



Durée de l'atelier

- **Plusieurs modalités possibles**
 - > [Une séance d'1h30](#) : en mode découverte, vous abordez tous les thèmes sans approfondir chacun d'entre eux.
 - > [5 séances de 30 minutes](#) : L'atelier est constitué de 5 thèmes. Chaque thème se déroule en 4 étapes pouvant faire l'objet d'une séance de 30 min.
 - > [La rédaction des règles](#) sur l'affiche peut faire aussi l'objet d'une séance complémentaire.

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

Modalité

- En collectif

PRÉSENTATION DU PARCOURS

Un quart des 7-12 ans a déjà un smartphone et l'entrée en 6^e s'accompagne souvent du premier équipement téléphonique. Les pratiques évoluent, l'enfant passe d'un usage familial des écrans à un usage en autonomie sur les réseaux sociaux sans avoir forcément conscience et connaissance de ce qui change dans ses relations aux autres et aux écrans. Même si la plupart des réseaux sociaux sont interdits aux moins de 13 ans, 60% des enfants sont déjà inscrits sur au moins un réseau social à 11 ans.

Ce parcours numérique invite les enfants de 7 à 12 ans à partager et interroger leur manière de vivre avec les écrans et les autres au travers de 5 thèmes :

- **Les écrans et moi** (temps passé, équipements, usages...)
- **Mes écrans et les autres** (place du numérique quand je suis avec ma famille, mes amis...)
- **Ma vie connectée et moi** (gestion de son identité numérique),
- **Mes amis en ligne** (qui ils sont, ce que je dis, ce que je montre de mes amis...),
- **Les inconnus sur Internet** (les risques liés aux mauvaises rencontres...).

La séance se déroule **en collectif**. Les enfants seront donc amenés à réfléchir ensemble, à échanger et à **co-construire** les apprentissages. Chacun de ces thèmes peut faire l'objet d'une séance à part entière.

Chaque thème est abordé en 4 étapes :

Étape 1 : On observe

Un visuel (photo, campagne de sensibilisation...) pour interpeller les enfants sur la problématique.

Étape 2 : On questionne

Un questionnaire à compléter pour faire le point sur leurs usages réels du numérique.

Étape 3 : On analyse

Des informations visuelles (étude, campagne de sensibilisation, création d'artistes...) pour réfléchir sur leurs pratiques et y poser un nouveau regard;

Étape 4 : On change ?

Des pistes à compléter pour repenser leur rapport aux écrans et se fixer de nouvelles règles, à l'aide de l'affiche "Nos bonnes pratiques en ligne". Si vous n'avez pas cette affiche, vous pouvez commander votre kit sur le site <https://www.saferinternet.fr/>

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Objectif général :

Acquérir les bons réflexes pour une utilisation responsable d'Internet et des écrans en toute sécurité.

Objectifs spécifiques :

- Interroger ses usages du numérique et les mettre en perspective avec celles de ses pairs.
- Repérer les comportements excessifs.
- Connaître les règles de publications en ligne (limite à la liberté d'expression, droit à l'image, droit d'auteur)
- Aborder les notions d'identités numériques, de traces et d'image de soi
- Savoir se protéger ainsi que ses données personnelles
- Adopter une attitude raisonnée et responsable sur Internet et avec les écrans

Liens avec le programme d'éducation aux médias et à l'information aux cycles 2 et 3

Ce parcours permet de couvrir les principaux champs de compétence de l'EMI aux cycle 2 et 3 :

- Rechercher, exploiter et organiser l'information (Compétences info-documentaires)
- Écrire, créer, publier ; réaliser une production collective (Création et collaboration)
- S'approprier et comprendre un espace informationnel et un environnement de travail.
- Comprendre le fonctionnement des différents médias

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Ce premier thème invite les enfants à s'interroger sur leurs propres usages du numérique : quels matériels utilisés ? pour quelles pratiques ? combien de temps passé ?

Étape 1 : On observe

Objectif : introduire le thème par l'observation d'un visuel et le recueil des premières impressions des élèves.



Laissez les élèves observer cette image et poursuivez par une phase de questions/réponses sur celle-ci pour recueillir les premières impressions et les éléments de compréhension des élèves.

Pistes de questions :

Que représente cette image ?

Cette image ressemble-t-elle à votre manière d'utiliser les écrans ou à celle de quelqu'un de votre entourage ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?

Que ressentez-vous en regardant cette image ?

Étape 2 : On questionne

Objectif : questionner leurs propres usages des écrans pour dresser un panorama des pratiques de la classe.

Après cette première phase où les élèves sont interpellés sur leur rapport aux écrans en général, une série de questions les interrogent sur leurs propres usages.

Trois sujets sont abordés à travers ces questions :

- **Le temps passé par jour sur les écrans**
- **Les écrans les plus utilisés**
- **Les usages de ces écrans**

Pour chaque question, plusieurs propositions de réponses sont formulées.

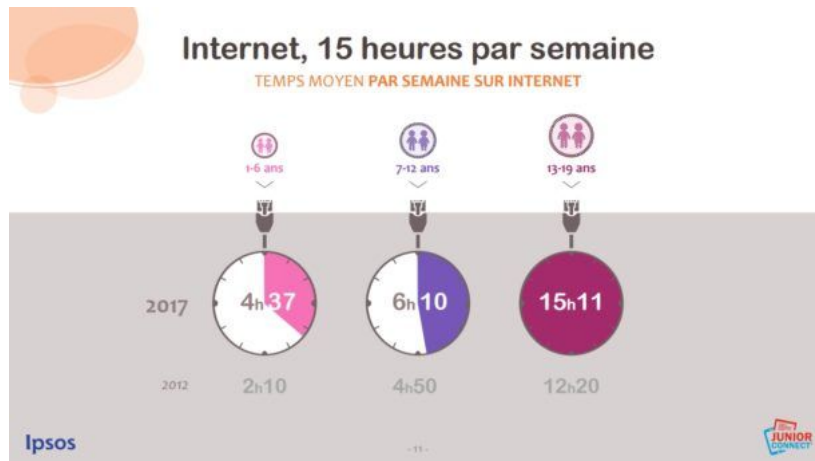
En collectif, posez les questions aux élèves et lisez chaque proposition. Pour chaque proposition, faites un vote à main levée et notez, dans l'espace prévu à côté de la réponse, le nombre de votes obtenus pour cette proposition.

Astuce pour le vote : en collectif, les élèves risquent d'être influencés par le vote de leurs pairs. Proposez-leur de voter les yeux fermés !

Étape 3 : On analyse

Objectifs : étudier des documents ou une vidéo pour réfléchir sur leurs usages des écrans ; identifier les bonnes pratiques et celles qui sont plus accessoires.

Les élèves observent le document et le commentent. Cette phase doit leur permettre de prendre conscience du temps passé, de ce qui est utile et de ce qui l'est moins.

Document 1 : temps d'écran

Source : Etude Ipsos Junior Connect 2017

Pistes de questions :

- Que représente cette image ?
- Que remarquez-vous entre les chiffres de 2012 et de 2017 ?
- Avez-vous l'impression de passer autant de temps sur les écrans ?
- Vos frères et sœurs (grands et petits) passent-ils autant de temps sur Internet ? Qu'en pensez-vous ?
- À votre avis, quelles sont les différences entre les usages des 7-12 ans et des 13-19 ans ?
- Quelles sont les activités qui vous semblent indispensables sur les écrans ?
- De quelles activités numériques pourriez-vous facilement vous passer ?

Étape 4 : On change ?

Objectif : définir de nouvelles règles ensemble sur l'utilité des écrans et le temps à y consacrer.

Après la phase d'analyse, les élèves imaginent ensemble des idées et de nouvelles règles pour leurs usages des écrans. Ces bonnes pratiques peuvent être écrites en ligne ou sur l'affiche papier "Nos bonnes pratiques en ligne" disponible avec le parcours.

Des amorces facilitent la rédaction des nouvelles règles :

- **(Usages) Les écrans, c'est utile pour :**
- **(Temps) Les écrans, au quotidien, c'est pas plus de :**
- **(Lieu) Les écrans, c'est seulement dans certains endroits :**
- **(Heure)... et à certaines heures :**



Ce deuxième thème invite les enfants à s'interroger sur la place des écrans dans leur vie et quand ils sont avec les autres : leur famille, leurs amis.

Étape 1 : On observe

Objectif : introduire le thème par l'observation d'un visuel et le recueil des premières impressions des élèves.



Laissez les élèves observer cette image et poursuivez par une phase de questions/réponses sur celle-ci pour recueillir les premières impressions et les éléments de compréhension des élèves.

Pistes de questions :

Que représente cette image ?

Que font les personnages avec leurs téléphones ?

Que pourraient-ils faire dans cette situation s'ils n'avaient pas de téléphone ?

Que ressentez-vous quand vous voyez cette image ?

Avez-vous déjà vécu ce genre de situation ?

Qu'en pensez-vous ? Qu'avez-vous ressenti ?

Étape 2 : on questionne

Objectif : questionner la place des écrans dans leur vie sociale et familiale pour dresser un panorama des pratiques de la classe.

Après cette première phase où les élèves sont interpellés sur la place que peuvent prendre les écrans dans notre vie, une série de questions les interrogent sur leurs propres usages.

Trois sujets sont abordés à travers ces questions :

- **Les moments d'écran à la maison**
- **Les temps d'écran avec les copains**
- **Ce qu'ils feraient davantage si les écrans n'existaient pas**

Pour chaque question, plusieurs propositions de réponses sont formulées.

En collectif, posez les questions aux élèves et lisez chaque proposition. Pour chaque proposition, faites un vote à main levée et notez, dans l'espace prévu à côté de la réponse, le nombre de votes obtenus pour cette proposition.

Astuce pour le vote : en collectif, les élèves risquent d'être influencés par le vote de leurs pairs. Proposez-leur de voter les yeux fermés !

Étape 3 : On analyse

Objectifs : étudier des documents ou une vidéo pour réfléchir sur la place des écrans dans nos vies, identifier les bonnes pratiques et celles qui sont excessives.

Les élèves visionnent la vidéo et la commentent. Cette phase doit leur permettre de prendre conscience qu'il y a un temps pour les écrans, mais que celui-ci ne doit pas empêcher de pratiquer d'autres activités qu'ils aiment, seuls, avec les amis et en famille.

Vidéo : Vinz et Lou "Accro à Internet"

Pistes de questions :

- Que raconte cette vidéo ?
- Pourquoi Vinz ne participe pas aux préparatifs de départ ?

- À la place de Vinz, auriez-vous raté ce qui se passait sur la route ?
- Que pensez-vous du comportement de Vinz ?
- Vous êtes-vous déjà laissés absorber par une activité sur les écrans au point de rater un événement important ?
- Trouvez-vous que certaines de vos activités sur Internet et les écrans sont trop envahissantes ?
- Savez-vous repérer quand vous passez trop de temps sur les écrans ?
- Quels sont les risques d'une telle attitude selon vous ?

Étape 4 : On change ?

Objectif : définir de nouvelles règles ensemble sur la place des écrans quand on est avec les autres.

Après la phase d'analyse, les élèves imaginent ensemble des idées et de nouvelles règles pour leurs usages des écrans. Ces bonnes pratiques peuvent être écrites en ligne ou sur l'affiche papier "Nos bonnes pratiques en ligne" disponible avec le parcours.

Des amorces facilitent la rédaction des nouvelles règles :

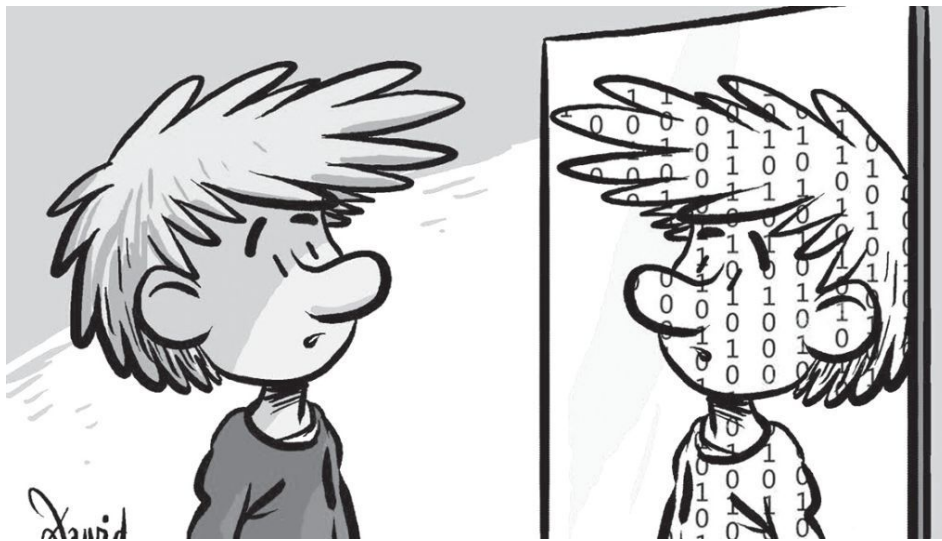
- **(Relations familiales) En famille, les écrans c'est seulement : ...**
- **(Relations amicales) Avec les copains, les écrans c'est seulement : ...**
- **(Loisirs) Si les écrans n'existaient pas, on pourrait passer plus de temps à :**



Ce troisième thème vise à sensibiliser les enfants à la nécessité de protéger leur identité et leurs données personnelles sur Internet et à être prudents sur les informations qu'ils partagent sur les réseaux.

Étape 1 : On observe

Objectif : introduire le thème par l'observation d'un visuel et le recueil des premières impressions des élèves.



Source : © Dessin Dawid

Laissez les élèves observer cette image et poursuivez par une phase de questions/réponses sur celle-ci pour recueillir les premières impressions et les éléments de compréhension des élèves.

Pistes de questions :

Que représente cette image ?

Que signifient les chiffres 1 et 0 sur le reflet dans le miroir ?

Pourquoi le reflet dans le miroir est-il différent ?

Pourquoi notre moi numérique devrait-il être différent de ce qu'on est dans la vie ?

Étape 2 : on questionne

Objectifs : quantifier les élèves déjà inscrits sur des sites en ligne, évaluer leur connaissance des informations à partager ou non sur Internet et de la nécessité de protéger leurs données personnelles.

Trois sujets sont abordés à travers ces questions :

- **Le nombre de sites ou réseaux sociaux sur lesquels ils sont inscrits**
- **Leur utilisation des pseudos**
- **Leur questionnement de ce qui peut être diffusé ou non en ligne**

Pour chaque question, plusieurs propositions de réponses sont formulées.

En collectif, posez les questions aux élèves et lisez chaque proposition. Pour chaque proposition, faites un vote à main levée et notez, dans l'espace prévu à côté de la réponse, le nombre de votes obtenus pour cette proposition.

Astuce pour le vote : en collectif, les élèves risquent d'être influencés par le vote de leurs pairs. Proposez-leur de voter les yeux fermés !

Étape 3 : On analyse

Objectif : étudier des documents ou une vidéo pour réfléchir et s'informer sur les bonnes pratiques pour protéger son identité numérique.

Les élèves observent le document et le commentent. Au cours de cette étape, les enfants sont encouragés à utiliser un pseudonyme plutôt que leur véritable identité sur les sites Internet et les jeux en ligne.

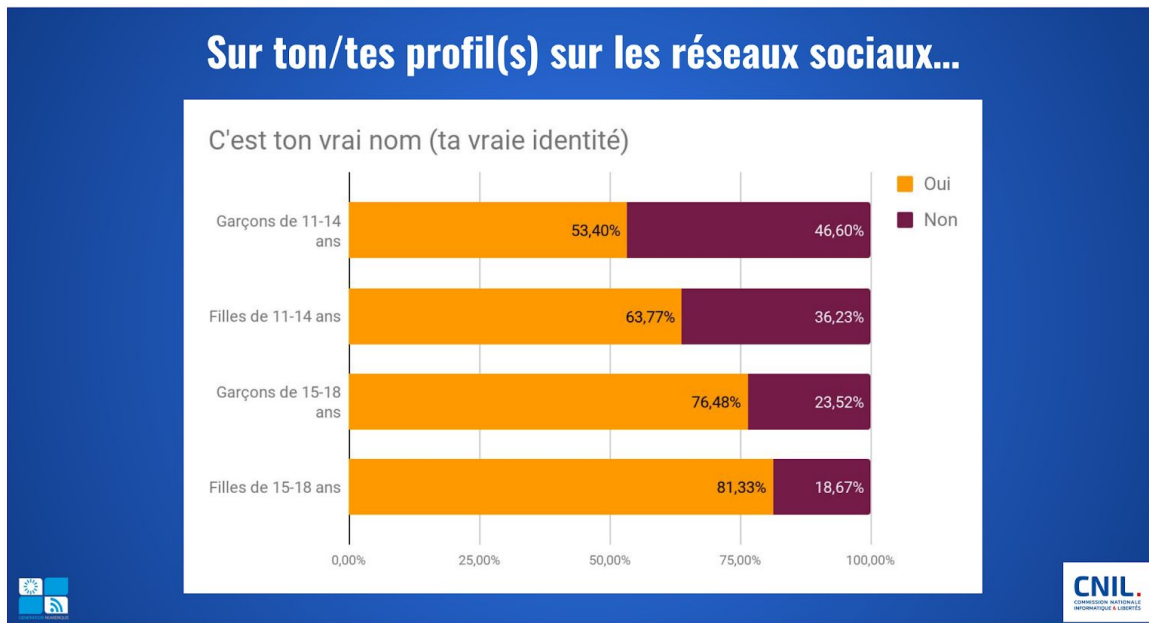
Ce qu'il faut savoir pour bien accompagner les enfants sur ce thème :

Le document les valorise : il montre que les enfants ont un comportement plus responsable que leurs aînés sur les réseaux sociaux car ils sont plus nombreux à utiliser un pseudo. Pour autant, les moins de 13 ans ne devraient pas avoir de compte sur un réseau social car leur inscription y est interdite. C'est le cas sur les principaux réseaux : Facebook, Instagram, Snapchat, Tik Tok, Twitter...

Ne pas respecter ces règles d'utilisation expose les jeunes à des comportements à risques et à moins de protection de la part de ces réseaux en cas de soucis.

Au cours de cette analyse, vous pourrez leur expliquer les informations qu'il vaut mieux éviter de partager sur Internet : sa véritable identité, son adresse, son numéro de téléphone.

Il est également préférable d'utiliser un avatar qu'une photo pour illustrer son profil sur les réseaux sociaux ou son compte sur les sites ou les jeux en ligne. Car même si le compte est bien sécurisé, l'image choisie en profil fait partie des informations publiques accessibles via les moteurs de recherche. Elle peut être utilisée pour créer de faux comptes notamment. Se fabriquer un avatar est beaucoup plus créatif et il y a plein de sites gratuits qui permettent de s'inventer un double numérique dans des styles très variés.

Document : Utiliser son vrai nom sur les réseaux sociaux

Source : Les 11-18 ans et la protection de leurs données personnelles, Génération numérique, CNIL, 2018

Voir l'étude en entier :

<https://asso-generationnumerique.fr/wp-content/uploads/2018/06/Statistiques-GN-CNIL-mai-2018-1.pdf>

Pistes de questions :

- Que représente cette image ?
- Qu'est-ce qu'un réseau social ?
- En connaissez-vous ?
- Avez-vous le droit d'être inscrit sur un réseau social ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?
- Que raconte ce graphique sur l'utilisation de son vrai nom sur les réseaux sociaux pour les 11-14 ans ?
- Et pour les 15-18 ans ?
- Que pensez-vous de ces usages ?
- Qui a raison ?
- Pourquoi est-il plus prudent de ne pas utiliser son nom et sa photo sur Internet ?

Étape 4 : On change

Objectif : formuler les bonnes pratiques pour sécuriser son profil en ligne et avoir des usages adaptés à son âge.

Après la phase d'analyse, les élèves imaginent ensemble des idées et de nouvelles règles pour un usage plus sécurisé d'Internet. Ces bonnes pratiques peuvent être écrites en ligne ou sur l'affiche papier "Les écrans et nous" disponible avec le parcours.

Des amorces facilitent la rédaction des nouvelles règles :

- **(Pseudonyme) En ligne, on utilise un pseudo pour :**
- **(Données personnelles) Sur internet, avant 13 ans, on peut :**
- **(Données personnelles) Sur Internet, avant 13 ans, on ne peut pas :**



Ce quatrième thème invite les enfants à s'interroger sur la notion d'amitié et ce qui change dans nos relations à l'autre quand on se côtoie dans la vie et à distance via les réseaux sociaux.

Étape 1 : On observe

Objectif : introduire le thème par l'observation d'un visuel et le recueil des premières impressions des élèves.



Crédit : Xavier Gorce

Laissez les élèves observer cette image et poursuivez par une phase de questions/réponses sur celle-ci pour recueillir les premières impressions et les éléments de compréhension des élèves.

Pistes de questions :

- Que représente cette image ?
- Où sont les copains du personnage ?
- Qu'est-ce que cela signifie ?
- Pensez-vous qu'avoir des amis sur Internet suffit ?
- Vous sentez-vous proches de ce personnage ?

Étape 2 : on questionne

Objectifs : identifier la nature des contacts que les enfants ont sur Internet ou quand ils jouent en ligne, savoir ce qu'ils peuvent partager ou non.

Deux sujets sont abordés à travers ces questions :

- **Qualification des amis en ligne**
- **Connaissance de ce que l'on peut partager avec ses amis en ligne**

Pour chaque question, plusieurs propositions de réponses sont formulées.

En collectif, posez les questions aux élèves et lisez chaque proposition. Pour chaque proposition, faites un vote à main levée et notez, dans l'espace prévu à côté de la réponse, le nombre de votes obtenus pour cette proposition.

Astuce pour le vote : en collectif, les élèves risquent d'être influencés par le vote de leurs pairs. Proposez-leur de voter les yeux fermés !

Étape 3 : On analyse

Objectifs : étudier des documents ou une vidéo pour réfléchir sur la notion d'amitié numérique ; s'informer sur ce que l'on peut partager avec ses amis et dire d'eux sur les réseaux.

Les élèves observent le document et le commentent. Au cours de cette étape, les enfants sont encouragés à privilégier le qualitatif plutôt que le quantitatif en matière de contacts sur Internet, à être prudents sur les informations partagées.

Ce qu'il faut savoir pour bien accompagner les enfants sur ce thème :

Le document est un graphique illustrant le nombre de contacts que les 11-18 ans ont sur les réseaux sociaux. Il reflète bien que plus de $\frac{2}{3}$ des jeunes privilégient le quantitatif avec plus de 50 contacts sur leurs réseaux, donc forcément des personnes qu'ils ne connaissent pas personnellement ou rencontrées succinctement et avec lesquelles ils décident de partager des photos et contenus personnels.

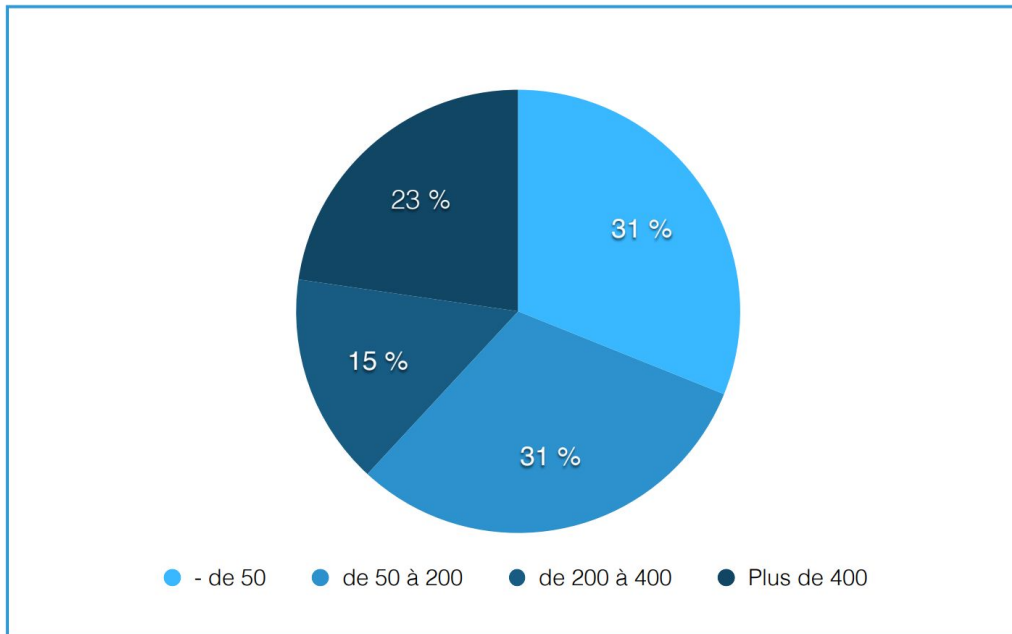
L'objectif de cet échange est qu'ils se rendent compte que les amis d'amis ou une personne avec laquelle ils jouent en ligne ne sont pas des personnes qu'ils connaissent vraiment et qu'il peut être risqué de partager tous les détails de leur vie avec eux.

Il est donc nécessaire de sécuriser leurs comptes en ligne, de créer des comptes privés et non publics et de bien paramétrer leurs profils pour ne partager leurs contenus qu'avec des proches.

Document : Nombre de contacts dans les réseaux sociaux



Combien de contacts as-tu dans le réseau que tu utilises le plus ?



Source : Les 11-18 ans sur les réseaux sociaux, Génération numérique, 2017

Voir l'étude en entier :

<https://asso-generationnumerique.fr/wp-content/uploads/2017/06/Etude-2017-Les-jeunes-et-les-reseaux-sociaux.pdf>

Pistes de questions :

- Que représente cette image ?
- Quelle est la part de jeunes qui ont plus de 50 contacts sur leur réseau préféré ?
- Avez-vous plus de 50 amis dans la vie ?
- Pensez-vous qu'on connaît bien plus de 400 personnes ?
- Est-ce que vous partageriez vos photos de vacances avec 400 personnes ?
- Quels sont les risques à avoir autant de connaissances ?

Étape 4 : On change

Objectif : formuler les bonnes pratiques pour échanger et partager des infos avec ses connaissances en ligne.

Après la phase d'analyse, les élèves imaginent ensemble des idées et de nouvelles règles pour un usage plus sécurisé d'Internet. Ces bonnes pratiques peuvent être

écrites en ligne ou sur l'affiche papier "Nos bonnes pratiques en ligne" disponible avec le parcours.

Des amorces facilitent la rédaction des nouvelles règles :

- (Amis) Pour choisir ses amis en ligne, on fait attention à :
- (Partage de données/Publications) Sur Internet, on partage seulement :



Dans la continuité du thème précédent, ce dernier thème vise à leur faire prendre conscience qu'il n'y a pas que des personnes bien intentionnées sur Internet et à s'assurer qu'ils ont les bons réflexes s'ils sont confrontés à de mauvaises rencontres.

Étape 1 : On observe

Objectif : introduire le thème par l'observation d'un visuel et le recueil des premières impressions des élèves.



TRANSLATION: Want a part-time job? :> In 2014, more than 200,000 teenagers became victims of online predators. Baidu Security can help protect your teens from being vulnerable to such risks. Keep an eye on your teens, if you don't someone else will. Baidu Security

Laissez les élèves observer cette image et poursuivez par une phase de questions/réponses sur celle-ci pour recueillir les premières impressions et les éléments de compréhension des élèves.

Pistes de questions :

Que représente cette image ?

Quel message veut nous faire passer cette affiche ?

Que ressentez-vous en regardant cette image ?

Vous sentez-vous concernés ?

Avez-vous déjà eu des mauvaises rencontres sur Internet ou en jouant en ligne ?

Étape 2 : on questionne

Objectif : évaluer l'exposition des enfants à des inconnus sur Internet et vérifier qu'ils ont les bons réflexes en cas d'inquiétude ou de danger.

Trois sujets sont abordés à travers ces questions :

- **La nature de leurs interlocuteurs lors de leurs échanges en ligne**
- **Les rencontres réelles suite à un échange virtuel**
- **Leur attitude face à un danger**

Pour chaque question, plusieurs propositions de réponses sont formulées.

En collectif, posez les questions aux élèves et lisez chaque proposition. Pour chaque proposition, faites un vote à main levée et notez, dans l'espace prévu à côté de la réponse, le nombre de votes obtenus pour cette proposition.

Astuce pour le vote : en collectif, les élèves risquent d'être influencés par le vote de leurs pairs. Proposez-leur de voter les yeux fermés !

Étape 3 : On analyse

Objectif : étudier des documents ou une vidéo pour réfléchir sur les risques liés à des échanges en ligne avec des inconnus et les réflexes à connaître pour s'en protéger.

Les élèves regardent la vidéo et la commentent. Au cours de cette étape, les enfants apprennent à adapter leurs comportements en fonction de leurs interlocuteurs en ligne et à se protéger en cas de soucis.

Ce qu'il faut savoir pour bien accompagner les enfants sur ce thème :

Les usages numériques sont variés et peuvent exposer les enfants à des échanges avec des individus qu'ils ne connaissent pas vraiment. Chat lors de jeux en ligne, "amis" sur les réseaux sociaux, il n'est pas toujours facile de qualifier son réseau et de différencier ce que l'on peut dire et montrer à certains et pas à d'autres. Une étude de Génération numérique de 2018 révèle que 40% des 11-14 ans échangent avec des inconnus sur Internet et 43% des problèmes rencontrés sur Internet se passent avec des inconnus.

Il y a des personnes mal intentionnées sur Internet qui savent mentir sur leur identité pour mieux approcher les enfants. Une application comme Tik Tok, invitant les jeunes à créer de petits clips vidéo en karaoké, est très prisée des 9-12 ans, particulièrement des filles qui sont plus de 50% en France à avoir un compte. En imitant leurs stars préférées, elles véhiculent sans s'en rendre compte une image hypersexualisée qui peut attirer des prédateurs.

En cas de soucis, il est important que les enfants connaissent les bons réflexes pour se protéger : bloquer un compte, désactiver un commentaire, et signaler un mauvais comportement sur les réseaux qu'ils utilisent. Il existe aussi des aides pour les accompagner : la ligne Net Ecoute 0800 200 200 pour avoir une écoute et des conseils en cas de problèmes, et Point de contact, le site pour dénoncer les contenus ou comportements illicites. <https://www.pointdecontact.net/>

S'ils acceptent un rendez-vous suite à une rencontre en ligne, il est essentiel d'y aller accompagné, dans un lieu public visible de tous.

Vidéo : Vinz et Lou “Pas de rendez-vous”

Pistes de questions :

- Que raconte cette vidéo ?
- Vinz discute en ligne avec une personne qu’il ne connaît pas, est-ce sans danger ?
- Est-il prudent d’utiliser une webcam avec une personne qu’on ne connaît pas ? Quels sont les risques ?
- Vinz accepte un rendez-vous avec une personne qu’il ne connaît pas. Que risque-t-il ?
- À sa place, qu’auriez-vous fait ?
- Qu’aurait dû faire Vinz pour se rendre à ce rendez-vous ?
- Savez-vous qui contacter en cas d’inquiétude ou de souci avec une personne sur Internet ?

Étape 4 : On change

Objectif : formuler les bons réflexes à adopter en cas de rencontre ou de souci avec une personne en ligne .

Après la phase d’analyse, les élèves imaginent ensemble des idées et de nouvelles règles pour un usage plus sécurisé de leurs échanges sur Internet. Ces bonnes pratiques peuvent être écrites en ligne ou sur l’affiche papier “Nos bonnes pratiques en ligne” disponible avec le parcours.

Des amorces facilitent la rédaction des nouvelles règles :

- (Rencontre) Si un ami virtuel nous propose une rencontre, on doit :
- (Comportement suspect) Si on rencontre quelqu’un de suspect sur Internet, on peut :



Une création dans le cadre du Safer Internet France

www.tralalere.com

SAFER INTERNET // www.saferinternet.fr

Soutenu par la Commission européenne, ce programme accompagne les jeunes, leurs éducateurs et familles, entre prévention (Safer Internet) et promotion des usages positifs (Better Internet).

En France, il regroupe ces 3 lignes d'actions complémentaires :



Internet Sans Crainte, plan national de sensibilisation : des ressources pour accompagner les jeunes, leurs parents et éducateurs, dans une meilleure maîtrise de leur vie numérique.



Point de contact, service de signalement en ligne permettant à tous les internautes de signaler à l'aide d'un formulaire simple et anonyme tout contenu choquant rencontré sur Internet.



0800 200 000
Appel gratuit et anonyme



Net Ecoute, numéro national de protection des mineurs sur Internet, pour apporter aide et conseils aux jeunes confrontés à des difficultés dans le cadre de leurs usages numériques.