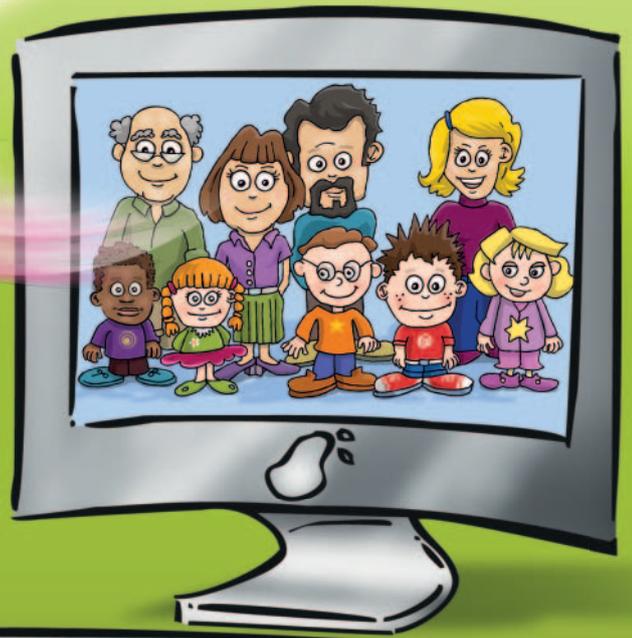




Apprendre en s'amusant : L'univers en ligne



Avec le soutien de



ins@fe



LIBERTY GLOBAL

Quelques mots sur ce livret d'activités

De nos jours, les enfants surfent sur Internet de plus en plus tôt. Fort de ce constat, le livret que vous avez entre les mains vise à introduire les concepts de la technologie moderne dans le vocabulaire et les activités au quotidien des plus jeunes.

Ce livret d'activités offre aux enfants de 4 à 8 ans 30 pages de jeux les aidant à développer leurs compétences linguistiques, mathématiques, sociales et culturelles. Il leur donne une idée de l'impact des technologies modernes sur leur quotidien et, plus important encore, il donne aux parents et aux enseignants l'occasion de discuter avec leurs enfants et élèves respectifs de ces questions importantes.

Bien que ce livret d'activités ait été créé de telle sorte que les jeunes enfants puissent s'amuser de manière autonome, de nombreux exercices vont plus loin. Cet ouvrage encourage les parents et les enseignants à échanger avec les enfants dès leur plus jeune âge sur des sujets tels que le respect de la confidentialité des données et les technologies modernes, car ces questions jouent sans conteste un rôle de plus en plus important dans leur vie.

Le tableau de la page 4 présente aux parents et aux enseignants les thèmes évoqués tout au long des exercices proposés. Des informations supplémentaires sont disponibles sur www.bee-secure.lu. Nous vous encourageons à lire ces instructions car elles fournissent des informations plus détaillées sur les objectifs pédagogiques de chaque activité et sur les messages que les enfants peuvent appréhender sur le bon usage des technologies qui les entourent.

À propos d'Insafe

Insafe est un réseau de sensibilisation créé en 2004 et dédié au programme Safer Internet de la Commission européenne.

À l'heure actuelle, Insafe se compose d'un centre de sensibilisation, d'un service d'assistance aux jeunes et d'un panel de jeunes dans 30 pays en Europe et au delà, et également d'un panel pan-européen de jeunes qui se rencontre une fois par an. Des informations supplémentaires sont disponibles sur www.bee-secure.lu.

Le programme Safer Internet de la Commission européenne, lancé en 1999, vise à protéger les jeunes en ligne et à promouvoir une utilisation sûre et responsable des technologies virtuelles.

Le programme comporte plusieurs lignes d'action visant à :

- sensibiliser l'opinion publique ;
- lutter contre les contenus nuisibles et illégaux en ligne ;
- garantir un environnement en ligne plus sûr ;
- établir une base de connaissances sur la sécurité en ligne.

Des informations supplémentaires sont disponibles sur <http://ec.europa.eu/saferinternet>.

BEE SECURE représente le Luxembourg dans le réseau INSAFE. Étant reconnu comme le Centre Luxembourgeois pour la Sécurité en ligne, BEE SECURE sensibilise les enfants, jeunes adultes, parents et pédagogues pour favoriser l'utilisation plus sûre et responsable des nouveaux médias. Vous trouverez d'avantage d'informations utiles liées à la sécurité en ligne sur www.bee-secure.lu.

**Bienvenue dans ton
livret d'activités.**
Viens t'amuser avec nous

Ce livret appartient à :

mon prénom :

mon nom de famille :

À propos du contenu de « Apprendre en s'amusant : L'univers en ligne »

Chaque page de ce livret comporte un, deux ou trois symboles ★ indiquant le niveau de difficulté de l'activité afin de répondre aux besoins divers des 4-8 ans.

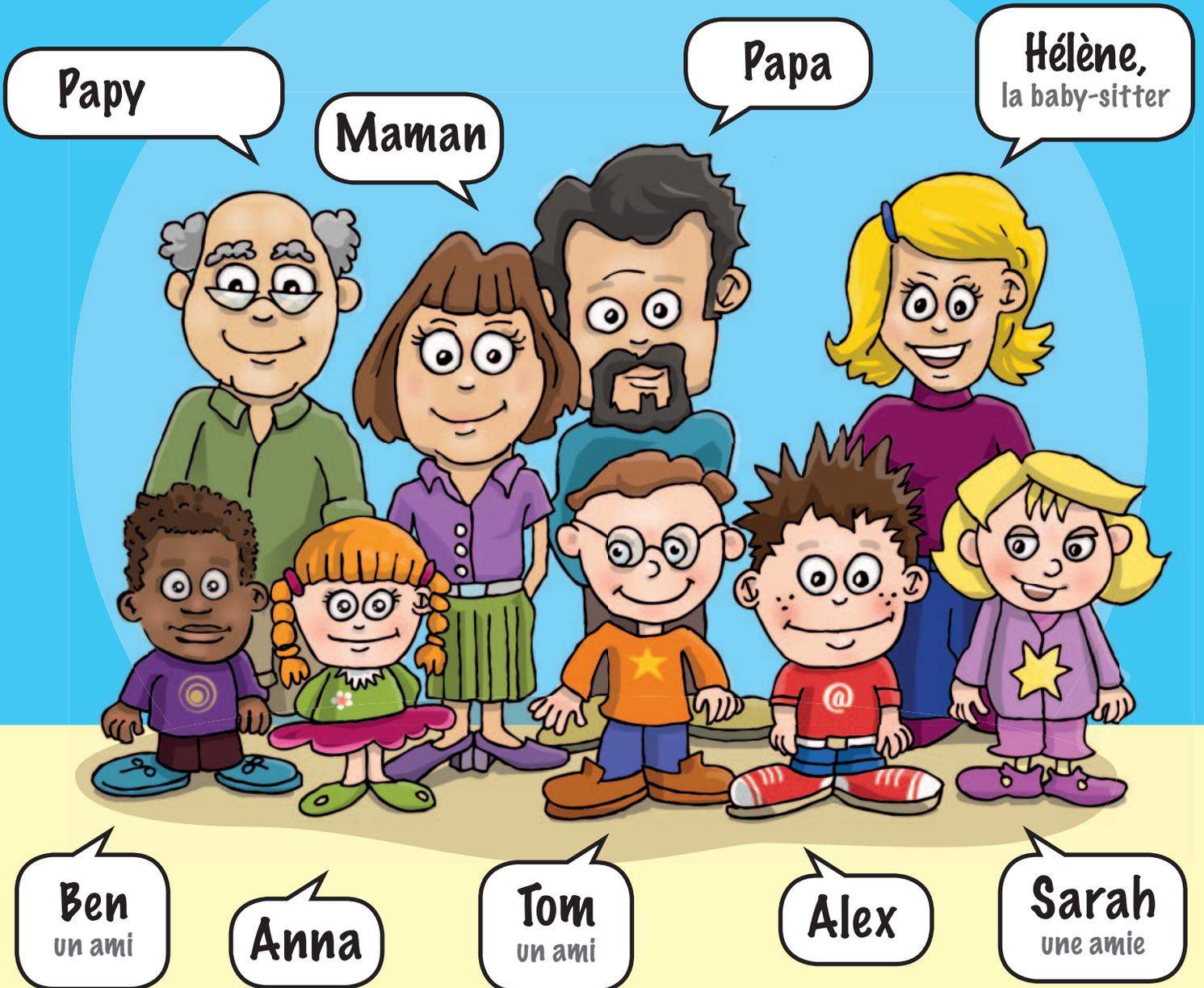
★ = facile / 4-5 ★★ = moyen / 6-7 ★★★ = difficile / +8

Thèmes	Pages	Aspects TIC ¹	Exercices	Compétences / Objectifs
Rentrée des classes	p.6*, p.7	Mes outils de communication	Assembler les paires, comparer et trouver les différences	Différenciation visuelle, symboles de statut social et harcèlement
Famille et amis	p.8, p.9*	Profils en ligne et respect de la confidentialité des données virtuelles	Associer les profils, créer son propre profil	Les données de mon profil : comprendre la différence entre public et privé. Encourager l'esprit critique concernant le choix des informations diffusées
Une vie équilibrée	p.10*, p.11*	Équilibre des activités quotidiennes	Plages horaires et autocollants d'activités, récit d'histoires	Réflexion sur/ classement des activités ; réflexion sur le temps passé à étudier, jouer, chatter, se laver, etc.
Actions et compétences	p.12, p.13	Appareils multifonctions, convergence	Associer les appareils à leurs fonctions et propriétés	Comprendre que des appareils différents peuvent avoir une même fonction et qu'un seul appareil a souvent plusieurs fonctions
Montrer et raconter	p.14, p.15	Manipulation des données	Enquête : comment cela s'est-il passé ?	Encourager l'esprit critique, faire la distinction entre le réel et le virtuel
Partager	p.16*, p.17	Confidentialité et protection des données	Diffuser et sécuriser	Apprendre ce qui est tangible et intangible, réel et virtuel ; esprit critique sur la protection des informations et/ou des objets
Apprentissage	p.18	Compétences sur l'ordinateur et dans la vie réelle	Évaluer et identifier les compétences	Connaissance de soi, métaconnaissances (réflexion sur ses propres actions)
Technologies d'aujourd'hui	p.19*	Évolution des technologies	Qu'utilisaient mes parents et mes grands-parents ?	Parler du passé et de l'avenir, de l'évolution des technologies
Valeur marchande	p.20*	Coût des technologies	Classer et compter, découvrir la valeur des outils de communication	La valeur des outils de communication, esprit critique sur le coût de ces appareils que les enfants considèrent souvent comme leur étant dus
Langage	p.21	Symboles informatiques	Associer les pays et les objets	Comprendre les différences culturelles
Garder les choses en sécurité	p.22, p.23, p.28, p.30	Protection informatique	Créer des mots de passe, associer des objets et leur clé, jeux de mots et de recherche	Résoudre des problèmes, découvrir de nouveaux symboles, décoder
Me garder en sécurité	p.24*, p.29*	Fonctions d'aide et services géodépendants	Mots croisés sur la sécurité, labyrinthe	Développement du langage, métaphores ; comprendre l'anonymat et les services géodépendants
Émotions/ responsabilité (action/réaction)	p.25, p.26	Communication en ligne	Associer des émoticônes et des incidents, répondre aux messages	Gérer le harcèlement en ligne, apprendre à exprimer/montrer ses émotions et son empathie
Harcèlement	p.27*	Communication sur Internet et dans la vie réelle	Récit d'histoires	Distinction entre le réel et le virtuel, demander de l'aide, parler de problèmes

¹ Technologies de l'Information et de la Communication

* Exercices avec niveau supplémentaire. Des explications complémentaires pour les parents et les enseignants sont disponibles sur www.saferinternet.org.

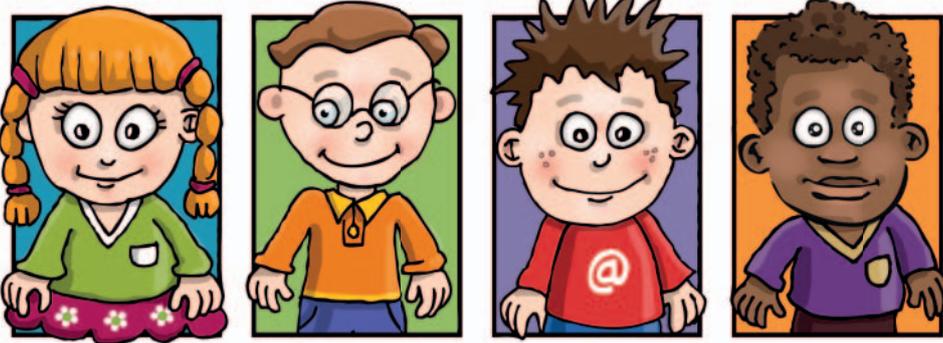
Découvrir la famille et ses amis





Rentrée des classes

Aujourd'hui, c'est la rentrée des classes pour Anna, Tom, Alex et Ben. Regarde leurs cartables, leurs goûters, leurs téléphones portables et leurs ordinateurs.



Peux-tu assembler les paires ?



Trouve les 5 différences !





Associe le bon profil à chaque personne.

J'aime manger de la pizza.
J'aime jouer de la guitare.
Je voudrais devenir pompier.
J'aime écouter de la musique.

1

J'aime jouer sur l'ordinateur.
Plus tard, je voudrais être vétérinaire.
Je vis avec ma mère et mes deux sœurs.
J'aime les autocollants.

2

J'aime ma maman et mon papa.
J'aime manger de la glace.
J'aime aller à la plage.
J'aime regarder des dessins animés.

3

J'aime jouer au football.
J'aime manger des spaghettis.
Ma couleur préférée est le bleu.
J'ai un chien qui s'appelle Rocco.

4



Ben



Alex



Sarah



Anna

Ma famille, mes amis et moi !



Je peux tout dire à :



Je peux presque tout dire à :



Je peux dire certaines choses à :

Remplis ton profil

Comment t'appelles-tu ? _____

Quel âge as-tu ? _____

Où habites-tu ? _____

Quel est ton numéro de téléphone ? _____

Où vas-tu à l'école ? _____

Avec qui es-tu ami(e) ? _____



Entoure les images qui correspondent.

J'aime manger	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
J'aime aller à	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
J'aime	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
J'ai	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				

À présent, coche les cases pour indiquer à qui tu dirais toutes ces choses.

Ma journée :

Qu'as-tu fait aujourd'hui ? Place les autocollants (A) dans les cases qui correspondent.



--	--



--	--



--	--



--	--



--	--



--	--



Choisis une heure.
Dessine ce que tu as fait.



Raconte l'histoire





Avec quels objets peut-on...

prendre une photo :



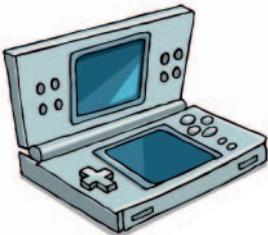
envoyer une photo :



écouter de la musique :

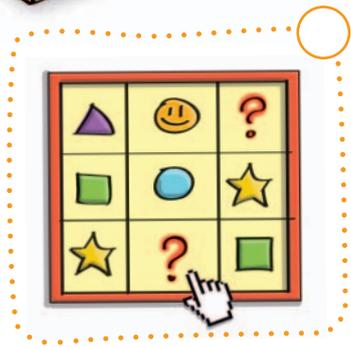
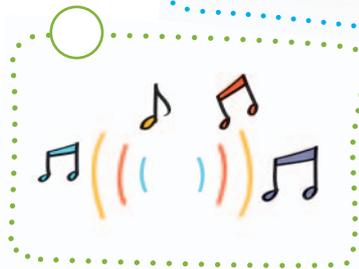
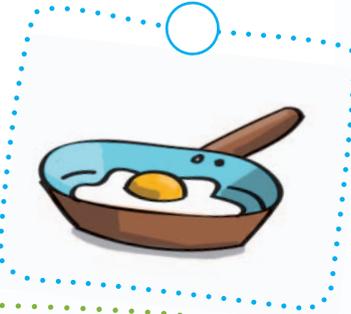
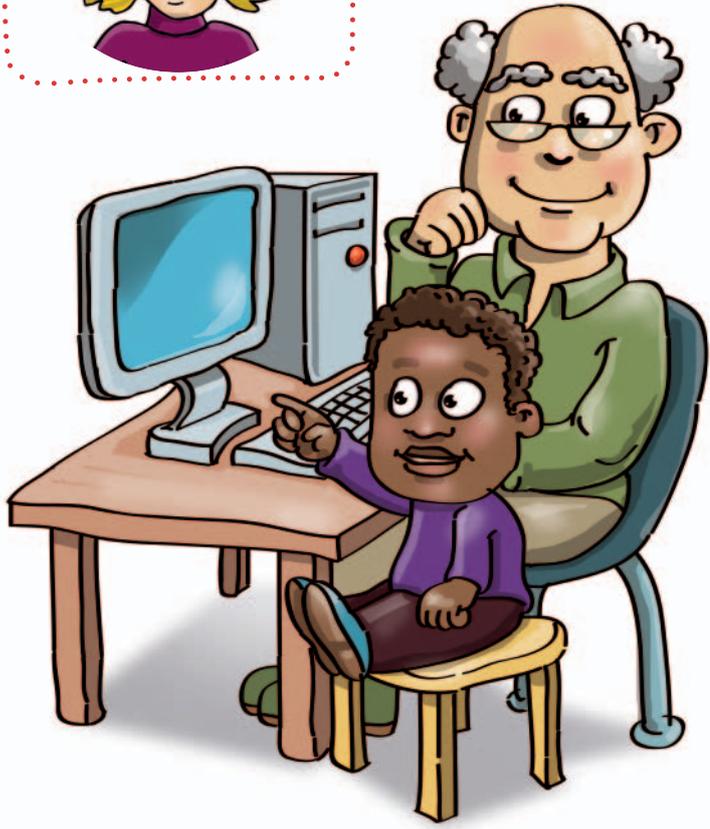
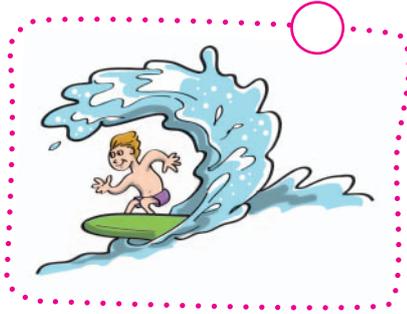


écrire une lettre :



Que peux-tu faire avec un ordinateur ?

Coche la ou les cases qui correspondent.

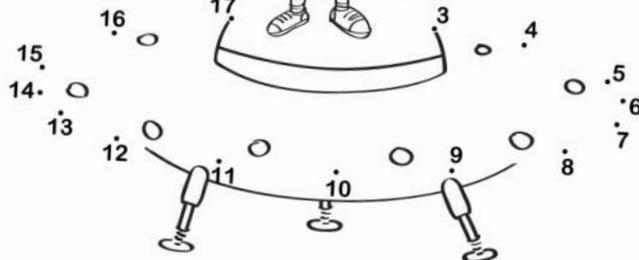
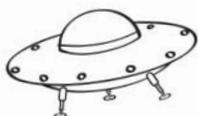
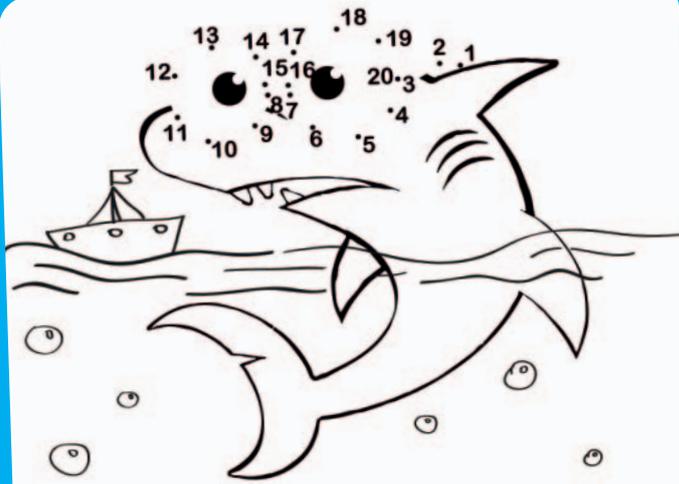
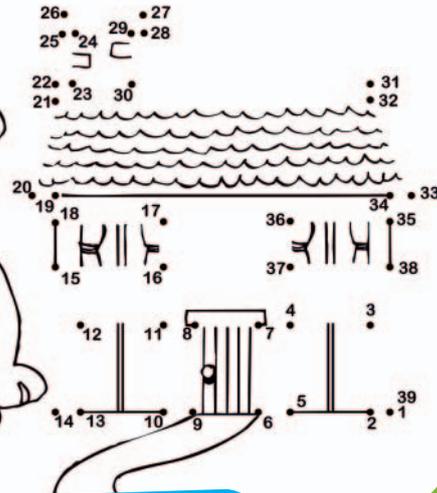
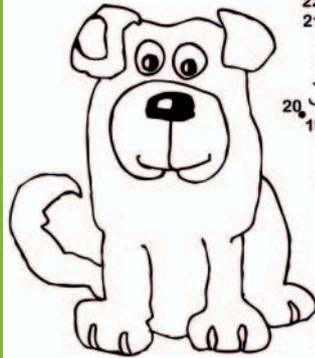




MONTREZ RACONTEZ

et

Relie les points entre eux et découvre à quoi ressemblent les images.





Entoure
les images qui
ne te semblent
pas réelles



1



2



3



4



6



5



Pr ta vie privée

Colorie le cadre des images afin de montrer à qui tu donnerais ce qui se trouve sur cette page



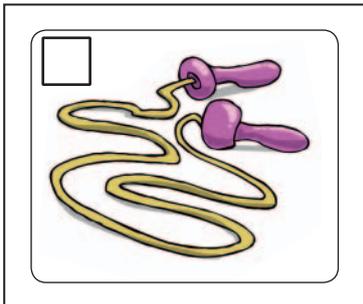
famille



famille et amis

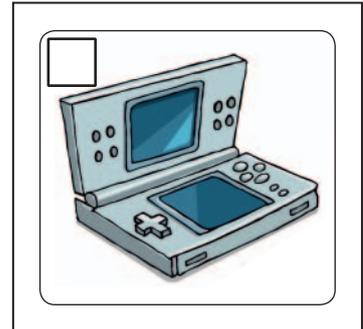
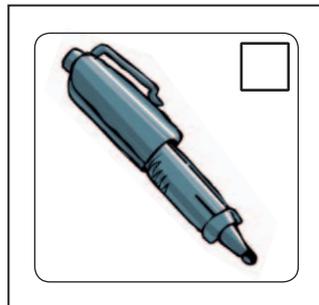


tout le monde



un secret

mon nom

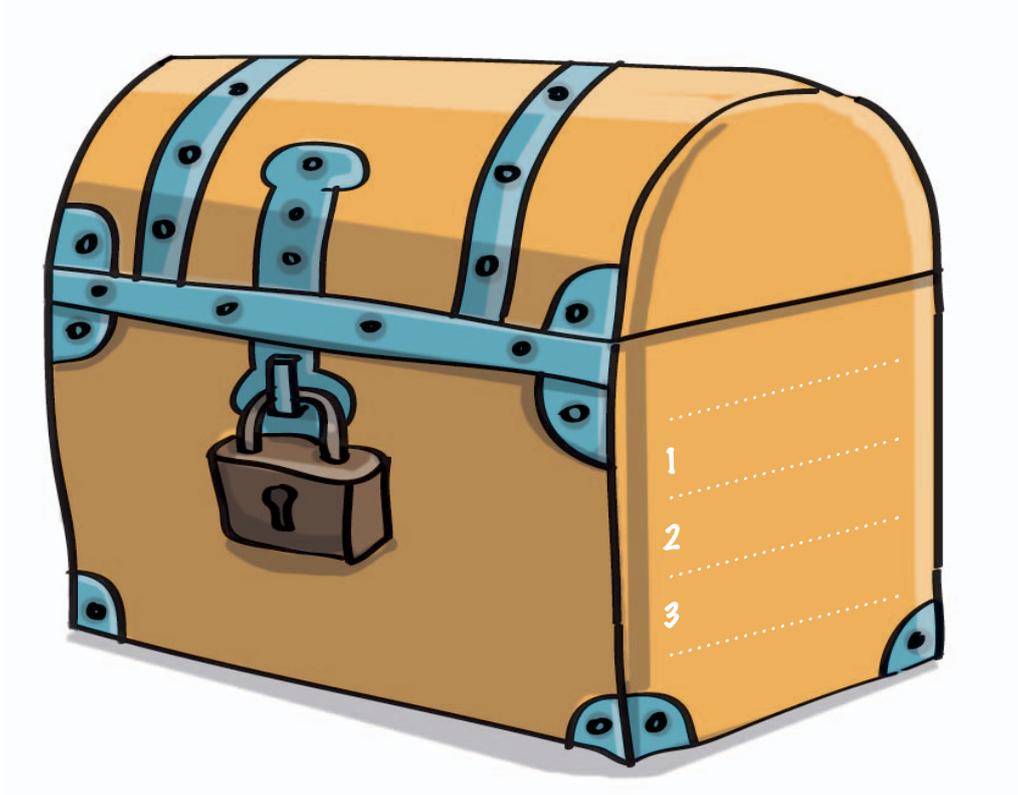


mon mot de passe

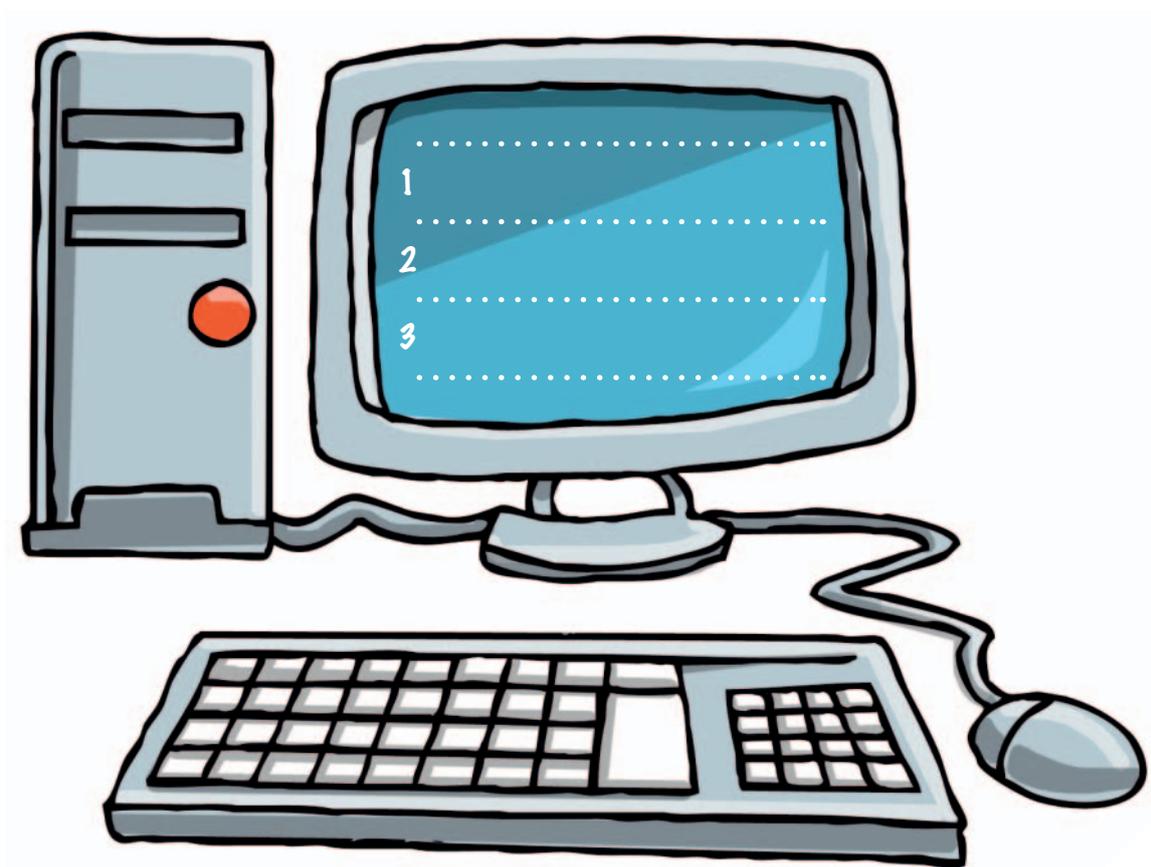


À présent, coche les pour indiquer les choses que tu peux toujours reprendre.

Écris 3 choses que tu voudrais garder en sécurité dans un coffre aux trésors



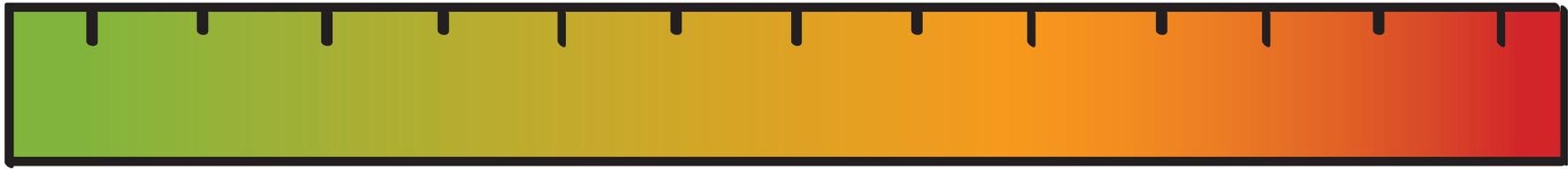
Écris 3 choses que tu voudrais garder en sécurité sur ton ordinateur





En quoi es-tu bon ?

Dis-le-nous en plaçant les autocollants  dans les 3 sections



Je suis bon pour

Je suis assez bon pour

Je suis moins bon pour

Coche les cercles pour nous montrer si...



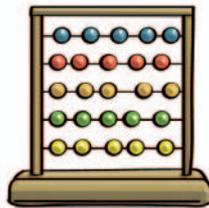
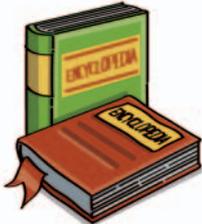
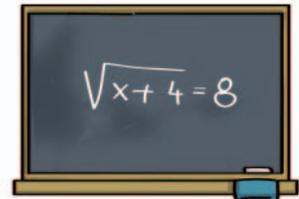
...tes grands-parents l'utilisaient



...tes parents l'utilisaient

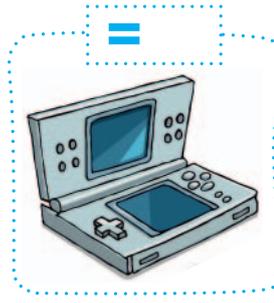
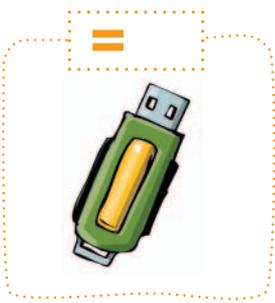


...tu l'utilises





Un CD vaut 1,
un téléphone portable vaut 3.
Peux-tu trouver les autres
valeurs ?



À présent, passons à quelques exercices de calcul

= + =

= + =

= + + + =

= + + =



Le symbole



Suis les lignes et découvre comment on appelle le symbole @ dans ces pays



Danemark



Petit canard

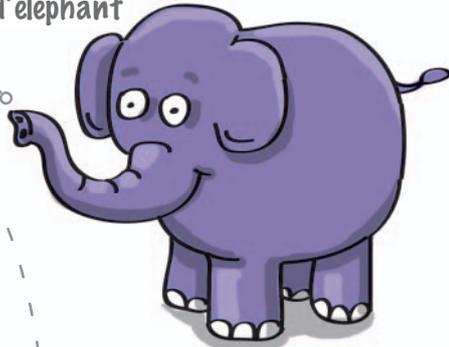


Queue de singe



Norvège

Trompe d'éléphant



Corée



Pays-Bas

Queue de cochon



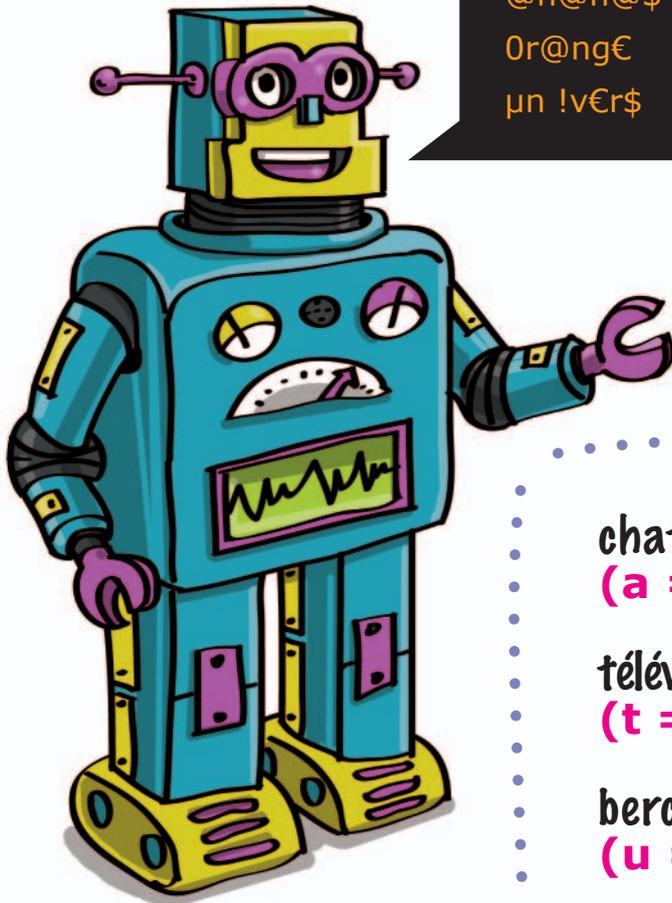
Escargot



Grèce



Peux-tu aider le robot à créer de nouveaux mots de passe ?



@n@n@\$ = ananas

0r@ng€ = orange

µn !v€r\$ = univers

chat

(a = @)

télévision

(t = +)

berceuse

(u = µ)

énergie

(e = €)

Sarah

(s = \$)

zéro

(z = 7, o = 0)

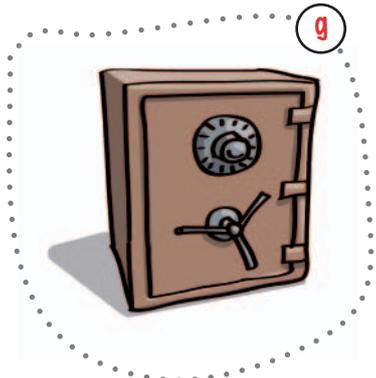
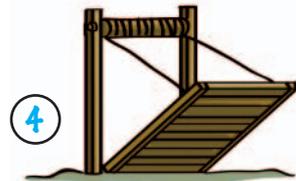
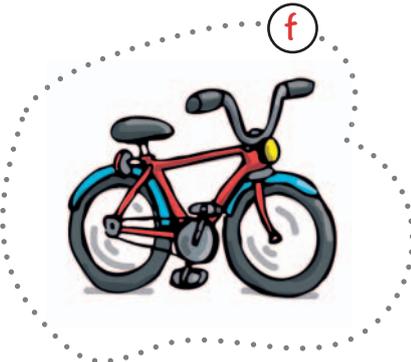
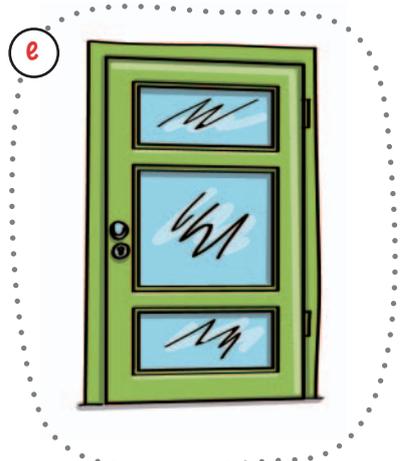
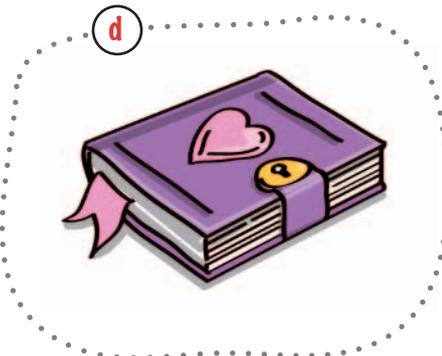
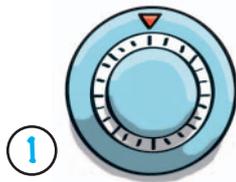
sortie

(i = !, t = +)



On verrouille tout !

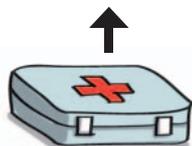
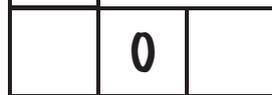
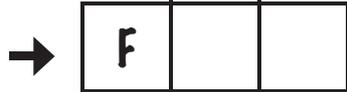
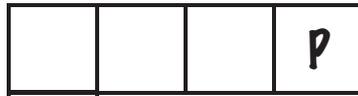
Associe la bonne clé à chaque objet verrouillé





M O T S C R O I S É S

Remplis la grille.



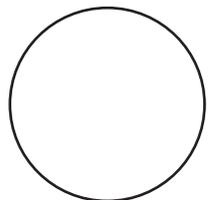
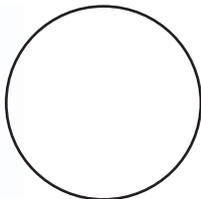
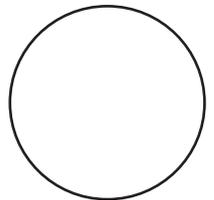
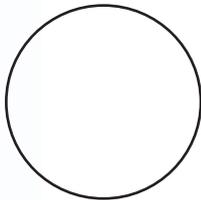
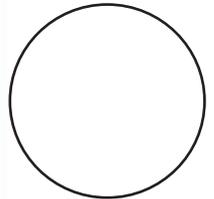
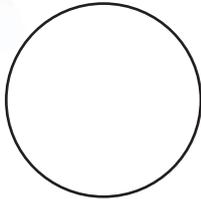
- policier
- danger
- sortie
- aide
- SOS
- feu
- stop
- docteur
- premiers secours

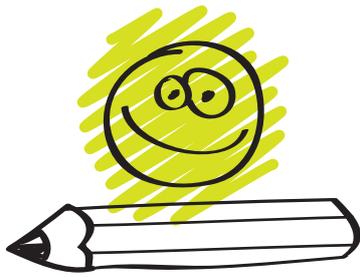


ÉMOTICÔNES

Comment te sens-tu ?

Associe les autocollants représentant des émoticônes (c) à chaque image





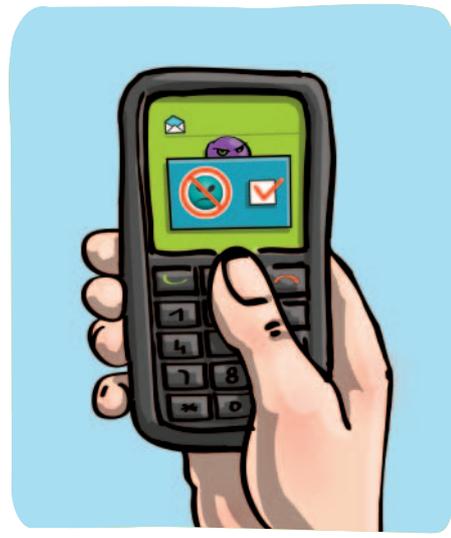
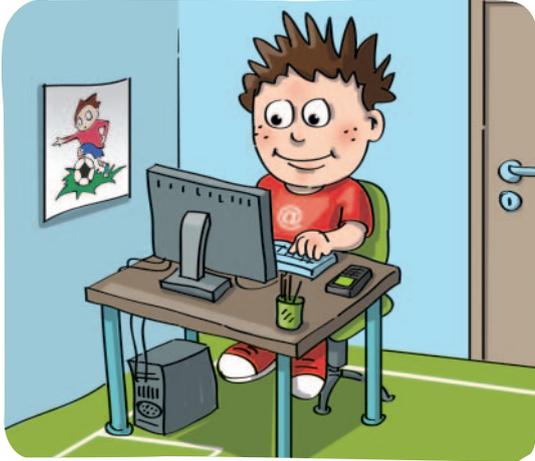
Comment te sentirais-tu ?

Dessine ton propre symbole !





Raconte l'histoire





Raye les mots 'SPAM' et 'VIRUS', puis utilise les lettres restantes pour compléter le message qui se trouve dans l'encadré.

S	S	P	A	M	A	S	L	U	S
S	T	V	S	P	A	M	P	P	P
P	M	A	P	S	S	E	A	A	A
A	U	X	P	T	P	M	U	S	M
M	V	A	V	M	A	P	S	U	J
O	M	I	I	U	M	E	P	R	S
V	A	R	R	V	S	A	A	I	P
I	P	S	U	U	I	P	M	V	A
R	S	P	S	V	S	R	A	E	M
U	C	A	S	P	A	M	U	M	M
S	O	M	S	U	R	I	V	S	I

Conseil : cherche les mots de gauche à droite, de droite à gauche, à la verticale et en diagonale.

 Alex

.....

S _ _ _ ,

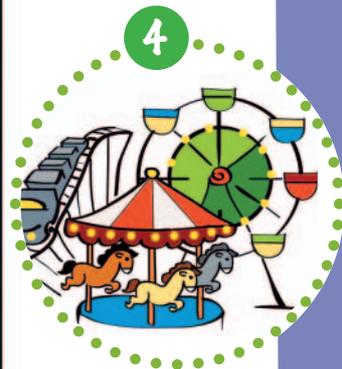
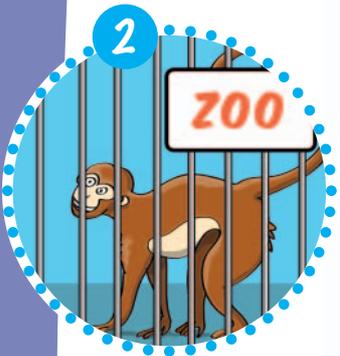
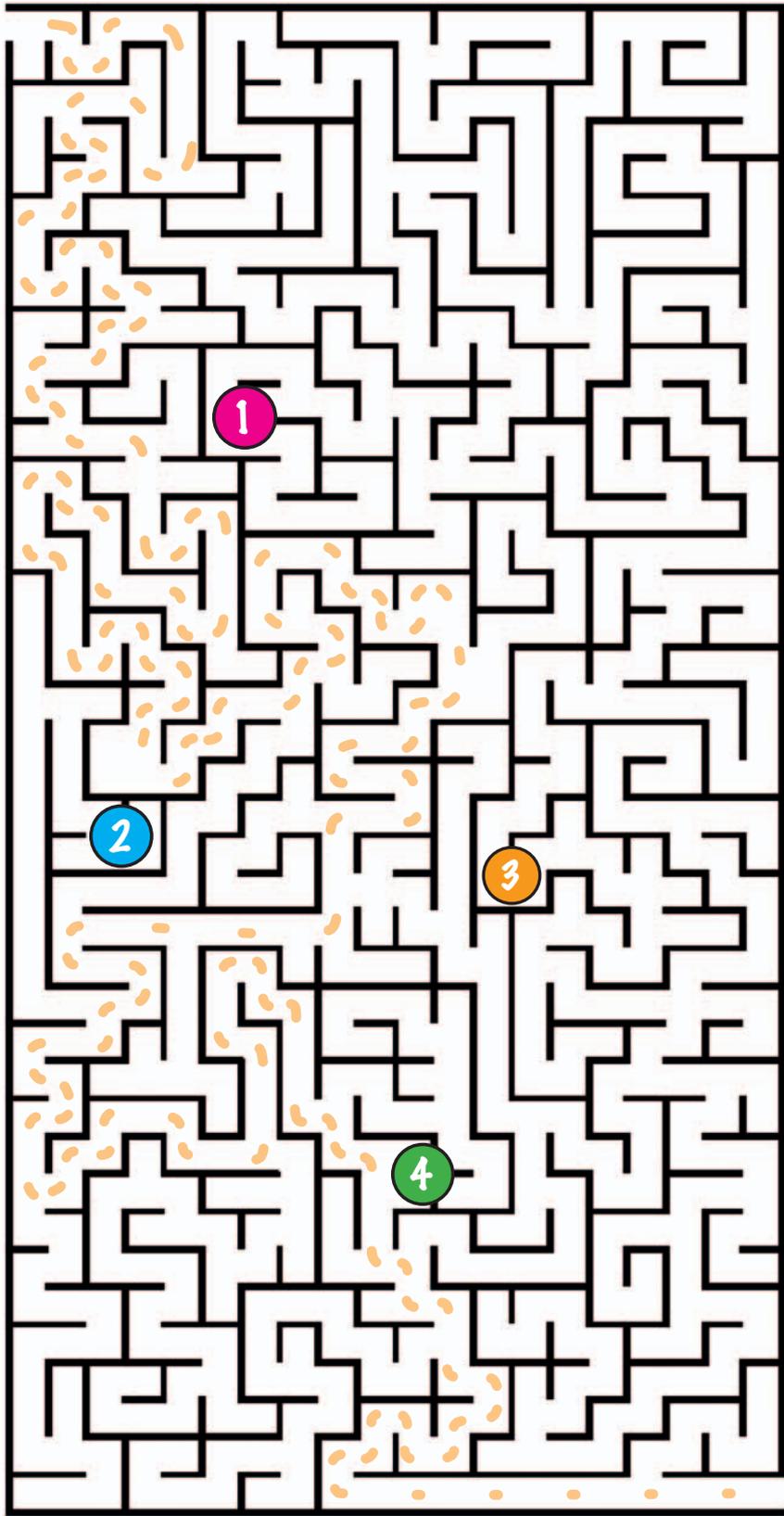
_ _ X - _ _ J _ _ E _ _ _

M _ _ ?

RESTE EN SÉCURITÉ



Découvre où va Anna. Suis ses pas.





PROTÈGE

TON ORDINATEUR !

Des virus sont en train d'envahir ton ordinateur. Peux-tu les trouver ? Il y en a 10.



Insafe dans votre pays

Allemagne	www.klicksafe.de
Autriche	www.saferinternet.at
Belgique	www.clicksafe.be
Bulgarie	www.safenet.bg
Chypre	www.cyberethics.info
Danemark	www.medieraadet.dk
Espagne	www.protegeles.com
Estonie	www.targaltinternetis.ee
Finlande	www.ficora.fi
France	www.internetsanscrainte.fr
Grèce	www.saferinternet.gr
Hongrie	www.saferinternet.hu
Irlande	www.webwise.ie
Islande	www.saft.is
Italie	www.easy4.it

Lettonie	www.drossinternets.lv
Lituanie	www.draugiskasinternetas.lt
Luxembourg	www.bee-secure.lu
Malte	www.mca.org.mt
Norvège	www.medietilsynet.no
Pays-Bas	www.mijndigitalewereld.nl
Pologne	www.saferinternet.pl
Portugal	www.internetsegura.pt
République tchèque	www.saferinternet.cz
Roumanie	www.sigur.info
Royaume-Uni	www.thinkuknow.co.uk
Russie	www.saferunet.ru
Slovaquie	www.zodpovedne.sk
Slovénie	www.safe.si
Suède	www.medieradet.se

PEGI

Le système PEGI, également soutenu par le programme Safer Internet de la Commission européenne, informe les parents de la tranche d'âge cible des jeux vidéo par le biais d'icônes qui donnent également des informations sur le contenu. Ce système est disponible dans 30 pays européens. Pour plus d'informations, consultez le site www.pegi.info.



CREDITS

Creation

une publication de European Schoolnet

Insafe (Réseau Européen soutenu par le UE Safer Internet Programme), soutenu par Liberty Global /Telenet

Créé en 2011

Illustration et conception du produit

Jacqueline M. Jomain
Iddi Fix

Merci à

Child Focus, Anna Karidi Pirounaki, Marianne Kant-Schaps et les enseignants, parents et élèves qui ont contribué au contrôle et développement de cette publication.

COPYRIGHT

Titre: Apprendre en s'amusant : L'univers en ligne

Préfixe: 978-2-959974

numéro ISBN: 978-2-9599740-6-9

EAN :



Droits d'auteurs : la présente œuvre est licenciée sous la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 3.0 Unported. Pour voir une copie de la présente licence, veuillez visiter : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>



Avec le soutien de



LIBERTY GLOBAL