

Formation Réseaulution

19/03/2025

Avant l'entrée au collège, comment sensibiliser les élèves à un usage responsable des réseaux sociaux ?

Objectifs

- 1/ Informer sur les réseaux sociaux (rôle de l'école, définition, usage, loi)
- 2/ Outiller autour d'activités sensibilisatrices liées à la sécurité en ligne (pour les PE puis pour les élèves)
- 3/ Expérimenter le partage et la diffusion d'information afin de prendre conscience des enjeux et de sa responsabilité

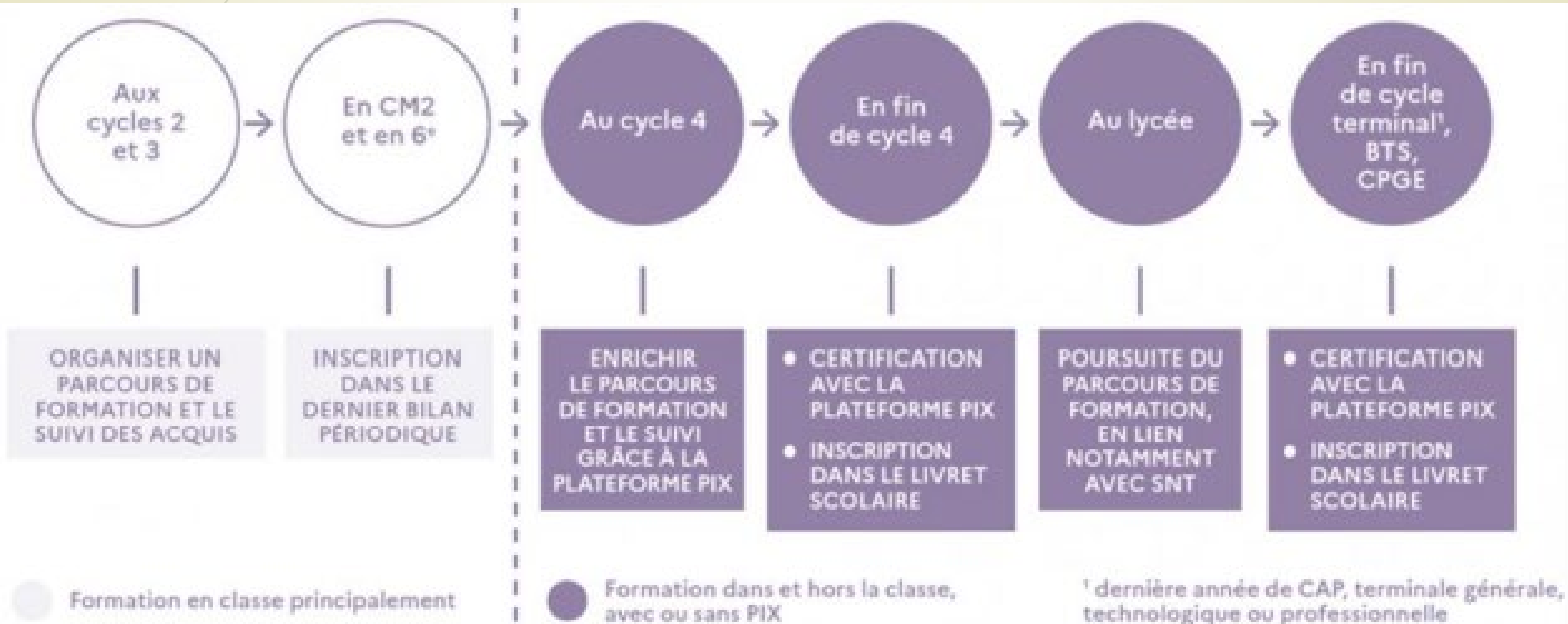
ÉDUCER AUX RÉSEAUX SOCIAUX UNE MISSION DE L'ÉCOLE ?

- Le Bulletin officiel de l'Éducation nationale de la Jeunesse et des Sports communiquait en 2015 à propos de la maîtrise du socle commun :
- « l'élève utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse. »

1 / Informer sur les réseaux sociaux (rôle de l'école, définition, usage, loi)

Le Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN) est en place depuis 2019, il concerne l'ensemble du parcours de l'élève.

De l'école primaire à l'université, selon le calendrier suivant :



Le CRCN ce sont 16 compétences, en 5 domaines. Il se décline en 8 niveaux de maîtrise.

Les 2 (voire 3) premiers correspondent à l'enseignement primaire.

1. INFORMATION ET DONNÉES

- Mener une recherche et une veille d'information
- Gérer des données
- Traiter des données

2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique

3. CRÉATION DE CONTENUS

- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédias
- Adapter les documents à leur finalité
- Programmer

4. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

- Résoudre des problèmes techniques
- Évoluer dans un environnement numérique

5. PROTECTION ET SÉCURITÉ

- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Relatif aux écrans/réseaux sociaux

Sur le site du [Numérique éducatif 71](#) : [une présentation du CRCN](#), [des fiches d'usages](#), [un outil de programmation](#), [une fiche de suivi individuel](#).

Déploiement du parcours d'auto-positionnement

Le dispositif complet Pix+ Édu

Développer les compétences numériques des enseignants et personnels d'éducation avec le dispositif Pix+ Édu

Je découvre

Le parcours d'auto-positionnement

Proposé à tous les professeurs et personnels d'éducation

Je me forme

Les parcours auto-entraînement sur Pix

Je m'évalue

Le parcours bilan

Pour ceux qui le souhaitent il est possible d'aller jusqu'à la certification.

Utiliser un réseau social, c'est :

- 1/ **Créer une identité numérique** à partir de contenus originaux ou partagés.
Cette identité peut être personnelle ou collective, publique ou privée.
- 2/ **Faire circuler** cette identité auprès des autres utilisateurs.
- 3/ **Être conscient** que tout contenu mis en ligne reste visible très longtemps.

2/ Usages

Internet et Réseaux sociaux dans le monde vs France en 2023



Internautes



5,30 milliards
65,7% de la population

55,6 millions
87,3% des français

Utilisateurs actifs médias sociaux



4,95 milliards
61,4% population

38 millions
60% population



Source : We Are Social DataReportal octobre 2023. Médiamétrie septembre 2023 . Data 08/23. Internautes par mois





en moyenne

2h18 mn chaque jour sur internet *



Les internautes français passent en moyenne

52 mn chaque jour sur les réseaux sociaux et messageries *

+7 mn/
l'année
précédente



2h19 chez les 15-24 ans *

+12 mn
/l'année
précédente

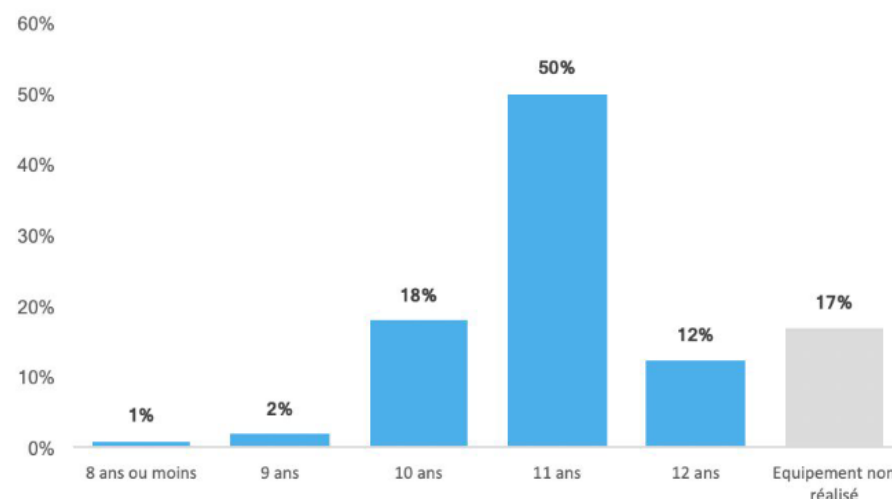


Âge de l'équipement ?

Un pic d'équipement s'effectue à 11 ans, un âge au croisement du CM2 et de la 6e.

1 enfant sur 5 est équipé avant ses 11 ans ou moins.

A quel âge as-tu reçu ton premier smartphone ?



Source : heaven x IDM, Septembre 2023 – enfants de 12 ans

#BornSocial2023



Le taux passe de 77% à 11 ans à 83% à 12 ans.

Cette possession quasi-généralisée est en baisse (-6pts) par rapport à 2022.

LA
CONNEXION

DES JEUNES DANS L'ESPACE FAMILIAL



71%

DES JEUNES ONT UN APPAREIL NUMÉRIQUE EN PERMANENCE AVEC EUX DANS LEUR CHAMBRE



31%

SE RÉVEILLENENT DANS LA NUIT OU RESTENT ÉVEILLÉ LA NUIT POUR ÊTRE SUR LEUR ÉCRAN



71%

DES PARENTS DÉCIDENT DU MOMENT ET DE LA DURÉE DE CONNEXION DE LEURS ENFANTS

DES JEUNES TROP SOUVENT SEULS FACE À LEURS ÉCRANS

UNE FORTE PROGRESSION DES LOGICIELS DE CONTRÔLE PARENTAL POUR SUIVRE LE TEMPS ET LES DURÉES DE CONNEXION

Temps d'écran ?

D'après l'application (de suivi de temps passé), combien de temps as-tu passé sur ton téléphone lors de ton dernier jour d'école ?

1 H 49 MIN

(-14 min par rapport à 2022)



https://www.francetvinfo.fr/sante/enfant-ado/enfants-les-jeunes-francais-sont-accros-aux-ecrans_4761071.html

Les réseaux sociaux et les « jeunes »

Les enquêtes fournissent des tendances, mais des pratiques hétérogènes en fonction notamment :

- De l'âge
- Du genre
- De la catégorie sociale

Peu d'études universitaires approfondies

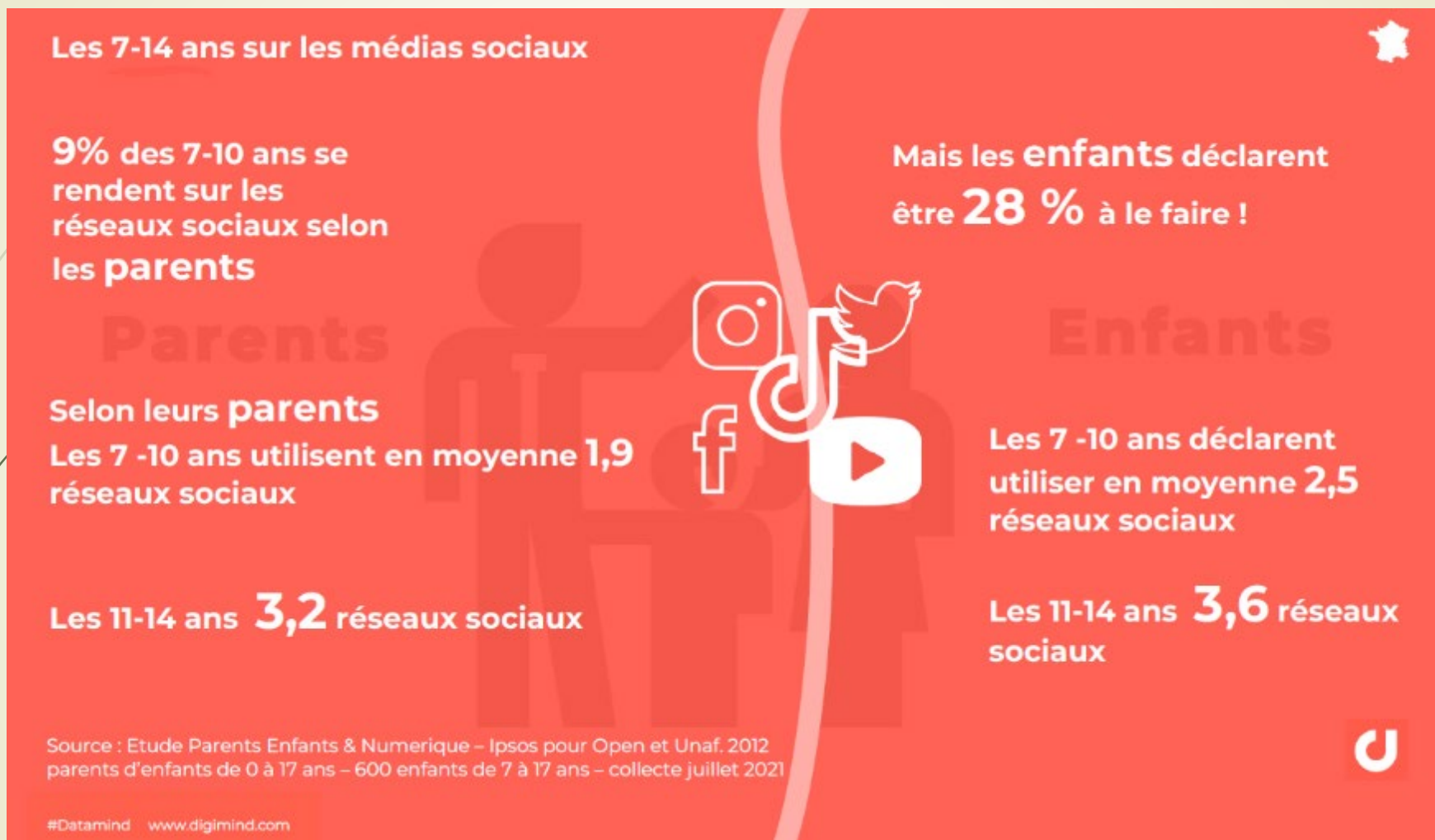
21%

pensent que leurs parents passent trop de temps sur leur mobile.

des 8-13 ans (BornSocial2023)

La technoférence, vous connaissez ?

Présence des 7-14 ans sur les médias sociaux



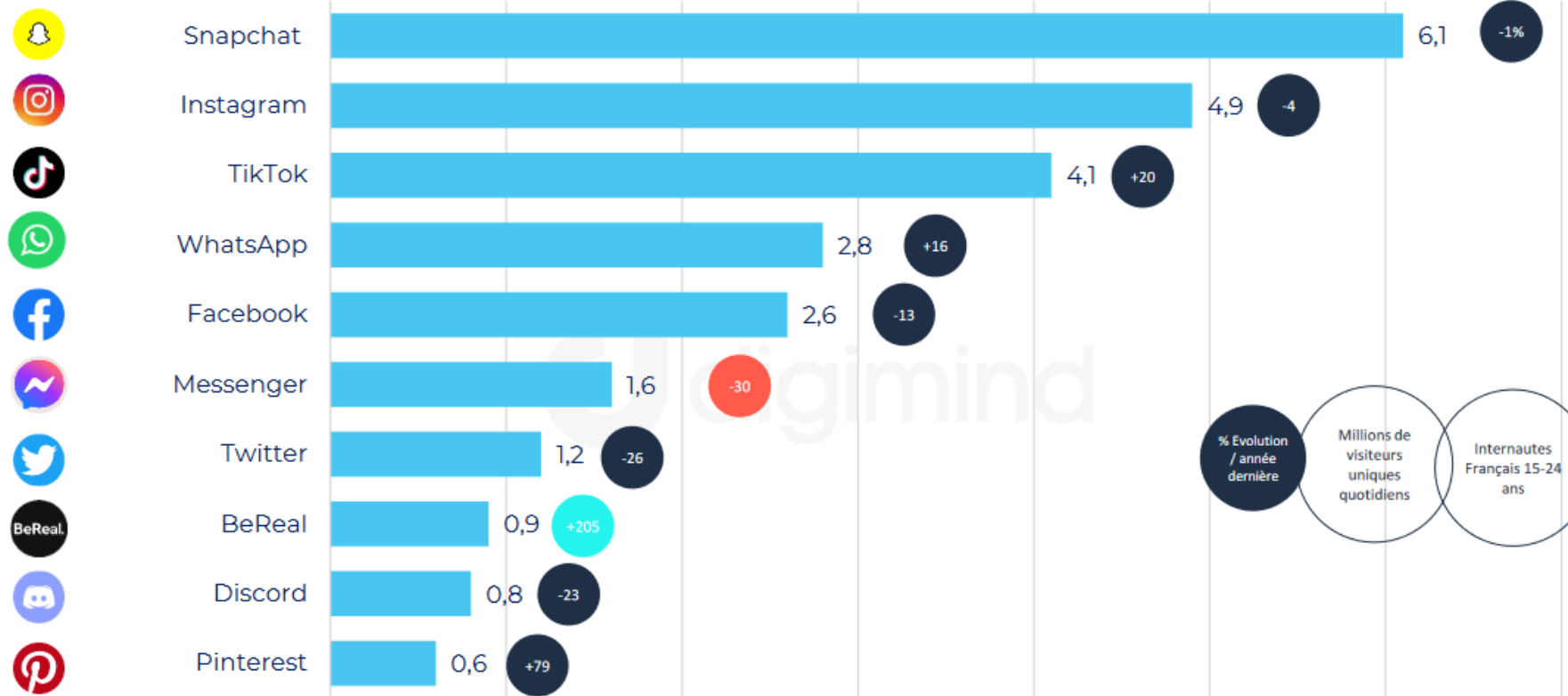
87%
des moins de 13
ans utilisent
régulièrement
un réseau social
Born Social, 2022

54%
des 8-11 ans ont
un compte sur
Tik Tok
Étude Thémis, 2021

<https://www.unaf.fr/ressources/etude-exclusive-parents-enfants-numerique/>

Une présence différenciée selon les âges

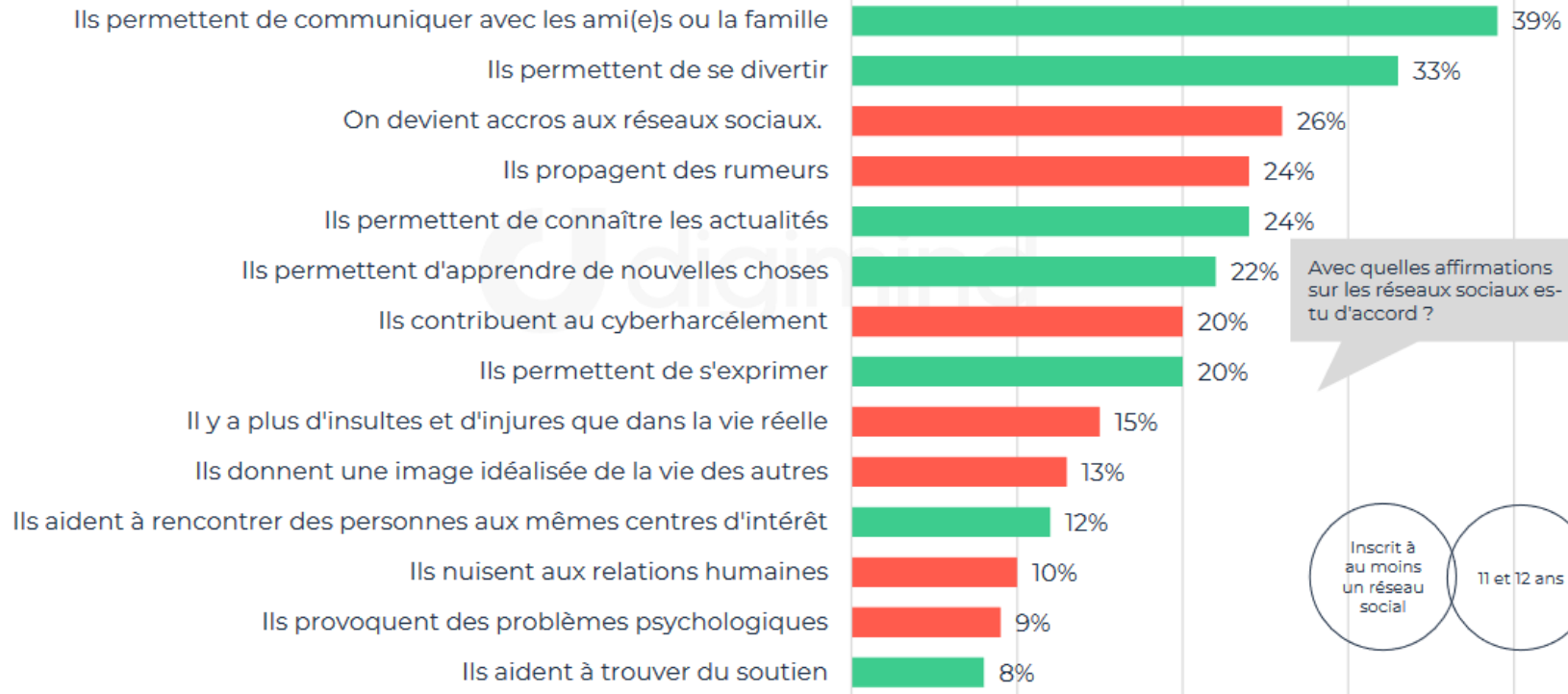
Réseaux sociaux et messageries les plus visités chaque jour en France. Par les 15-24 ans. Ensemble Année 2022



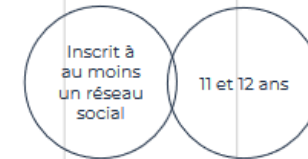
Médiamétrie et Médiamétrie//NetRatings- L'année Internet 2022 -octobre 2021 octobre 2022 Audience Internet Global France - 2 ans et +



Les réseaux sociaux vus par les moins de 13 ans : le bon et le mauvais. 2021



Avec quelles affirmations sur les réseaux sociaux es-tu d'accord ?



Source : #BornSocial 2021 Agence Heaven Génération Numérique 2021 : 2000 enfants de 11 ou 12 ans,

L'accès aux médias sociaux : la législation

Rappel : Interdiction aux moins de 13 ans

Instagram, Snapchat... Les réseaux sociaux sont **interdits aux enfants de moins de 13 ans. Pour les 13-14ans le consentement des parents est nécessaire**, conjointement à celui du mineur (loi du 25 2018 article 8.1)



La loi française fixe la majorité numérique **à 15 ans** (seuil d'âge du consentement des mineurs aux services en ligne, sans autorisation parentale)

Pourquoi interdire aux moins de 13 ans?

Les plateformes respectent sur ce point la législation américaine qui interdit la collecte des données personnelles sur des jeunes de moins de 13 ans.

Les enfants de moins de 13 ans sont **vulnérables à la fois du fait des propos et autres contenus mis en ligne par d'autres personnes, mais également du fait des contenus qu'ils peuvent être amenés à publier eux-mêmes** sur le site, comme les informations personnelles et les photos. Par ailleurs, en laissant leur profil ouvert au public comme c'est souvent le cas, les mineurs peuvent être exposés à des personnes aux intentions malveillantes.

Reconnaitre et nommer les cyberdérives



Ressource : [Livret](#) « Cyberviolences et réseaux sociaux; gestion de crise et prévention » Clemi de l'Académie de Bordeaux – Novembre 2023

Violence verbale : insulte, moquerie, menace, rumeur, diffamation

Violence à caractère sexuel : divulgation d'images intimes, revenge porn.

Violence discriminatoire : sexiste, homophobe, LGBTphobe, raciste, liée à l'apparence (body shaming)

Violence d'ordre physique: violences physiques filmées et diffusées en ligne, dans le but d'accroître sa popularité (*Happy slapping*)

Violence à répétition : cyberharcèlement

Violence par effacement en ligne : ghosting

Usurpation d'identité: utiliser l'identité d'un autre élève pour envoyer des messages en son nom

Les spécificités du cyberharcèlement

Des délits punis par la loi

Les sanctions varient **suivant que l'auteur a plus ou moins de 13 ans**, et que **la victime a plus ou moins de 15 ans**. Dans tous les cas, ce sont **les parents des auteurs mineurs**, quel que soit leur âge, qui seront **responsables civilement**. Ce sont eux qui devront indemniser les parents de la victime.

Une élève reçoit un ou des SMS anonymes contenant des insultes homophobes (non diffusées sur les réseaux sociaux)

Insulter par message privé en raison du sexe/orientation sexuelle/origines/identité de genre/handicap (circonstance aggravante de l'injure privée) = amende pouvant aller jusqu'à 1500 euros.

Le phénomène de groupe et la loi du 3 août 2018 (dite loi Schiappa)

Pour lutter contre le fléau que représentent les raids numériques ou "harcèlement de meute" sur internet, la **loi du 3 août 2018** permet désormais que tous les participants à un acte de cyber-harcèlement puissent être condamnés et ce, même si cela ne concerne que quelques mails ou tweets, quelques statuts Facebook, quelques messages sur les forums.

Elle élargit la définition du harcèlement en ligne afin de pouvoir réprimer les cas où **une personne est victime d'une attaque** coordonnée de plusieurs internautes, même lorsque chacune des personnes n'a pas agi de façon répétée.



2/ Outiller autour d'activités sensibilisatrices liées à la sécurité en ligne (pour les PE puis pour les élèves)

Objectifs des activités :

- 1/ Prendre conscience de la circulation de l'information dans un réseau social
- 2/ Augmenter sa culture autour de la sécurité en ligne de manière ludique
- 3/ Etablir un protocole en réponse à une problématique réseau social dans son école
- 4/ Expérimenter un réseau social

Matérialiser un réseau de liens : La toile des pelotes de laine

Durée : 40 minutes (3 phases) - **Matériel** : 6 pelotes de laine de couleurs différentes, 10 boîtes à infos, 1 mousqueton par participant

- **Etape 1** : Création du réseau avec les pelotes en répondant à des conditions (6 conditions pour 6 pelotes) > tout le monde est plus ou moins connecté
- **Etape 2** > faire circuler des informations dans le réseau. Chaque information est écrite sur un papier (les papiers sont accrochés au fil à l'aide d'un trombone)

Chaque information est donnée au hasard à un participant : « On lui demande de la faire circuler jusqu'à un autre participant en suivant un fil »

- **Etape 3** : Bilan : - Les informations se sont propagées à travers l'ensemble du réseau
 - Une information peut avoir été réceptionnée plusieurs fois
 - La plupart des informations ont été reçues par tous les participants
 - Il est difficile de retirer une information
 - Il est difficile de retrouver la source d'une information
- **Notions** : vie privée, informations confidentielles
- **Parallèle aux réseaux sociaux** :
 - Donner trop d'informations personnelles à des inconnus : téléphone, adresse...
 - Etre victime de ce qu'on publie (chacun est responsable). On peut nuire à sa réputation.
 - Diffuser de fausses informations, des rumeurs.
 - Etre la cible de publicités si l'on donne trop d'informations.

Jeu de cartes de la CNIL



Jeu de rôles

Mise en situation pour établir un protocole de gestion des situations provoquées par l'usage inapproprié des réseaux sociaux



Vivre un réseau social



Ressources

Séquence #NAH en cycle 3 – Séance 3 spécifique sur le cyberharcèlement

The screenshot displays a comprehensive digital resource interface for a 3rd-grade sequence on cyberbullying. The interface is organized into a grid of 30 cards, categorized into sections: Séances 1-3, Ateliers 1-6, and various documents and images. The 'Séance 3' section includes a 'GUIDE ENSEIGNANT POUR LE DÉBAT MOUVANT ET LES ATELIERS', a 'DIAPORAMA SUPPORT DE LA SÉANCE 3', and 'IMAGES À IMPRIMER POUR LE DÉBAT MOUVANT'. The 'Ateliers' section includes 'ATELIER 1: A QUEL ÂGE PEUT-ON ACCÉDER AUX RÉSEAUX SOCIAUX?', 'ATELIER 2: COMMENT CONTRÔLER SES DONNÉES PERSONNELLES SUR INTERNET?', 'ATELIER 3: QUELLES SONT LES QUESTIONS À SE POSER AVANT DE PUBLIER UNE PHOTO?', 'ATELIER 4: PRÉSERVER SA RÉPUTATION', 'ATELIER 5: COMMENT GÉRER UN CYBERHARCÈLEMENT?', and 'ATELIER 6: CAPTION DE L'ATTENTION'. Other cards include 'PANNEAUX POUR LES ATELIERS', 'DIAGRAMME DÉFINIR LA NOTION D'INTIMIDATION', 'SÉANCE 1: DIAGRAMME LES ACTEURS DE L'INTIMIDATION', 'SÉANCE 2: DIAGRAMME LES ACTEURS DE L'INTIMIDATION', 'PAGE 1 ATELIER CYBER-HARCÈLEMENT', 'PAGE 2 ATELIER VIOLENCE PSYCHOLOGIQUE', 'PAGE 3 ATELIER VIOLENCE PHYSIQUE', 'LOUR FACTU INTERDICTION MOINS DE 13 ANS', 'LOUR FACTU C'EST QUOI LA PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES?', 'CNIL: MA MEILLEURE AMIE EST SUPER FÂCHÉE', 'CNIL: LA BATAILLE QUI A TROP DE SUCCÈS', 'DOCUMENT: QUELLES QUESTIONS SE POSER AVANT DE PUBLIER?', 'DOCUMENT: LES DONNÉES PERSONNELLES DES ENFANTS', 'DOCUMENT: LA RÉGULATION SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX', 'DOCUMENT: É-RÉPUTATION', 'APPLICATION 3015', and 'DOCUMENT: SHARCHAT'.



En séance 3, une enquête anonyme sur l'usage des réseaux sociaux

<https://digipad.app/p/478634/15aa166003c35>

L'école des réseaux sociaux

L'École des réseaux sociaux propose des outils pédagogiques pour évoquer ces questions avec les élèves de fin de cycle 2 et de cycle 3.

Projet européen à but non lucratif

<https://www.schoolofsocialnetworks.org/fr/ressources-a-telecharger/#268-269-wpfd-enseignants-francais-pdf-files>

➤ 5 thématiques

- Comment communiquer avec ses amis en ligne ? (3 fiches)
- A quels types de comportements peut-on avoir à faire ? (4 fiches)
- Sur quels types de contenus peut-on tomber ? (4 fiches)
- Que (ne pas) acheter ou partager ? (3 fiches)
- Protéger ses données et ses appareils (2 fiches)

➤ Fiches activités clés en main de 30-45mn en moyenne

➤ Et 8 activités à faire en « plein air »

Un escape game « Alerte aux données volées ! »

vu sur prim a bord : <https://primabord.eduscol.education.fr/alerte-aux-donnees-volees>

[Toutes les ressources sur ce Nuage](#)

➤ Cycle 3

➤ Objectifs de l'escape game :

- Sensibiliser les élèves aux dangers des réseaux sociaux : cyberharcèlement, fake news, utilisation des données personnelles.
- Prendre conscience du fait que ce que l'on partage sur les réseaux sociaux a des implications dans la vie réelle.

➤ Public ciblé :

Chaque session de jeu se fait avec 12 à 15 élèves répartis en équipes de 3 à 4 joueurs maximum. Il est donc recommandé d'organiser 2 sessions de jeu pour faire passer une classe entière.

Créer une BD numérique sur le bon usage des réseaux sociaux

- Avec l'application BDNF (PC ou tablette) : simple et ludique à partir du CE2
- **Etape 1** : Découvrir un type d'écrit et ses codes : la bande dessinée
- **Etape 2** : Compléter l'enquête sur sa propre pratique
- **Etape 3** : Identifier les "bonnes ou mauvaises" pratiques qui vont alimenter la BD
- **Etape 4** : Créer des bandes dessinées qui comportent des conseils à diffuser pour valoriser les bonnes pratiques et/ou limiter les mauvaises
- **Etape 5** : Publier/Diffuser les BD

- Solliciter l'accompagnement de votre ERUN

Des ressources multimédias et interactives

► Les séries de Vinz et Lou

Courtes [vidéos pédagogiques](#) et les quizz ou jeux associés

Une série sur « Internet », une autre sur « les influenceurs »

► La famille tout écran

[Vidéos pédagogiques sur l'usage des écrans/réseaux/EMI](#)

► La CNIL

[Fiches pédagogiques, jeu de cartes, vidéos thématiques, quizz, poster, livrets](#)

► Les Incollables >

[Quizz « ta vie privée, c'est secret ! »](#)

Merci de votre attention!

