

RECUEIL D'ACTIVITÉS

S1

Numérique

Communication et collaboration



Ce recueil d'activités aborde le champ « **Communication et collaboration** » du volet numérique du référentiel de la Formation Manuelle, Technique, Technologique et Numérique (FMTTN). L'objectif est d'amener l'élève à gérer et à sécuriser, de manière autonome, son identité et son bien-être numériques.

Le document s'articule autour de **trois sections thématiques**. Chaque section regroupe des attendus du référentiel abordés dans les activités proposées. Chaque activité est organisée selon la structure suivante : un titre, un objectif et un déroulement.

En matière de communication et de collaboration, les usages et les outils numériques évoluent à un rythme soutenu.

Face à la diversité des modes d'interaction et aux défis constants liés à l'éthique ou aux droits numériques (vie privée, droit à l'image, netiquette), ce recueil se veut une base de discussion non exhaustive et adaptable.

Les supports fournis sont des leviers permettant à l'enseignant de rebondir sur les situations vécues par les élèves, d'apporter des réponses claires et, surtout, d'ouvrir le débat en classe. L'objectif essentiel est de favoriser une prise de conscience en discutant d'interactions réelles.

Chaque thématique est associée à un chapitre du parcours dédié sur e-classe.be/numerique-s1-communication-collaboration.

Table des matières des thématiques abordées

1. Interagir et communiquer éthiquement avec des outils numériques

Propositions d'activités.....	3
Supports d'activités.....	5

2. Messagerie électronique et gestion de courriel

Propositions d'activités.....	16
Supports d'activités.....	18

3. Réseaux socionumériques

Propositions d'activités.....	27
Supports d'activités.....	28

Interagir et communiquer éthiquement avec des outils numériques

Propositions d'activités

Attendus visés

- **Compétence** : Interagir/communiquer de manière orale et écrite, en sélectionnant et en utilisant des outils numériques adéquats
- **Savoir** : Notions spécifiques liées à l'éthique des médias numériques : utiliser, adéquatement en contexte, les notions et les termes dont droit à la vie privée, droit à l'oubli, droit de retrait, liberté d'expression/de censure/de modération, licence open source, droit d'auteur
- **Savoir-faire** : Sélectionner un outil d'interaction adéquat en fonction de l'(des) interlocuteur(s)
- **Savoir-faire** : Respecter, dans un environnement numérique d'interaction et de communication, une netiquette définie
- **Savoir-faire** : Respecter le droit à l'image et à la voix, dans des situations de communication et de collaboration

Exemples d'activités

Je communique. Oui, mais avec quoi et comment ?

Objectifs : sélectionner un outil de communication adapté à l'interlocutrice/interlocuteur et au contexte et adopter un comportement responsable et respectueux dans les interactions.

Déroulement de l'activité :

- **Liste des canaux de communication dans l'école** (📖 [Support 1.1](#))
Les élèves listent les différents canaux de communication qui sont à leur disposition au sein de l'école. Ils peuvent être numériques ou non numériques.
- **Liste des canaux de communication hors de l'école** (📖 [Support 1.2](#))
Les élèves listent les différents canaux de communication qui sont à leur disposition hors de l'école. Ils peuvent être numériques ou non numériques.
- **Validation de la diffusion** (📖 [Support 1.3](#))
Différents messages sont proposés. Les élèves valident la diffusion et le canal en justifiant selon l'interlocuteur et le contexte.
- **Création d'une charte de bonne conduite en ligne** (📖 [Support 1.4](#))
À partir de ces justifications, les élèves créent une charte de bonne conduite pour communiquer en ligne.

Ressources



Pour approfondir le sujet ou compléter ces activités avec des exercices, vous trouverez des ressources gratuites sur :

e-classe.be/numerique-s1-communication-collaboration



Interagir et communiquer éthiquement avec des outils numériques

Supports d'activités

Je communique. Oui, mais avec quoi et comment ?

Objectifs : sélectionner un outil de communication adapté à l'interlocutrice/interlocuteur et au contexte et adopter un comportement responsable et respectueux dans les interactions.

Support 1.1 : Liste des canaux de communication dans l'école

Les élèves listent les différents canaux de communication qui sont à leur disposition au sein de l'école. Ils peuvent être numériques ou non numériques.

Exemple concret

Pour imaginer le concept de « canal », on peut utiliser la métaphore des transports ou de l'eau :

- **L'autoroute :** si le message est une marchandise et l'émetteur est une usine, le canal est l'autoroute qui permet au camion de rouler jusqu'au magasin (le récepteur)
- **Le tuyau :** le canal est le tuyau physique. L'eau qui coule à l'intérieur est le message.
Au sein de l'école, plusieurs canaux sont possibles

Remarque : vous trouverez un visuel pour expliquer les analogies à la fin du document ([Annexe 1](#)).

En classe, on peut retrouver différents canaux de communication. Voici une liste non exhaustive à adapter selon les usages de votre établissement.

Les canaux non numériques

- **Le journal de classe papier (ou carnet de correspondance)**
› Usage : le lien direct quotidien entre l'enseignante/l'enseignant et les parents (remarques, retards, demandes de rendez-vous, justification d'absences).
- **Les circulaires et billets de communication**
› Usage : documents distribués en classe avec un talon d'accusé de réception à faire signer par les parents (ex. autorisation pour une sortie scolaire).
- **Les valves physiques / tableaux d'affichage**
› Usage : situés dans le préau, les couloirs ou la salle des profs. Ils affichent les changements d'horaires, les locaux d'examens ou les consignes de sécurité/administratives.
- **Le téléphone (secrétariat / bureau des éducatrices/éducateurs)**
› Usage : urgence médicale, absence non signalée le matin ou convocation immédiate.
- **Le journal de l'école**
› Usage : informations, calendrier, partage de la vie de l'école...



Les canaux numériques

- **L'Espace Numérique de Travail (ENT) / plateformes scolaires**
 - › Exemples : *Smartschool, Cabanga, École en Ligne, Pronote*.
 - › Usage : c'est le cœur de l'école. On y trouve le journal de classe numérique, les bulletins, les valves virtuelles et les messageries internes pour contacter un prof ou la direction.
- **L'adresse électronique professionnelle**
 - › Exemples : l'adresse en @cfwb.be ou @nomdelecole.be (*Office 365 / Google Workspace*).
 - › Usage : principalement pour la communication interne entre collègues, la direction, ou pour l'envoi de documents officiels aux parents.
- **Le site internet de l'école**
 - › Usage : vitrine extérieure (inscriptions, projet pédagogique, grille d'options) et calendrier des événements publics.
- **La page Facebook de l'école**
 - › Usage : vitrine extérieure (photos de voyage, activités scolaires) et calendrier des événements publics.
- **Les applications de messagerie instantanée**
 - › Exemples : *WhatsApp, Signal*.
 - › Usage : très utilisés par les profs pour s'organiser entre eux (ex. l'équipe de l'Escape Game pédagogique ou les accompagnantes/accompagnants d'un voyage scolaire) ou par les élèves pour leurs travaux de groupe.
- **Web radio / podcast**
 - › Usage : informations, calendrier, partage de la vie de l'école...

Remarque : vous trouverez deux visuels qui reprennent les différents canaux d'information à l'école ([Annexe 2-3](#)).



Support 1.2 : Liste des canaux de communication hors de l'école

En dehors de l'école, on peut retrouver différents canaux de communication. Voici une liste non exhaustive à adapter selon les réalités des élèves.

Exemple concret

1. Les canaux numériques

Ce sont les moyens de communication qui nécessitent un appareil électronique (smartphone, ordinateur, tablette) et une connexion réseau :

- **Les applications de messagerie instantanée**
 - › Exemples : *WhatsApp, Snapchat, Discord*.
 - › Usage : discuter en temps réel avec les copines/copains, s'organiser pour les loisirs, s'envoyer des photos ou créer des groupes de discussion (la bande de copains, l'équipe de foot...).
- **Les réseaux sociaux (via les commentaires ou messages privés)**
 - › Exemples : *TikTok, Instagram*.
 - › Usage : partager son quotidien, réagir aux publications des autres, communiquer de manière très visuelle (par photos ou courtes vidéos).
- **Les plateformes de jeux vidéo en ligne**
 - › Exemples : *Roblox, Minecraft*, chat vocal de la *PlayStation/Xbox*.
 - › Usage : discuter de vive voix ou par écrit tout en jouant à un jeu, même si l'amie/ami habite à l'autre bout du pays.
- **Le courrier électronique**
 - › Exemples : *Gmail, Outlook, Mailo*.
 - › Usage : plus rare entre jeunes, mais utilisé pour s'inscrire sur des sites, communiquer avec des adultes (une entraîneuse/un entraîneur, un club) ou envoyer des documents.
- **Les appels vidéo (visioconférence)**
 - › Exemples : *FaceTime, Google Meet, Zoom*.
 - › Usage : se voir et se parler à distance, souvent utilisé en famille ou avec un ami proche.

2. Les canaux non numériques

Ce sont les moyens de communication traditionnels qui n'utilisent pas d'électricité ni d'Internet. Ils mobilisent directement nos sens physiques :

- **Le courrier postal (le papier)**
 - › Usage : envoyer une carte postale pendant les vacances, écrire une lettre de correspondance à une amie/un ami éloigné ou recevoir une invitation d'anniversaire dans la boîte aux lettres.
- **Les messages écrits improvisés (les petits mots)**
 - › Usage : glisser un mot dans la boîte aux lettres d'une voisine/un voisin, laisser un post-it sur le frigo pour ses parents ou s'échanger un carnet secret en dehors des cours.



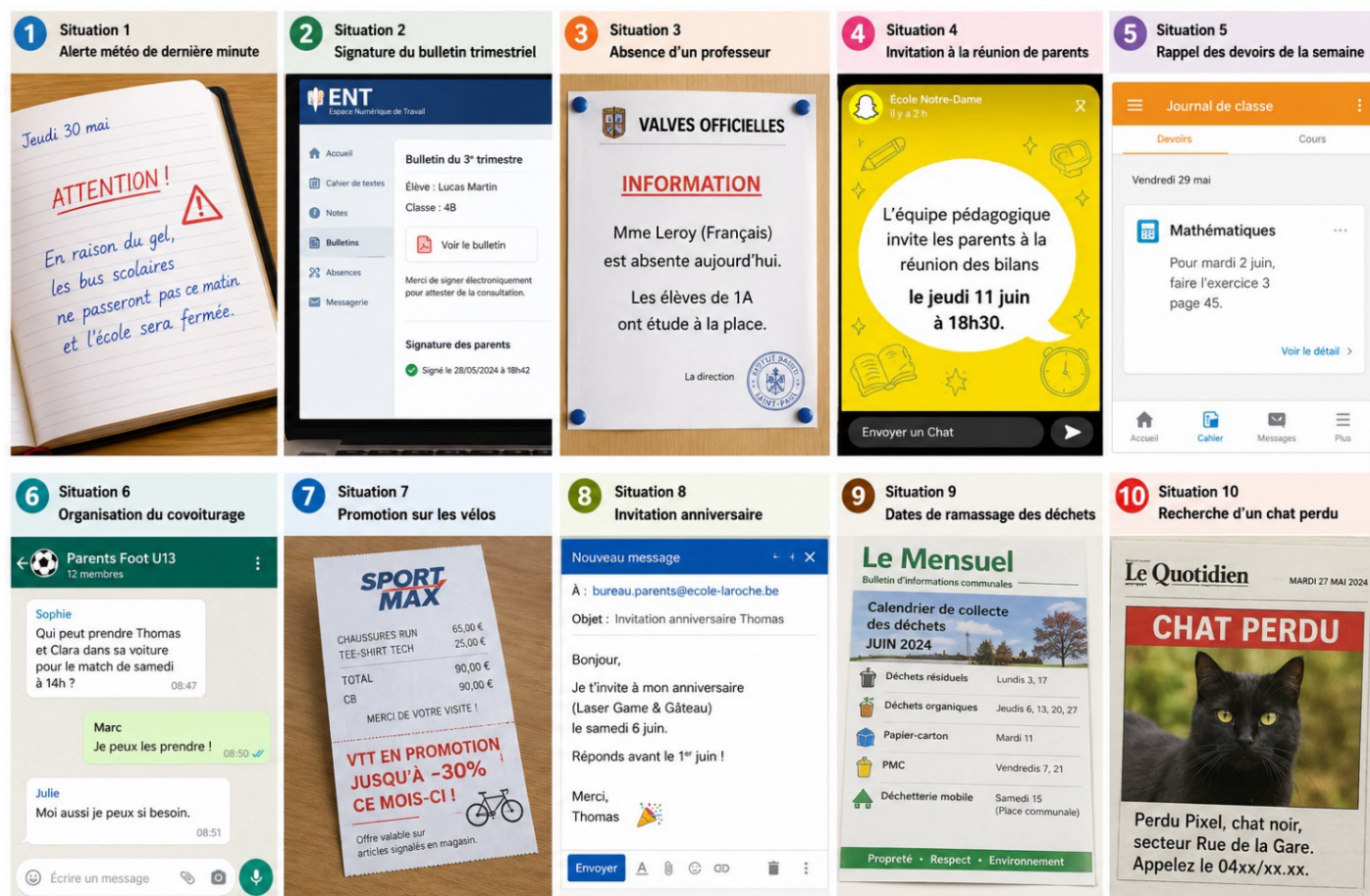
- **Les imprimés publicitaires non adressés (le toutes-boîtes)**
 - › Usage : les dépliants de supermarchés, les catalogues de magasins de jouets ou de sport, ainsi que les dépliants publicitaires d'événements locaux (brocantes, kermesses...) déposés directement dans la boîte aux lettres familiale.
- **Les journaux locaux et bulletins communaux gratuits**
 - › Usage : les revues de la commune ou les journaux de distribution gratuite (fournissant des informations de proximité, des petites annonces ou l'agenda des activités de la région...).
- **L'affichage public et urbain (Les valves de la rue) :**
 - › Usage : les grandes affiches publicitaires sur les abribus, les panneaux électoraux, les affiches de concerts ou de cirques collées sur les murs autorisés ou encore les panneaux d'affichage de la commune (météo locale, travaux, événements).



Support 1.3 : Validation de la diffusion

Différents messages sont proposés. Les élèves valident la diffusion et le canal en justifiant selon l'interlocuteur et le contexte.

Exemple concret



AI Images réalisées avec l'intelligence artificielle.



Corrigé pour l'enseignant/l'enseignante

Situation 1 : l'alerte météo de dernière minute

- Le message : « En raison du gel, les bus scolaires ne passeront pas ce matin et l'école sera fermée. »
- Le canal choisi : un mot écrit dans le journal de classe papier la veille.
- Pertinence : non pertinent. Si l'information tombe à 6h du matin, le journal de classe papier ne sert à rien. Il aurait fallu utiliser un canal numérique instantané (SMS aux parents ou notification push sur l'application de l'école/Smartschool).

Situation 2 : la signature du bulletin trimestriel

- Le message : « Les parents doivent prendre connaissance des notes de l'élève et valider qu'ils ont vu le bulletin. »
- Le canal choisi : l'accès aux parents à l'ENT avec une option de signature numérique.
- Pertinence : pertinent. Cela centralise les notes, évite que l'élève ne perde le papier ou ne falsifie la signature, et l'école sait instantanément qui a signé.

Situation 3 : l'absence d'un professeur le jour même

- Le message : « Mme Leroy (Français) est absente aujourd'hui. Les élèves de 1A ont étude à la place. »
- Le canal choisi : affiché sur le panneau des valves officielles (papier) dans le hall de l'école.
- Pertinence : pertinent (mais améliorable). C'est un bon canal non numérique traditionnel pour les élèves déjà sur place qui entrent dans l'école. Cependant, le doubler d'une notification sur l'application de l'école permettrait aux élèves d'éviter de venir pour rien s'il s'agissait du premier cours de la journée.

Situation 4 : l'invitation à la réunion de parents de fin d'année

- Le message : « L'équipe pédagogique invite les parents à la réunion des bilans le jeudi 11 juin à 18h30. »
- Le canal choisi : une publication sur le compte Snapchat public de l'école.
- Pertinence : non pertinent. Les parents n'utilisent généralement pas Snapchat pour suivre les affaires administratives de l'école et l'information va disparaître rapidement. Un courrier électronique officiel ou un mot dans le journal de classe aurait été bien plus approprié.

Situation 5 : le rappel des devoirs de la semaine

- Le message : « Pour mardi 2 juin, faire l'exercice 3 page 45 en mathématiques. »
- Le canal choisi : le journal de classe numérique (type Smartschool ou similaire).
- Pertinence : pertinent. L'élève et ses parents peuvent y accéder à tout moment depuis la maison, même si l'élève a oublié ses affaires ou était absent le jour où le devoir a été donné.



Situation 6 : l'organisation du covoiturage pour le foot

- Le message : « Qui peut prendre Thomas et Clara dans sa voiture pour le match de samedi à 14h ? »
- Le canal choisi : un groupe de discussion WhatsApp intitulé « Parents Foot U13 ».
- Pertinence : pertinent. C'est un canal numérique informel, rapide, interactif et direct qui touche exactement le groupe de personnes concernées en temps réel.

Situation 7 : la promotion sur les vélos du magasin de sport

- Le message : « VTT en promotion jusqu'à -30% ce mois-ci ! »
- Le canal choisi : imprimé directement au verso du ticket de caisse du magasin de sport.
- Pertinence : pertinent. C'est un canal non numérique qui cible des clients qui sont déjà des acheteurs dans ce magasin (marketing ciblé), même s'ils n'ont pas l'application du magasin.

Situation 8 : l'invitation pour l'anniversaire de Thomas

- Le message : « Je t'invite à mon anniversaire (Laser Game & Gâteau) le samedi 6 juin. Réponds avant le 1er juin ! »
- Le canal choisi : un courrier électronique professionnel envoyé sur la messagerie électronique du bureau des parents des invités.
- Pertinence : non pertinent. Un courriel pro pour une invitation d'enfant manque de convivialité et risque d'être noyé dans les spams professionnels des parents. Un petit carton d'invitation imprimé donné en main propre (non numérique) ou un message privé sur un réseau social des parents est bien plus adapté.

Situation 9 : les dates de ramassage des déchets de la commune

- Le message : « Le calendrier de collecte des déchets de la commune pour tout le mois de juin. »
- Le canal choisi : « Le Mensuel », le bulletin d'informations communales imprimé sur papier et distribué dans toutes les boîtes aux lettres.
- Pertinence : pertinent. Cela garantit que toute la population de la commune (y compris les personnes âgées qui n'ont pas Internet) reçoit l'information pratique directement chez elle pour pouvoir l'afficher sur le frigo.

Situation 10 : la recherche d'un chat perdu dans le quartier

- Le message : « Perdu Pixel, chat noir, secteur Rue de la Gare. Appelez le 04xx/xx.xx. »
- Le canal choisi : une annonce payante dans un grand journal quotidien national.
- Pertinence : non pertinent. Le journal national va être lu dans tout le pays, alors que le chat est perdu dans un rayon de 500 mètres. Il vaut mieux coller des affiches papier sur les poteaux du quartier (non numérique) et poster l'annonce sur le groupe Facebook local du village.



Support 1.4 : Création d'une charte de bonne conduite en ligne

À partir de ces justifications, les élèves créent une charte de bonne conduite pour communiquer en ligne.

Exemple concret

Voici un exemple de charte scolaire à adapter ou compléter selon les usages et en fonction des conclusions du débat qui précède cette activité.

Remarque : il est important d'expliquer aux élèves que cette bonne conduite est valable également en dehors de l'école ([Annexe 4](#)).

Charte de la communication numérique éducative

Préambule

La présente charte définit les règles de bon usage des outils de communication en ligne au sein de [Nom de l'établissement]. Elle vise à garantir une transmission efficace, respectueuse et sécurisée des informations entre la direction, le corps enseignant, les parents et les élèves lorsqu'ils s'expriment ou partagent des documents.

Article 1 : Le rôle de l'élève émetteur et le choix du canal

- **Publications officielles des élèves** (projets de classe, journal de l'école, communication des délégués) : les élèves doivent utiliser uniquement les espaces autorisés par l'école, comme [le blog de l'école / l'onglet « Élèves » de l'ENT / le journal mural]. Ils ne peuvent pas créer de comptes publics au nom de l'école sur les réseaux sociaux.
- **Remise des travaux et devoirs** : pour envoyer un travail à une enseignante/un enseignant, l'élève émettrice/émetteur utilise exclusivement [la zone de transfert de l'ENT / la messagerie interne de l'école]. L'envoi par messagerie privée personnelle (type Instagram, Snapchat) est interdit.
- **Demandes d'informations et questions** : lorsqu'une/un élève pose une question sur un cours, il privilégie [le forum de la classe / la messagerie de l'école] afin que la réponse puisse être utile à tous ses camarades.

Article 2 : Responsabilité éditoriale et respect d'autrui

- **Langage adapté** : tout élève qui prend la parole en ligne s'engage à utiliser un langage correct, respectueux et adapté au milieu scolaire (pas d'insultes, pas de langage SMS excessif).
- **Gestion des conflits** : les outils numériques de l'école ne doivent pas servir à régler des comptes entre élèves. Tout message d'intimidation, de moquerie ou de harcèlement fera l'objet d'une sanction administrative immédiate.
- **Droit à la déconnexion** : en tant qu'émettrices/émetteurs, les élèves acceptent que les enseignantes/enseignants ou leurs camarades ne répondent pas instantanément aux messages en dehors des heures de cours, soit entre [17h00] et [08h00], ainsi que durant les week-ends.

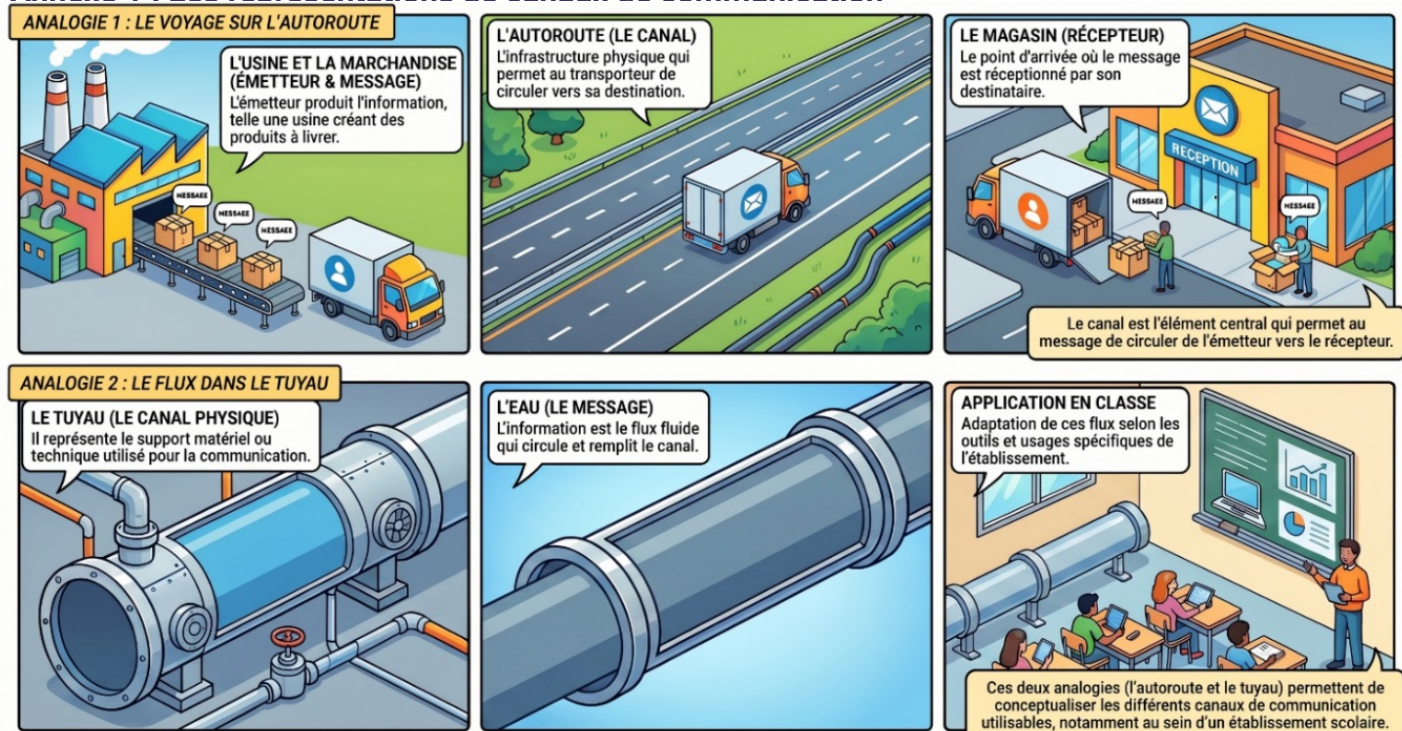


Article 3 : Protection des données et droit à l'image

- **Demande d'autorisation** : Avant de diffuser la photo d'un camarade, d'une enseignante/un enseignant ou un travail écrit par quelqu'un d'autre sur un canal numérique (même privé), l'élève émettrice/émetteur doit obligatoirement obtenir l'accord de la personne concernée et de [la direction/l'enseignante/l'enseignant responsable].

Annexes : les visuels

Annexe 1 : Les représentations de canaux de communication

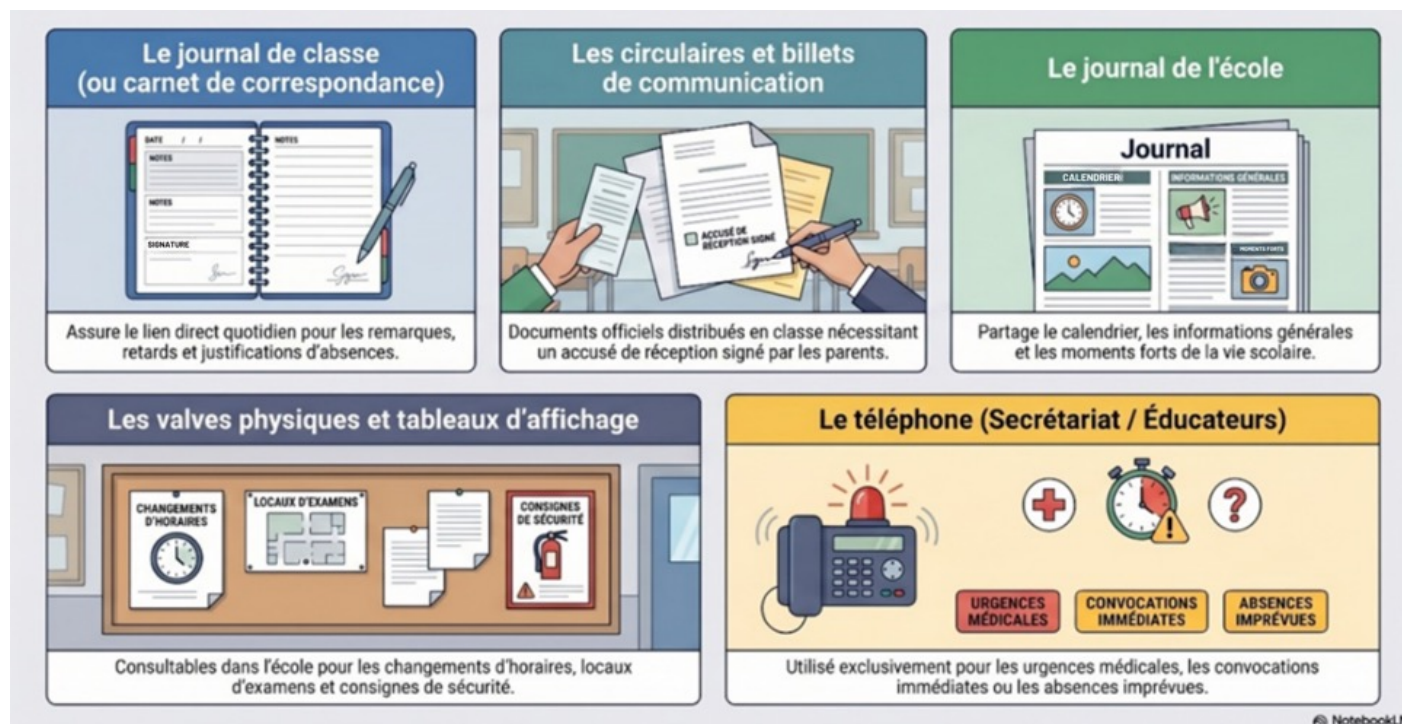


NotebookLM

AI Images réalisées avec l'intelligence artificielle.



Annexe 2 : Guide de communication : « Comment communiquer et rester informé au sein de l'école »



AI Image réalisée avec l'intelligence artificielle.

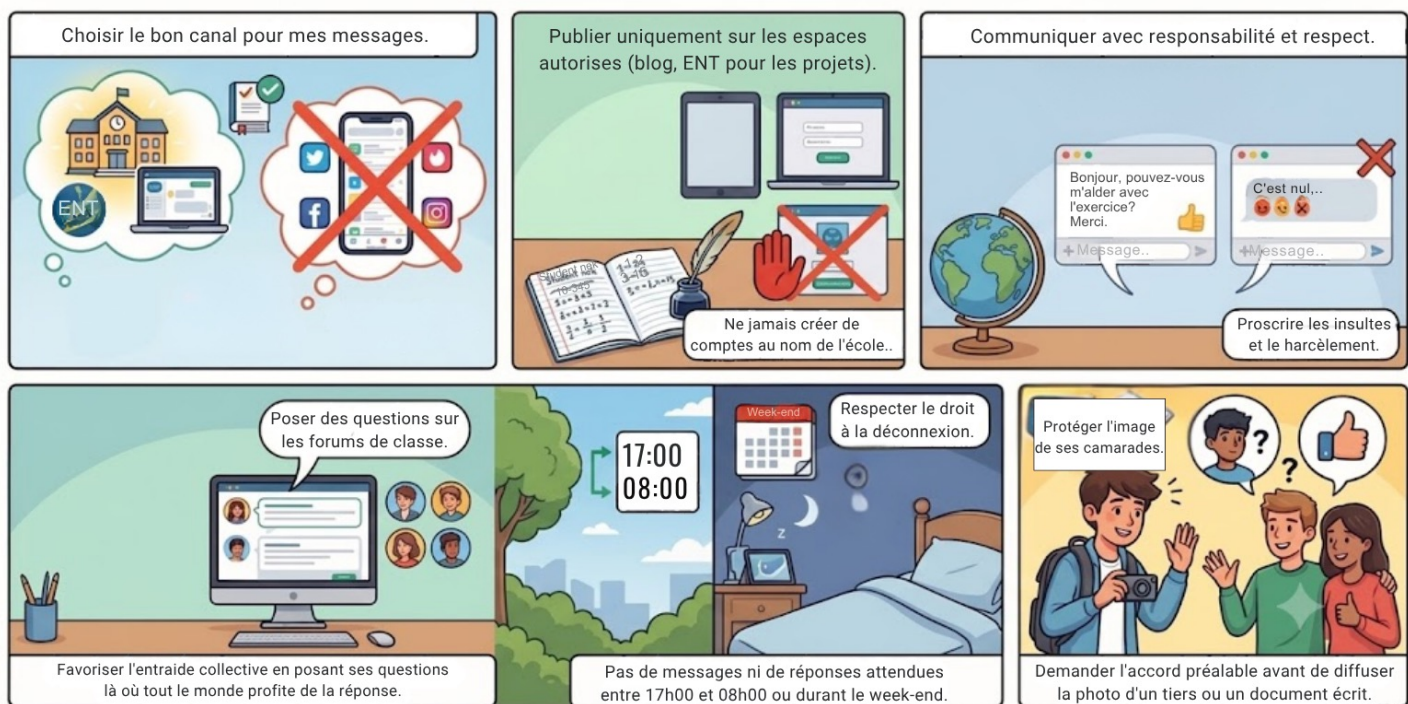
Annexe 3 : L'écosystème numérique scolaire : quel outil pour quel usage ?



AI Image réalisée avec l'intelligence artificielle.



Annexe 4 : Charte numérique de la bonne communication à l'école



AI Images réalisées avec l'intelligence artificielle.

Attendus visés

- **Compétence** : Interagir/communiquer de manière orale et écrite, en sélectionnant et en utilisant des outils numériques adéquats
- **Savoir** : Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction : citer deux applications de messagerie instantanée et une application de gestion de courriel
- **Savoir** : utiliser, adéquatement en contexte, les termes, dont email/courriel, expéditeur, destinataire, objet, pièce jointe, corps du message, boîte de réception, boîte d'envoi, message lu, message non lu, brouillon, dossier, courrier indésirable, spam, messagerie instantanée (chat), émoticône
- **Savoir-faire** : Sélectionner un outil d'interaction adéquat en fonction de l'(des) interlocuteur(s)
- **Savoir-faire** : Utiliser un outil de communication : créer une adresse email et utiliser les fonctionnalités Cc et Cci, répondre, répondre à tous, transférer ; utiliser les fonctionnalités de la messagerie instantanée, dont les conversations de groupe

Exemples d'activités

Maîtriser sa messagerie électronique

Objectifs : maîtriser l'utilisation d'une messagerie en choisissant les canaux et modes de suivi les plus pertinents selon la situation et sécuriser sa boîte de réception en nettoyant efficacement les courriers indésirables et en détectant les tentatives d'hameçonnage (*phishing*).

Déroulement de l'activité :

- **Choix d'un outil de messagerie** (📄 [Support 1.1](#))
À partir de messages et d'adresses fictifs, les élèves identifient les composants d'un courriel et séparent les usages « officiels » de ceux « de loisir ». Ils/elles isolent ensuite les courriers indésirables (spams) pour en définir les critères, puis choisissent le meilleur outil entre messagerie en ligne et instantanée selon la situation. Enfin, face à des messages suspects, ils/elles détectent les indices d'hameçonnage et expliquent comment protéger leurs données.

Entretenir sa messagerie électronique

Objectif : organiser les courriels dans une messagerie en ligne.

Déroulement de l'activité :

- **Rangement de documents** (📄 [Support 2.1](#))
Les élèves expliquent l'organisation du rangement de leurs documents dans leur classeur ou sur la plateforme de cours.
- **Classification de messages** (📄 [Support 2.2](#))
À partir d'une série de messages fictifs, les élèves proposent une classification des messages dans différents dossiers existants (brouillons, courrier indésirable...) ou créés (maths, sorties scolaires...). Ils/elles expliquent leur organisation.

Ressources

Pour approfondir le sujet ou compléter ces activités avec des exercices, vous trouverez des ressources gratuites sur :

e-classe.be/numerique-s1-communication-collaboration



Messagerie électronique et gestion de courriel

Supports d'activités

Maîtriser sa messagerie électronique

Objectifs : maîtriser l'utilisation d'une messagerie en choisissant les canaux et modes de suivi les plus pertinents selon la situation et sécuriser sa boîte de réception en nettoyant efficacement les courriers indésirables et en détectant les tentatives d'hameçonnage (*phishing*).

Support 1.1 : Choix d'un outil de messagerie

À partir de messages et d'adresses fictifs, les élèves identifient les composants d'un courriel et séparent les usages « officiels » de ceux « de loisir ». Ils/elles isolent ensuite les courriers indésirables (spams) pour en définir les critères, puis choisissent le meilleur outil entre messagerie en ligne et instantanée selon la situation. Enfin, face à des messages suspects, ils/elles détectent les indices d'hameçonnage et expliquent comment protéger leurs données.

Exemple concret

1 Le message d'un professeur

De : aline.dubois@ecoleduparadis.be
À : lucas.martin@ecoleduparadis.be
Objet : Devoir de mathématiques en retard

Bonjour,

je constate que tu n'as pas déposé ton exercice sur les fractions sur le portail de l'école vendredi dernier.

Merci de me l'envoyer par e-mail avant ce soir 18h pour que je puisse le corriger.

Bon travail,
Mme Dubois

École du Paradis

2 La création de comptes de jeu

De : noreply@epicgames-validation.com
À : nouveau.joueur@gmail.com
Objet : Valide ton adresse e-mail - Nouveau compte

EPIC GAMES

Bienvenue sur Epic Games !

Pour terminer la configuration de ton compte et commencer à jouer avec tes amis, clique sur le lien ci-dessous pour confirmer ton adresse e-mail.

VALIDER MON E-MAIL

Si tu n'es pas à l'origine de cette demande, ignore ce message.

3 La publicité classique (Spam)

De : newsletter@actus.sports-ete-junior.fr
À : thomas_123@hotmail.com
Objet : 🚴 -30% SUR TOUT LE CATALOGUE VTT !

SPORTS ÉTÉ JUNIOR

-30% SUR TOUT LE CATALOGUE VTT !

VÉLOS - SHORTS - ÉQUIPEMENT

OFFRE VALABLE JUSQU'À SAMEDI UNIQUEMENT !

J'EN PROFITE !

Clique ici pour te désabonner de notre liste.

4 Le piège V-Bucks gratuits (Hameçonnage / Phishing)

De : contact@vbucks-gratuit-secure10.net
À : joueurdefortnite@laposte.net
Objet : ⚠️ ALERT-E GIFT : 5000 V-Bucks gratuits pour toi !

FORTNITE

5000 V-BUCKS GRATUITS !

Félicitations ! Ton compte a été tiré au sort pour recevoir 5000 V-Bucks gratuits à utiliser immédiatement dans la boutique.

Pour les recevoir, clique vite sur ce lien et connecte-toi avec l'identifiant et le mot de passe de ton compte Epic Games pour valider le transfert.

Dépêche-toi, plus que 2 heures !

CLIQUE ICI MAINTENANT !

5 La convocation officielle

De : direction@ecoleduparadis.be
À : eleves@ecoleduparadis.be
Objet : Elections des délégués de classe - Éco-Conseil

Chers élèves,

la réunion de formation pour les nouveaux délégués de l'Éco-Conseil de l'école aura lieu

le jeudi 11 juin à 13h00 en salle de conférence.

La présence de tous les délégués élus est obligatoire.

Cordialement,
La Direction

École du Paradis

6 L'alerte de sécurité suspecte (Hameçonnage / Phishing)

De : security@insta-check-support.com
À : mon.compte_ig@gmail.com
Objet : Activité suspecte sur ton compte Instagram !!

Instagram

Cher utilisateur,

quelqu'un a essayé de se connecter à ton compte Instagram depuis une autre ville.

Ton compte va être bloqué **définitivement dans 24 heures.**

Tu dois immédiatement cliquer sur ce lien [Vérifier mon compte] et entrer ton mot de passe actuel pour prouver ton identité.

VÉRIFIER MON COMPTE

7 La chaîne de lettres (Spam / Courriel indésirable)

De : bg-du-75@gmail.com
À : toi.et.9.autres@contacts.com
Objet : A TRADUIRE ET RENVoyer SINON... 🤖🤖

Envole ce message à 10 personnes de tes contacts avant ce soir minuit, sinon tu vas rater tous tes examens de fin d'année et ton crush ne te parlera plus jamais !

Ça marche vraiment, un élève de ma classe ne l'a pas fait et il a cassé son téléphone le lendemain !!!

Don't break the chain !

8 L'achat de la vie quotidienne

De : ne-pas-repondre@boulangerie-paradis.fr
À : client.regulier@email.com
Objet : Votre ticket de caisse numérique

Merci pour votre achat ! Retrouvez le détail de votre passage en caisse du 20/07 :

1 Pain	3.50 €
1 Gâteau	3.50 €
1 gâteau Titeuf	12.00 €
Total :	19.00 €

Merci de votre fidélité.

Boulangerie du Paradis

9 La notification de plateforme vidéo

De : no-reply@youtube.com
À : fan.squeezie@gmail.com
Objet : Squeezie a publié une nouvelle vidéo !

YouTube

Squeezie a publié une nouvelle vidéo !

J'AI TESTÉ LES PIRES JEUX DE SIMULATION

Ne rate pas la dernière vidéo qui vient de sortir : "J'AI TESTÉ LES PIRES JEUX DE SIMULATION".

Tu reçois cet e-mail car tu as activé la cloche de notification sur cette chaîne.

REGARDER LA VIDÉO

Clique ici pour la regarder et laisse un commentaire.

10 Le faux gain d'un smartphone (Hameçonnage / Phishing)

De : info@gagnant-toutes-categories.xyz
À : chanceux.du.jour@gmail.com
Objet : Tu as gagné un FairPhone 6 Pro Max !! 🎉🎉

FÉLICITATIONS ! TU AS GAGNÉ UN FAIRPHONE 6 PRO MAX !!

Cher client, ton adresse e-mail a été sélectionnée par notre algorithme. Tu es l'heureux gagnant de notre grand tirage au sort de l'été.

Il ne te reste plus qu'à payer les frais de livraison de 1,99€ en entrant tes coordonnées bancaires (ou celles de tes parents) sur ce lien sécurisé pour recevoir ton FairPhone sous 3 jours.

RÉCUPÉRER MON LOT MAINTENANT

AI Images réalisées avec l'intelligence artificielle.



Les élèves prennent connaissance de chaque courriel, puis les classent dans le tableau ci-dessous en cochant les bonnes cases. Pour chaque message, il y a deux choix :

1. **L'usage** : est-ce un message « officiel » (lié à l'école, à l'administration, aux devoirs) ou un message « de loisir / non officiel » (jeux, réseaux sociaux, commerces, copines/copains) ?

2. **La sécurité** : le message est-il « sûr / non suspect » ou est-il « douteux / suspect » (tentative de piège, arnaque, vol de mot de passe, chaîne) ?

Pour chaque message coché comme « douteux / suspect », l'élève entoure ou surligne l'indice qui lui a mis la puce à l'oreille (l'adresse de l'expéditeur, une faute d'orthographe, une demande bizarre...).

Voici un tableau pour classer les messages :

Numéro du courriel	Officiel	De loisir / Non officiel	Sûr / Non suspect	Douteux / Suspect
Courriel 1 (Mme Dubois)				
Courriel (Epic Games)				
Courriel 3 (Actus Sports)				
Courriel 4 (V-Bucks gratuits)				
Courriel 5 (Direction École)				
Courriel 6 (Sécurité Insta)				
Courriel 7 (Chaîne de lettres)				
Courriel 8 (Ticket Boulangerie)				
Courriel 9 (You-Tube / Squeezie)				
Courriel 10 (Gain iPhone)				

Pour travailler plus en profondeur le sujet de la messagerie en ligne, vous pouvez consulter la fiche suivante : [!\[\]\(f42f75e81f61fd5f9f313cac09f9aa39_img.jpg\) **S1 : utiliser une messagerie en ligne**](#)



Entretien sa messagerie électronique

Objectif : organiser les courriels dans une messagerie en ligne.

Support 2.1 : Rangement de documents

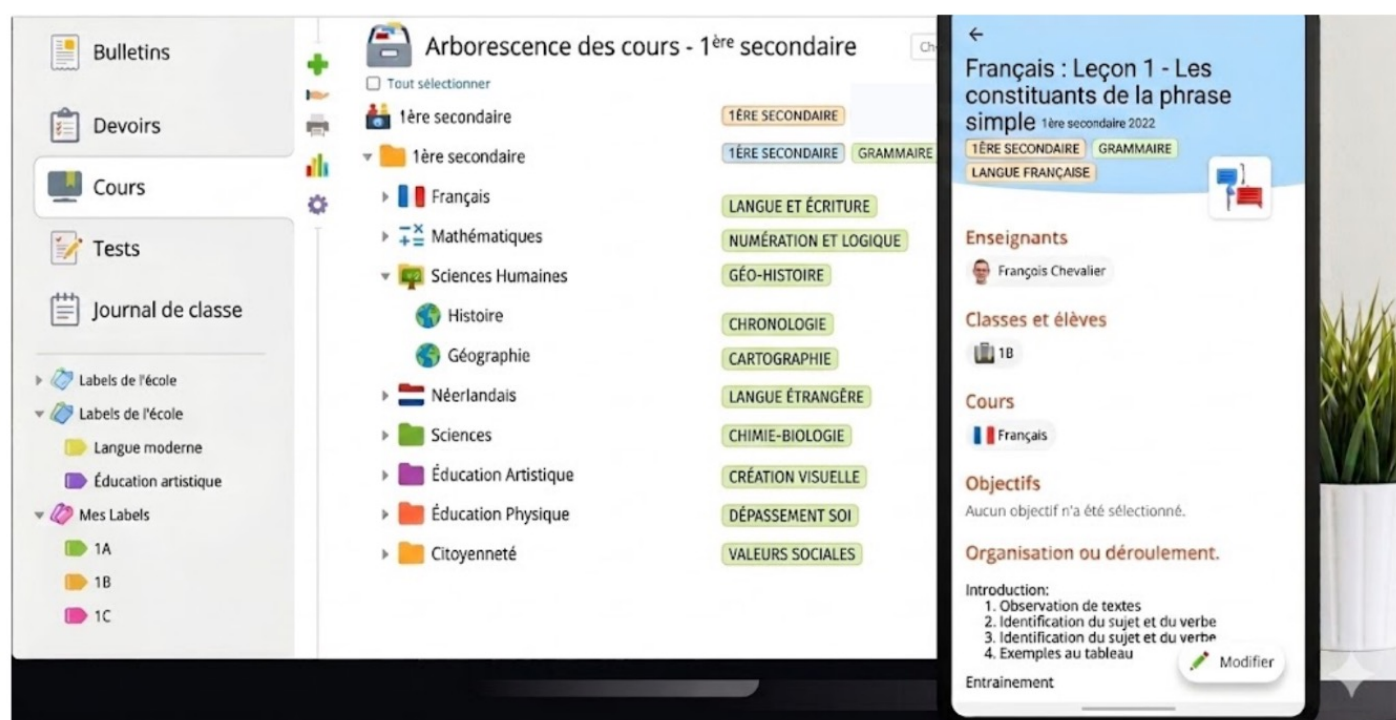
Les élèves expliquent l'organisation du rangement de leurs documents dans leur classeur ou sur la plateforme de cours.

Exemple concret

À partir de la plateforme de l'école, inviter les élèves à « voyager » afin de réaliser quelques actions :

- Déposer un devoir
- Consulter le journal de classe
- Vérifier son horaire

Toutefois, si l'activité n'est pas possible, voici le visuel d'une plateforme fictive avec quelques questions simulant des tâches attendues sur celle-ci.



AI Image réalisée avec l'intelligence artificielle.



Situation 1 : le contrôle de français

Tu veux relire le déroulement de l'introduction de la « leçon 1 - Les constituants de la phrase simple » en Français.

Questions

- Où cliques-tu dans le menu de gauche ?
› Réponse attendue : l'onglet « Cours »
- Dans l'arborescence centrale, quel sous-dossier dois-tu ouvrir ?
› Réponse attendue : le dossier « Français »

Situation 2 : le bulletin du premier trimestre

Tes parents veulent vérifier si ton professeur de mathématiques a encodé tes derniers résultats de l'année.

Question

Sur quel onglet principal tout en haut à gauche de l'écran doivent-ils cliquer ?
› Réponse attendue : l'onglet « Bulletins »

Situation 3 : la préparation du sac de sport

Tu ne sais plus si tu as besoin de tes affaires de sport demain ou s'il s'agit d'un cours théorique.

Question

Quel onglet de la barre latérale gauche va te donner ton horaire et le programme de ta journée ?
› Réponse attendue : l'onglet « Journal de classe »

Situation 4 : la leçon de géographie

Tu dois réviser les notions de « Cartographie ».

Question

Dans quel grand dossier thématique (matière principale) de l'arborescence dois-tu aller pour trouver le sous-dossier « Géographie » ?
› Réponse attendue : le dossier « Sciences Humaines »

Situation 5 : le devoir à rendre

Ta professeure/ton professeur de Néerlandais a demandé de préparer un exercice de vocabulaire pour la semaine prochaine.

Question

Quel onglet de l'interface te permet de voir la liste de toutes les tâches et travaux que tu dois préparer à la maison ?
› Réponse attendue : l'onglet « Devoirs »



Situation 6 : le tri par classe

Tu es un élève de la classe de 1B et tu veux afficher uniquement les étiquettes ou partages qui concernent ton groupe.

Question

Dans quelle section tout en bas à gauche de l'écran vas-tu chercher ton étiquette ?

› Réponse attendue : dans le menu « Mes Labels », sur l'icône « 1B »

Pour travailler plus en profondeur la notion d'arborescence, de dossiers et de fichiers, vous pouvez consulter la fiche suivante : [!\[\]\(1cc6b6b27654a411b0e71d314f64dde2_img.jpg\) **P4 : Organiser des données**](#)

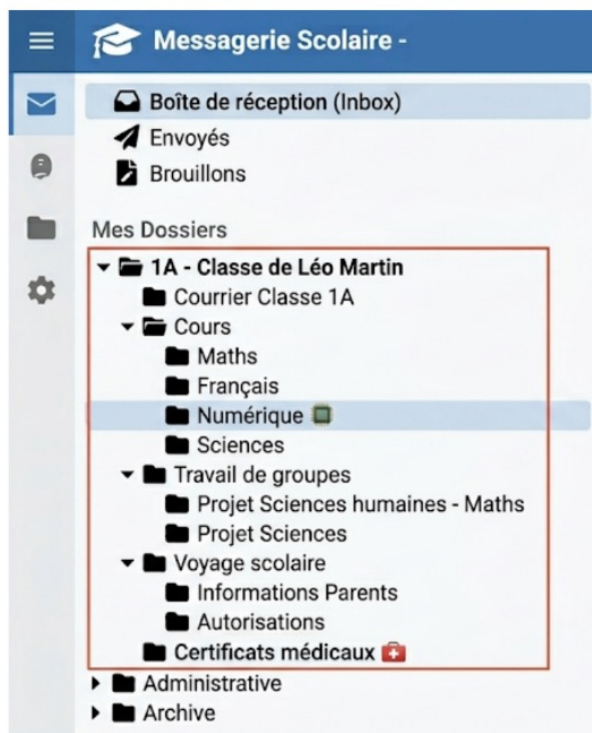


Support 2.2 : Classification de messages

À partir d'une série de messages fictifs, les élèves proposent une classification des messages dans différents dossiers existants (brouillons, courriel indésirable...) ou créés (maths, sorties scolaires...). Ils/elles expliquent leur organisation.

Exemple concret

Vous pouvez partir de la messagerie électronique de votre école. Toutefois, voici une proposition d'arborescence d'une messagerie électronique scolaire fictive.



AI Image réalisée avec l'intelligence artificielle.



Voici une liste de 10 courriels fictifs arrivés dans la boîte de réception de Léo Martin (1A). Les élèves doivent ranger les messages dans les bons dossiers de l'arborescence.

1

De : m.durand@ecole.be
Objet : Consignes pour le projet Scratch et Rappel Devoir

Bonjour à tous,

Voici les consignes pour le projet Scratch :

- Créer un jeu simple (début, niveau, fin)
- Utiliser au moins 2 sprites
- Ajouter un score

Le travail est à rendre pour le vendredi 14 juin.
Rappel : n'oubliez pas de compléter le devoir n°42 (page 78) pour lundi.
Bon travail !
M. Durand



2

De : secretariat@ecole.be
Objet : Justificatif d'absence et Certificats médicaux

Chers parents,

Nous vous rappelons que tout élève absent doit fournir un justificatif d'absence dans les 3 jours suivant le retour à l'école.

Si l'absence dépasse 3 jours, veuillez joindre un certificat médical.

Merci de votre compréhension.

Le secrétaire

 Envoyez vos documents à secretariat@ecole.be ou remettez-les au secrétariat.

3

De : lucas.legrand@student.ecole.be
Objet : Diaporama pour l'exposé d'histoire (Projet Sciences humaines)

Bonjour Madame,

Veuillez trouver en pièce jointe mon diaporama pour l'exposé d'histoire sur la Révolution française.

N'hésitez pas à me dire s'il faut modifier quelque chose.

Merci,
Lucas Legrand

 Revolution_francaise_Lucas.pptx
2.4 Mo

4

De : direction@ecole.be
Objet : Autorisation parentale à signer pour le Voyage scolaire

Chers parents,

Vous trouverez en pièce jointe le formulaire d'autorisation pour le voyage scolaire à signer impérativement avant le 20 juin. Sans cette autorisation, votre enfant ne pourra pas participer.

Merci pour votre collaboration.
La Direction


 Autorisation_voyage_scolaire.pdf
456 Ko

5

De : mme.dubois@ecole.be
Objet : Liste de vocabulaire pour le contrôle de Français

Bonjour,

Voici la liste de vocabulaire à connaître pour le contrôle de Français prévu le mardi 11 juin.

- Synonyme / Antonyme
- Champ lexical
- Homophone / Homographe
- Sens propre / Sens figuré
- Conjugaison : imparfait et passé simple

Bon courage à tous !
Mme Dubois



6

De : titulaire1a@ecole.be
Objet : Changement de local ce vendredi (Courrier Classe 1A)

Chers élèves,

Attention, en raison d'un événement, notre cours de ce vendredi 7 juin aura lieu dans un autre local.

Rendez-vous en salle 204 à 8h30.
Merci de bien noter le changement.
À vendredi,
Votre titulaire



7

De : mme.vander@ecole.be
Objet : Consignes pour l'herbier (Projet Sciences)

Bonjour à tous,

Pour le projet d'herbier, voici les consignes :

- Récolter 5 plantes différentes
- Pour chaque plante : nom, lieu, date
- Sécher les feuilles entre deux feuilles de papier

À rendre pour le 18 juin.
Bon travail et profitez de la nature !
Mme Vander


 Consignes_herbier.pdf
312 Ko

8

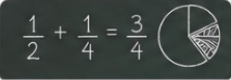
De : m.lefevre@ecole.be
Objet : Exercices d'entraînement sur les fractions (Maths)

Bonjour,

Voici des exercices supplémentaires pour vous entraîner sur les fractions.

Corrigés disponibles en ligne après le délai de remise.

Bon entraînement !
M. Lefèvre


 Exercices_Fractions.pdf
892 Ko

9

De : comite.parents@ecole.be
Objet : Réunion d'information pour le Voyage scolaire de fin d'année

Chers parents,

Nous vous invitons à une réunion d'information concernant le voyage scolaire de fin d'année.

 **Date** : Mardi 4 juin
Heure : 18h30
Lieu : Salle de réunion de l'école

Au programme : organisation, activités, trousseau, budget.

Votre présence est importante.
Le Comité des Parents



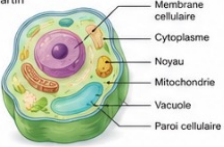
10

De : mme.martin@ecole.be
Objet : Schéma de la cellule à colorier pour le prochain cours de Sciences

Bonjour,

Voici le schéma d'une cellule que vous devrez colorier pour le prochain cours. N'oubliez pas les légendes !

À bientôt,
Mme Martin


 Schema_cellule_a_colorier.jpg
1.1 Mo

AI Image réalisée avec l'intelligence artificielle.



Corrigé pour l'enseignant/l'enseignante

Courriel 1

- Expéditeur : m.durand@ecole.be
- Objet : Consignes pour le projet Scratch et rappel devoir
- Réponse : Dossier cible : 1A > Cours > Numérique

Courriel 2

- Expéditeur : secretariat@ecole.be
- Objet : Justificatif d'absence et certificats médicaux
- Réponse : Dossier cible : 1A > Certificats médicaux

Courriel 3

- Expéditeur : lucas.legrand@student.ecole.be
- Objet : Diaporama pour l'exposé d'histoire (Projet Sciences humaines)
- Réponse : Dossier cible : 1A > Travail de groupes > Projet Sciences humaines – Maths

Courriel 4

- Expéditeur : direction@ecole.be
- Objet : Autorisation parentale à signer pour le voyage scolaire
- Réponse : Dossier cible : 1A > Voyage scolaire > Autorisations

Courriel 5

- Expéditeur : mme.dubois@ecole.be
- Objet : Liste de vocabulaire pour le contrôle de Français
- Réponse : Dossier cible : 1A > Cours > Français

Courriel 6

- Expéditeur : titulaire1a@ecole.be
- Objet : Changement de local ce vendredi (Courrier Classe 1A)
- Réponse : Dossier cible : 1A > Courrier Classe 1A

Courriel 7

- Expéditeur : mme.vander@ecole.be
- Objet : Consignes pour l'herbier (Projet Sciences)
- Réponse : Dossier cible : 1A > Travail de groupes > Projet Sciences

Courriel 8

- Expéditeur : m.lefevre@ecole.be
- Objet : Exercices d'entraînement sur les fractions (Maths)
- Réponse : Dossier cible : 1A > Cours > Maths



Courriel 9

- Expéditeur : comite.parents@ecole.be
- Objet : Réunion d'information pour le voyage scolaire de fin d'année
- Réponse : Dossier cible : 1A > Voyage scolaire > Informations Parents

Courriel 10

- Expéditeur : mme.martin@ecole.be
- Objet : Schéma de la cellule à colorier pour le prochain cours de Sciences
- Réponse : Dossier cible : 1A > Cours > Sciences

Attendus visés

- **Savoir** : Réseaux socionumériques : expliciter des spécificités de différents réseaux socionumériques
- **Savoir-faire** : Sélectionner un outil d'interaction adéquat en fonction de l'(des) interlocuteur(s)
- **Savoir-faire** : Respecter les droits de propriété dans des situations de communication
- **Savoir-faire** : Préserver la confidentialité ou l'anonymat, lors de partage de contenus

Exemples d'activités

Être lu, vu et entendu

Objectif : identifier les spécificités des réseaux socionumériques.

Déroulement de l'activité :

- **Identifier des réseaux sociaux** (📖 [Support 1.1](#))
Les élèves s'interrogent au sujet des réseaux sociaux qu'ils/elles connaissent ou utilisent. Ils/elles identifient les spécificités des réseaux socio numériques.
- **Choix d'un réseau** (📖 [Support 1.2](#))
Les élèves réagissent à des situations concrètes mettant en scène des personnages fictifs, déterminent quel canal est adapté ou non pour diffuser une information et expliquent leur raisonnement.

Ressources



Pour approfondir le sujet ou compléter ces activités avec des exercices, vous trouverez des ressources gratuites sur :

e-classe.be/numerique-s1-communication-collaboration



Réseaux socionumériques

Supports d'activités

Être lu, vu et entendu

Objectif : identifier les spécificités des réseaux socionumériques.

Support 1.1 : Identifier des réseaux sociaux

Les élèves s'interrogent au sujet des réseaux sociaux qu'ils/elles connaissent ou utilisent. Ils/elles identifient les spécificités des réseaux socio numériques.

Exemple concret

Préambule

Le focus [Les réseaux sociaux](#) réalisé par le SGNE peut servir d'appui informatif et didactique, en particulier pour des objectifs d'apprentissage concernant la S1, à un âge charnière pour l'accès aux réseaux sociaux.

La plupart des réseaux sociaux requièrent un âge de 13 ans pour une création de compte. 13 ans est aussi, en Belgique, l'âge de la majorité numérique (âge auquel un enfant peut consentir seul et sans autorisation parentale au traitement de ses données). Enfin, les balises posées par Yapaka, cellule de coordination de la prévention de la maltraitance du Ministère de la FW-B recommandent de ne pas autoriser l'accès aux réseaux sociaux avant l'âge de 12 ans.

Cependant, même avant cette âge, la notion de réseaux sociaux (et souvent, leur usage) est familière à la plupart des élèves. Pour certains, il s'agit de la porte d'entrée à leur première expérience du numérique en autonomie.

Le focus [Les réseaux sociaux](#) propose ainsi la démarche suivante quand il s'agit d'en faire des objets d'apprentissage :

- **Nommer sans normaliser** : parler des réseaux sociaux comme d'un environnement existant, sans les présenter comme une évidence ou un passage obligé
- **Expliquer sans conditionner** : il ne s'agit pas d'initier les élèves à des plateformes qui leur sont déconseillées mais de leur fournir des clés d'usage et des outils de vigilance avant même l'entrée dans ces univers.

Le focus présente également une typologie des réseaux sociaux la plus large possible, en incluant les plateformes de diffusion de vidéos (telles que *YouTube*), de *bookmarking* (telles que *Pinterest*), et les éléments situés à la lisière entre jeux vidéo et réseaux sociaux (par exemple, *Roblox*, *Fortnite* ou *Animal Crossing*).

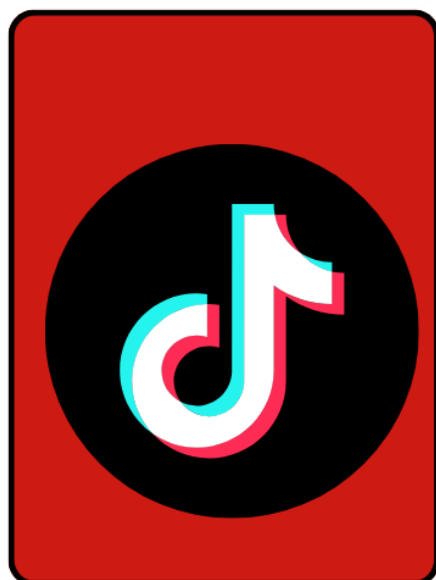


Propositions de réflexions avec les élèves

- Qu'évoquent pour eux les mots « réseaux sociaux » ? Qu'incluent-ils dans cette catégorie ?
- Connaissent-ils des réseaux sociaux ? Si oui :
 - › Lesquels ?
 - › Où en ont-ils entendu parler ?
 - › Les utilisent-ils ?
 - › Pour quels usages ?
- Connaissent-ils les conditions de création de compte ?
- Ont-ils entendu parler de phénomènes ou de faits divers liés à des réseaux sociaux ?

Proposition de jeu

Les cartes seront à découper et à mélanger. Les élèves regroupent pour chaque plateforme le logo, le nom et l'explication. L'objectif n'est pas de proposer un panorama exhaustif des réseaux sociaux existants mais d'en souligner la diversité, de déterminer lesquels sont les plus familiers aux élèves et d'identifier leurs principales spécificités.



C'est l'application où l'on passe beaucoup de temps pour regarder ou créer de courtes vidéos humoristiques, des défis (challenges), des chorégraphies ou suivre des tendances.

TikTok



Bien plus qu'un site de vidéos, c'est un moteur de recherche pour se divertir (suivre des youtubeurs, des streamers), écouter de la musique ou regarder des tutoriels (jeux vidéo, cours, passions).

YouTube



C'est l'application pour le quotidien, pour garder le lien avec la famille, et pour s'envoyer de longues notes vocales ou s'appeler en vidéo

WhatsApp



Application qui permet d'envoyer des photos, des vidéos et des messages textuels, appelés Snaps. Cette application est axée sur le partage de contenus éphémères, ce qui signifie que les messages disparaissent après leur visualisation.

SnapChat



Cet outil permet de publier des "Stories" (photos visibles 24h), envoyer des messages privés et suivre la vie de leurs amis ou de célébrités.

Instagram



Cette application est liée à Facebook par défaut permet d'envoyer des photos, des vidéos, des documents, etc.

Messenger



Cette plateforme rassemble une communauté ciblée venue suivre l'actualité de ses passions en temps réel.



À l'origine créé pour les gamers, c'est devenu le "salon virtuel" pour discuter de vive voix ou par écrit.

Discord



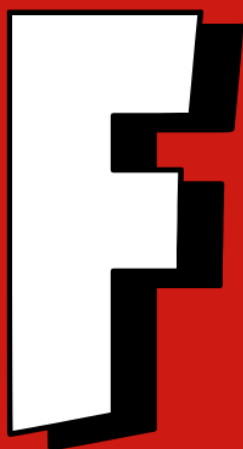
Cette plateforme de diffusion en direct (live streaming) permet de suivre des créateurs qui jouent en direct à des jeux vidéo ou qui discutent simplement avec leur communauté.

Twitch



Cette plateforme qui regroupe plusieurs jeux vidéo est aussi utilisée aujourd'hui comme un véritable réseau social pour se retrouver, discuter, participer à des concerts virtuels ou simplement passer du temps ensemble à travers des avatars.

Roblox



Ce jeu vidéo est aussi utilisé aujourd'hui comme un véritable réseau social pour se retrouver, discuter, participer à des concerts virtuels ou simplement passer du temps ensemble à travers des skins.

Fortnite



W est un réseau social européen lancé le 17 juin 2026, conçu pour être une alternative à X (ex-Twitter), avec vérification humaine obligatoire, hébergement européen des données et lutte contre la désinformation.

W
Social



Mastodon est un réseau social de microblogging indépendant, créé en 2016 par l'ingénieur allemand offrant une alternative aux plateformes, avec un contrôle accru pour les utilisateurs et une approche respectueuse de la vie privée.

Mastodon



Panodyssey est un réseau social éthique et sécurisé dédié à la culture littéraire, conçu pour que lecteurs et auteurs partagent, protègent et valorisent leurs créations sans publicité ni contenus falsifiés.

panodyssey



PeerTube est un logiciel libre et open source, développé par l'association française Framasoft, qui permet de créer et rejoindre un réseau de partage de vidéos, sans publicité et avec un contrôle local.



Propositions de réflexions

- Qu'ont-ils appris de ce jeu ?
- Tous les réseaux sont-ils connus ?
- Ont-ils tous, les mêmes conditions de sécurité ?
- Connaissent-ils leur pays d'origine ?

Bien qu'ils soient moins connus et non repris dans le focus, voici une liste informative au sujet des réseaux européens.

W (*W Social*)

- Usage : débats publics, partage d'actualités, interactions sociales de type microblogging (conçu pour être l'antithèse et le concurrent éthique de X/Twitter)
- Public : grand public, professionnels/professionnelles, figures publiques, journalistes et citoyennes/citoyens cherchant un débat sans robots (*bots*) ni fermes à trolls
- Type de contenu : textes courts, opinions, actualités, partages de liens et de médias
- Conditions de création : vérification obligatoire et stricte de l'identité (par processus biométrique et document officiel d'identité/passeport). Pas d'anonymat à la création
- Pays d'origine : Suède (développé par une filiale de *We Don't Have Time AB*)

Mastodon

- Usage : *microblogging* décentralisé et fédéré (le « *Fediverse* »). Alternative directe aux réseaux centralisés comme X ou *Threads*
- Public : communautés thématiques, passionnées/passionnés de tech, militantes/militants du logiciel libre, journalistes et grand public soucieux de la protection des données
- Type de contenu : messages textuels courts (appelés « pouets » ou *toots*), images, vidéos, liens
- Conditions de création : pseudonymat autorisé. Il faut choisir et s'inscrire sur un serveur spécifique (une « instance ») géré par une communauté, dont il faut accepter le règlement intérieur
- Pays d'origine : Allemagne (créé par Eugen Rochko)



Panodyssey

- Usage : réseau social et plateforme d'édition collaborative axée sur le respect des droits d'auteur et l'absence de publicité intrusive
- Public : créateurs/créatrices de contenu, écrivains/écrivaines, journalistes indépendants/indépendantes, blogueurs/blogueuses et lecteurs/lectrices à la recherche d'articles de fond de qualité.
- Type de contenu : articles longs, récits, essais, contenus éditoriaux, analyses créatives et littéraires
- Conditions de création : inscription standard, mais l'accès aux outils de monétisation et de certification implique de prouver l'authenticité de son identité et la propriété de ses textes
- Pays d'origine : France

PeerTube

- Usage : plateforme de diffusion et d'hébergement de vidéos en streaming décentralisée (alternative éthique et libre à *YouTube*)
- Public : vidéastes indépendantes/indépendants, associations, institutions professionnelles et internautes cherchant à visionner des vidéos sans pistage publicitaire
- Type de contenu : vidéos de tous formats (courts ou longs, tutoriels, documentaires, vlogs, streams)
- Conditions de création : pseudonymat autorisé. Comme pour *Mastodon*, l'utilisatrice/utilisateur s'inscrit sur l'un des nombreux serveurs indépendants existants (chacun ayant ses propres règles de modération) ou peut héberger son propre serveur
- Pays d'origine : France (développé et soutenu par l'association *Framasoft*)

Remarque : Le paysage des réseaux sociaux n'est pas fixe : de nouveaux réseaux émergent régulièrement et il serait vain de vouloir les citer de manière exhaustive.

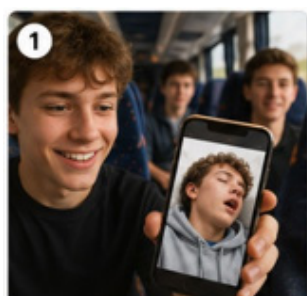


Support 1.2 : Choix d'un réseau

Les élèves réagissent à des situations concrètes mettant en scène des personnages fictifs, déterminent quel canal est adapté ou non pour diffuser une information et expliquent leur raisonnement.

Exemple concret

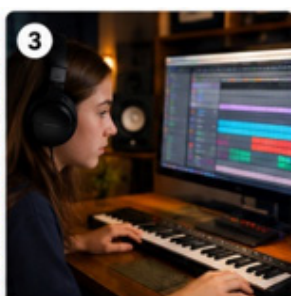
Voici une série de 10 situations concrètes mettant en scène des ados. Elles sont conçues pour faire réfléchir les élèves sur ces situations et leurs implications, comme le droit à l'image, la propriété intellectuelle, la confidentialité, la distinction public/privé, la préservation de sa sécurité et de son bien-être...



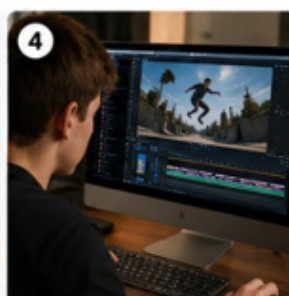
1 Lucas a pris une photo très drôle de son meilleur pote en train de s'endormir la bouche ouverte en voyage scolaire. Il veut la partager avec ses 4 copains les plus proches pour rigoler, mais il ne veut pas que cette photo reste sur Internet ou que d'autres personnes de l'école la voient.



2 Léa part en vacances au Canada avec ses parents. Elle veut montrer ses paysages et donner des nouvelles régulièrement à ses cousins, ses tantes et ses grands-parents, sans pour autant que ses photos soient visibles par des Inconnus ou ses profils de l'école.



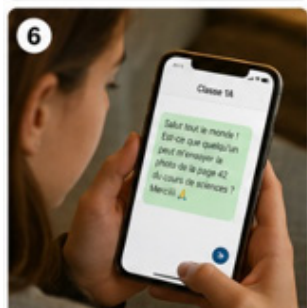
3 Chloé compose ses propres musiques électroniques sur son ordinateur. Elle veut partager ses créations audios avec le monde entier, recevoir des avis de professionnels et peut-être se faire repérer par un studio, tout en prouvant qu'elle est bien l'autrice de la musique.



4 Nathan a passé 5 heures à monter une vidéo de 30 secondes avec des effets spéciaux incroyables et une musique tendance. Il veut que sa vidéo devienne virale, récolte un maximum de "likes" et d'abonnés en un minimum de temps grâce à un algorithme puissant.



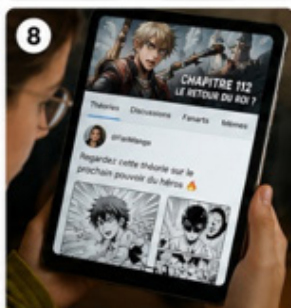
5 Thomas est complètement bloqué sur un exercice de mathématiques pour demain. Il a besoin d'aide d'autres élèves de sa classe de 1A en direct, idéalement en pouvant partager son écran ou en discutant de vive voix tout en écrivant.



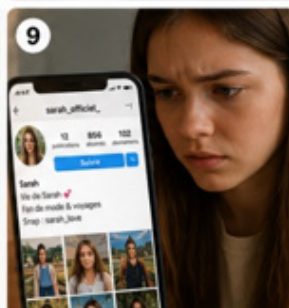
6 Inès a oublié son cahier de sciences à l'école. Elle a besoin qu'on lui envoie rapidement la photo de la page 42 du cours pour étudier son contrôle du lendemain. Elle veut envoyer sa demande à toute sa classe d'un coup.



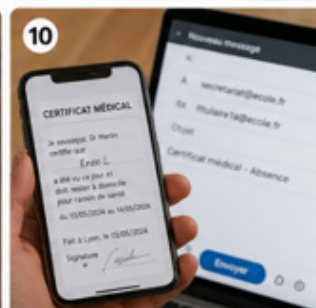
7 Yanis adore jouer à Minecraft. Il a construit une ville immense et veut la montrer en direct à d'autres passionnés, interagir avec eux par écrit dans un chat pendant qu'il joue, et répondre à leurs questions en temps réel.



8 Manon cherche les dernières théories et les images exclusives du prochain chapitre de son manga préféré qui sort au Japon. Elle veut échanger des avis textuels et des memes avec d'autres fans internationaux et suivre les comptes des dessinateurs officiels.



9 Sarah remarque qu'un compte utilise ses propres photos de profil Instagram, se fait passer pour elle et envoie des messages bizarres aux élèves de sa classe. Elle veut régler ce problème rapidement pour que ce faux compte soit supprimé.



10 Enzo a été malade deux jours. Il a pris en photo son certificat médical avec son smartphone et veut l'envoyer au secrétariat de l'école et à son titulaire pour justifier son absence.

AI Image réalisée avec l'intelligence artificielle.



Catégorie : vie privée & droit à l'image

Situation 1 : la photo dossier

Benjamin a pris une photo très drôle de son meilleur ami en train de s'endormir la bouche ouverte en voyage scolaire. Il veut la partager avec ses 4 copains les plus proches pour rigoler, mais il ne veut pas que cette photo reste sur Internet ou que d'autres personnes de l'école la voient.

Piste de réflexion (droit à l'image & confidentialité) : même si le message peut être éphémère, Benjamin a-t-il demandé l'accord de son ami ? Qu'est-ce qui empêche le copain de faire une capture d'écran (*screenshot*) ?

Situation 2 : les photos de famille

Léa part en vacances au Canada avec ses parents. Elle veut montrer ses paysages et donner des nouvelles régulièrement à ses cousins, ses tantes et ses grands-parents, sans pour autant que ses photos soient visibles par des inconnus ou ses profils de l'école.

Piste de réflexion (confidentialité) : pourquoi est-il dangereux de publier des photos de vacances sur des réseaux ? (Indication de l'absence du domicile, exposition de mineurs). Comment paramétrer la diffusion des images ?

Catégorie : propriété intellectuelle & création

Situation 3 : la musicienne en herbe

Chloé compose ses propres musiques électroniques sur son ordinateur. Elle veut partager ses créations audios avec le monde entier, recevoir des avis de professionnels et peut-être se faire repérer par un studio, tout en prouvant qu'elle est bien l'autrice de la musique.

Piste de réflexion (droit d'auteur) : comment Chloé peut-elle protéger sa musique ? (Mentionner les licences *Creative Commons* ou l'importance de garder les fichiers sources datés). Que se passe-t-il si quelqu'un réutilise sa musique sans la citer ?

Situation 4 : Le fan d'effets visuels

Nathan a passé 5 heures à monter une vidéo de 30 secondes avec des effets spéciaux incroyables et une musique tendance. Il veut que sa vidéo devienne virale, récolte un maximum de « *likes* » et d'abonnés en un minimum de temps grâce à un algorithme puissant.

Piste de réflexion (propriété & droits d'auteur) : Nathan a-t-il le droit d'utiliser n'importe quelle musique connue en fond sonore ?

Piste de réflexion (impact émotionnel) : pourquoi Nathan souhaite voir son contenu devenir viral ? Que cherche-t-il dans la maximisation de « *likes* » et d'abonnés (reconnaissance, validation par la quantité...) ? Que pourrait-il ressentir si ses contenus ne touchent pas leur public ou ne sont pas validés par une reconnaissance publique ?



Catégorie : vie scolaire & entraide

Situation 5 : le blocus des devoirs

Thomas est complètement bloqué sur un exercice de mathématiques pour demain. Il a besoin d'aide d'autres élèves de sa classe de 1A en direct, idéalement en pouvant partager son écran ou en discutant de vive voix tout en écrivant.

Piste de réflexion (distinction des espaces) : pourquoi est-il préférable d'utiliser la plateforme de l'école au lieu des réseaux sociaux ?

Situation 6 : l'oubli de la farde

Inès a oublié son cahier de sciences à l'école. Elle a besoin qu'on lui envoie rapidement la photo de la page 42 du cours pour étudier son contrôle du lendemain. Elle veut envoyer sa demande à toute sa classe d'un coup.

Piste de réflexion (règles du groupe) : pourquoi est-il préférable d'utiliser la plateforme de l'école au lieu des réseaux sociaux ? Un groupe de classe doit-il avoir des modérateurs ou des règles ? (Respect et droit à la déconnexion).

Catégorie : passions, gaming & communautés

Situation 7 : le streamer de Minecraft

Yanis adore jouer en ligne. Il a construit une ville immense et veut la montrer en direct à d'autres passionnés, interagir avec eux par écrit dans un chat pendant qu'il joue, et répondre à leurs questions en temps réel.

Piste de réflexion (sécurité & modération) : le chat en direct peut vite déraiser. Comment Yanis peut-il protéger sa vie privée ? (Ne jamais donner son nom de famille, sa ville ou son école en direct ; nommer des modérateurs).

Situation 8 : la communauté manga

Manon cherche les dernières images exclusives du prochain chapitre de son manga préféré qui sort au Japon. Elle veut échanger des avis textuels et des mèmes avec d'autres fans internationaux et suivre les comptes des dessinateurs officiels.

Piste de réflexion (harcèlement & toxicité) : comment Manon peut-elle se protéger des commentaires agressifs (« guerres de fans ») ? (Bloquer des mots-clés, passer son compte en privé si nécessaire).



Catégorie : signalements, cyberharcèlement & urgences

Situation 9 : le signalement d'un compte suspect

Sarah remarque qu'un compte utilise ses propres photos de profil, se fait passer pour elle et envoie des messages bizarres aux élèves de sa classe. Elle veut régler ce problème rapidement pour que ce faux compte soit supprimé.

Piste de réflexion (droit & identité) : l'usurpation d'identité constitue un délit. En plus de signaler sur l'application, à qui Sarah doit-elle en parler ? (Parents, direction de l'école ou des plateformes d'aide comme *Child Focus* en Belgique).

Situation 10 : le certificat médical égaré

Enzo a été malade deux jours. Il a pris en photo son certificat médical avec son smartphone et veut l'envoyer au secrétariat de l'école et à son titulaire pour justifier son absence.

Piste de réflexion (confidentialité des données sensibles) : pourquoi ne faut-il jamais envoyer un document médical ou officiel via les réseaux sociaux ? (Les données de santé sont des données hautement sensibles qui ne doivent pas transiter sur des serveurs d'entreprises publicitaires privées).

Le saviez-vous ?

Les enseignantes et enseignants peuvent s'exercer aux compétences numériques abordées dans ce recueil grâce à des parcours Pix mis à la leur disposition par la Fédération Wallonie-Bruxelles et conçus en collaboration avec l'IFPC. D'autres parcours, adaptés aux élèves, sont également disponibles.

Rendez-vous sur cette ressource pour découvrir les parcours en lien avec le FMTTN :
e-classe.be/pix-fmttn-numerique

N.B. L'utilisation de parcours Pix avec les élèves nécessite l'acquisition d'une plateforme Pix Orga. Pour tout renseignement :
e-classe.be/pix-orga-enseignement



Retrouvez cette ressource et de nombreuses autres sur e-classe.be

Ressources spécifiques pour le tronc commun :
e-classe.be/ressources-tronc-commun



Note : les ressources du tronc commun (fiches-info, fiches-outils, recueils d'activités) sont destinés à outiller les enseignants et les enseignantes, en proposant des pistes d'activités et/ou théoriques pour aborder certains attendus des référentiels du tronc commun, dans le respect de la liberté pédagogique.

En ce sens, elles consistent bien en des propositions faites à la communauté éducative et ne sont en aucun cas obligatoires. Pour contribuer à un apprentissage structuré et installé, ces documents doivent s'intégrer à une situation d'apprentissage plus large et plus complexe que l'enseignante/l'enseignant construit, puis met en place avec ses élèves.

Fédération Wallonie-Bruxelles / Ministère • www.fw-b.be
02 413 3000 (les jours ouvrables, de 8h30 à 17h)

Administration générale de l'Enseignement
Service général du Numérique éducatif
Avenue du port 16, 1080 Bruxelles
contact.sgne@cfwb.be

www.enseignement.be

Rédaction : Anne Belien, Frédéric Ernalsteen, Anne Leclercq, Sophie Petyt, Cédric Van Damme, Elisa Tomsin, Claude Van Opstal
Graphisme : Laura Maugeri

Éditeur responsable : Fabrice Aerts-Bancken, Administrateur général a.i. • Avenue du Port 16, 1080 Bruxelles