loi ! Conseils à l'usage des parlements désirant réformer la législation en vue d'éliminer les châtiments corporels des enfants, 2008.

L'abolition des châtiments corporels : un impératif pour les droits de l'enfant en Europe, 2008. ISBN 978-92-871-6268-7 (deuxième édition)

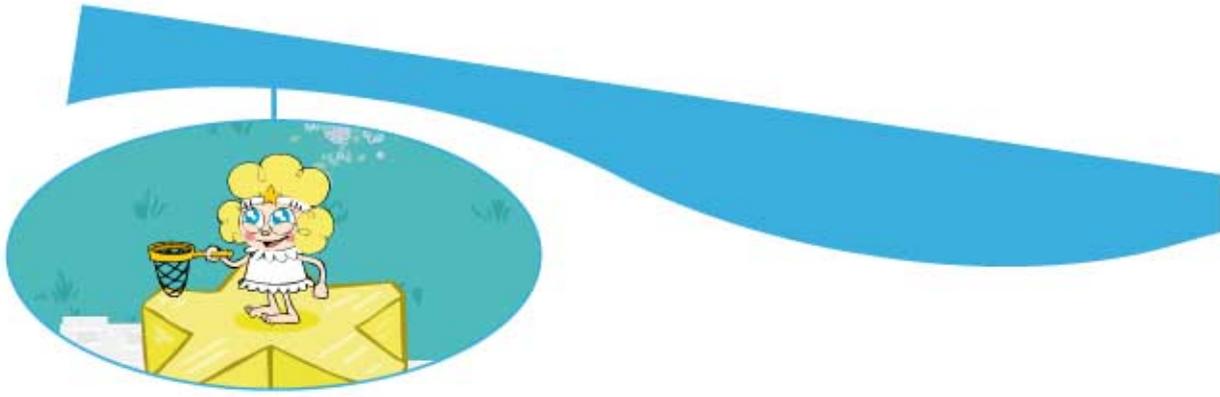
Abolition des châtiments corporels des enfants : Questions et réponses, 2008.
ISBN 978-92-871-6309-7

La parentalité dans l'Europe contemporaine : une approche positive, 2007.
ISBN 978-92-871-6134-5

Idées-forces (Conférence de Monaco), 2007.

Manuel de maîtrise d'internet, 2006.
ISBN 978-92-871-5938-0

(version flash mise à jour disponible sur www.coe.int/internet-literacy-handbook)



Réduction de la violence à l'école – Un guide pour le changement, 2006.
ISBN 978-92-871-5868-0

Le programme du Conseil de l'Europe « Construire une Europe pour et avec les enfants » a été lancé pour promouvoir et garantir le respect des droits de l'enfant en Europe et pour prévenir la violence à l'égard des enfants. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.coe.int/children

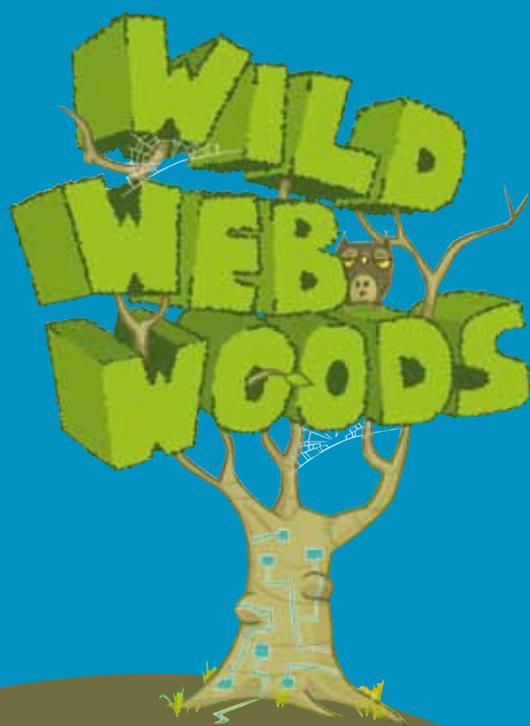
Les titres ayant un numéro d'ISBN peuvent être commandés aux Editions du Conseil de l'Europe: <http://book.coe.int>

Pour toute autre question, merci d'écrire à: children@coe.int.



«A travers la forêt sauvage du Web» (*Through the Wild Web Woods*) est un jeu en ligne conçu par le Conseil de l'Europe pour enseigner aux enfants les règles de base de la sécurité sur internet. Il part de contes de fées connus pour les guider à travers un labyrinthe de dangers potentiels ; le but de l'enfant est d'atteindre la fabuleuse ville électronique de Kometa, tout en apprenant à protéger son identité et sa vie personnelle, à tchatter en toute sécurité, à reconnaître les sites et les jeux en ligne à contenus préjudiciables, à aiguiser son sens critique envers l'information trouvée sur internet, et à protéger son ordinateur contre les spams et les virus. Par ce biais, le Conseil de l'Europe entend sensibiliser les enfants aux valeurs et concepts essentiels qui guident son action, comme la démocratie, le respect des autres et les droits des enfants.

Le jeu s'adresse principalement aux enfants de 7 à 10 ans ; il existe déjà dans 22 langues (albanais, allemand, anglais, bulgare, espagnol, finnois, français, grec, hongrois, italien, letton, lituanien, maltais, néerlandais, polonais, portugais, romani, roumain, russe, serbe, slovène et turc) et d'autres versions linguistiques sont en cours. Conçu pour être téléchargé sur notre site web et imprimé par les enseignants et les éducateurs, il se veut une aide pour animer, avec les élèves, des discussions sur la sécurité sur internet et sur les droits de l'enfant.



«Construire une Europe
pour et avec les enfants»
Conseil de l'Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
www.coe.int/children
children@coe.int

Le Conseil de l'Europe

Fondé en 1949, le Conseil de l'Europe est une organisation internationale qui, forte de 47 Etats membres, a pour mission de promouvoir les droits de l'homme, la démocratie et l'Etat de droit. Il s'attache à élaborer des principes démocratiques communs fondés sur la Convention européenne des droits de l'homme et d'autres textes de référence relatifs à la protection des personnes, parmi lesquelles les 150 millions d'enfants en Europe.

Le programme « Construire une Europe pour et avec les enfants » vise à promouvoir leurs droits et à éliminer toute sorte de violence à leur rencontre. Il prévoit des activités sur des sujets tels que la violence à la maison, la violence à l'école, l'éducation aux droits de l'homme, les enfants et internet, ou la justice et l'enfance. Visitez notre site web pour plus d'informations sur nos conventions, nos réunions, nos publications et notre jeu en ligne «Through the Wild Web Woods».