



Un projet créé grâce au soutien du Ministère de la famille et de la Commission de l'éthique en science et en technologie.

TABLE DES MATIÈRES

MESSAGE AUX PARENTS	3
MESSAGE AUX ENSEIGNANTS/ES ET INTERVENANTS/ES	4
OBJECTIFS DE LA TROUSSE D'ANIMATION PÉDAGOGIQUE EN 4 POINTS	5
DESCRIPTION DES PERSONNAGES	6
LES THÈMES	7
ACTIVITÉ AVANT LE SPECTACLE 1	8
ACTIVITÉ AVANT LE SPECTACLE 2	9
ACTIVITÉ APRÈS LE SPECTACLE 1	10
ACTIVITÉ APRÈS LE SPECTACLE 2	11
ACTIVITÉ APRÈS LE SPECTACLE 3	12
ACTIVITÉ APRÈS LE SPECTACLE 4	13
ANNEXE - SONDAGE	14
ANNEXE - ACTIVITÉ « DERRIÈRE LE PARAVENT »	15
ANNEXE - DERRIÈRE LA PORTE	17
ANNEXE - MES TROIS-RÈGLES	18
ANNEXE - LA CHARTE DE CONFIANCE DE LA FAMILLE TOUT-ÉCRAN	19



Chers parents,

Votre enfant se prépare à assister à une pièce de théâtre qui se veut ludique, drôle et touchante à la fois, dont le thème principal est le savoir-être et le savoir-vivre dans et avec Internet.

Le « Web » est omniprésent dans nos vies et dans la vie de nos enfants. Pour ces derniers, Internet est un lieu de socialisation et de divertissement tant par les jeux en ligne, les médias sociaux ou encore les nombreux sites portant sur leurs intérêts. Même si notre usage du numérique a décuplé dans les dernières années et qu'Internet fait partie de notre quotidien, notre façon de vivre et d'interagir dans ce dernier reste à définir. Outiller nos enfants à comprendre l'univers du « Web », à socialiser et à interagir de façon responsable et avec civisme dans cet environnement, est une réalité nouvelle dans notre vie de parent, pour ne pas dire un défi !

Le présent document se veut à la fois informatif et pratique. Vous y retrouverez plusieurs renseignements importants sur la pièce ainsi que des activités qui pourraient être réalisées en classe comme à la maison. Ces activités permettront de préparer votre enfant à la pièce qu'il verra ou encore faire un retour avec lui sur ce qu'il aura appris. Nous vous proposons aussi quelques références intéressantes si vous désirez aller un peu plus loin dans votre réflexion.

Par ailleurs, nous comptons sur vous pour motiver votre enfant en prévision de la pièce à laquelle il assistera. De simples questions courtes peuvent y contribuer.

EXEMPLES

« As-tu hâte ? »

« Qu'est-ce qui peut se passer quand on joue en ligne ? »

« Quel est ton personnage préféré dans tes jeux en ligne ? »

« J'aimerais que tu me dises quel aura été ton personnage préféré dans la pièce et pourquoi ? »

Merci à l'avance de votre participation, qui contribuera certainement aux apprentissages de votre enfant en lien avec le contenu de la pièce ainsi qu'au plaisir qu'il en retirera.

Pour aller plus loin :

<http://moodle.frab.ca/course/view.php?id=2359>

http://www.ethique.gouv.qc.ca/en/assets/documents/CEST-Jeunesse/CEST-J-2009-cyber/cyber_avis_FR.pdf

<http://monimageweb.com/cyberreputation/>

* Afin de faciliter la lecture de ce message, nous avons employé le masculin comme genre générique pour désigner les filles et les garçons.



Bonjour à vous,

C'est avec plaisir que nous vous convions à la représentation de Tic Tac, une pièce de théâtre destinée aux élèves de 10 à 12 ans, dont le thème central est le savoir-être et le savoir-vivre dans et avec Internet.

L'objectif principal de cette pièce est d'aider les enfants à trouver des repères qui leur permettront de mieux comprendre les « environnements » numériques dans lesquels ils évoluent, afin qu'ils puissent y socialiser et interagir, dans le respect de soi et des autres.

Préparer les élèves à la pièce est très important; cela leur permet de mieux intégrer les apprentissages qu'ils en tireront.

Mais...

Il est tout aussi important d'insister sur l'aspect ludique de la représentation à laquelle ils s'apprêtent à assister.

Bien qu'elle traite d'enjeux importants, Tic Tac est une comédie. Il est donc primordial que les enfants sentent qu'ils ont un espace pour rire, réagir et s'amuser.

Le spectacle, sous forme de divertissement, leur apprendra bien des choses.

Ce document propose différentes activités à faire avant et après la pièce. L'objectif des activités est de préparer les enfants au contenu qu'ils verront dans celle-ci et de consolider ou d'ancrer ce qu'ils auront retenu.

Bonne représentation !

Pour aller plus loin :

<http://moodle.frab.ca/course/view.php?id=2359>

http://www.ethique.gouv.qc.ca/en/assets/documents/CEST-Jeunesse/CEST-J-2009-cyber/cyber_avis_FR.pdf

<http://monimageweb.com/cyberreputation/>

* Afin de faciliter la lecture de ce message, nous avons employé le masculin comme genre générique pour désigner les filles et les garçons.



- 1** Présenter le synopsis et les personnages pour aider les élèves à entrer rapidement dans l'histoire.
- 2 Avant la pièce**
Amorcer une réflexion sur Internet, le « Web », sous forme de jeux ou de conversations avec les élèves.
- 3 Après la pièce**
Assurer la pérennité du message grâce à différentes activités facilement réalisables.
- 4** Définir certains thèmes pour faciliter la compréhension du spectacle.

LE THÉÂTRE PARMINOU : QUI SOMMES-NOUS ?

Le Théâtre Parminou est un théâtre professionnel de création au cœur des enjeux de notre société depuis plus de 45 ans. L'intervention par le spectacle est, sans contredit, un moyen efficace et privilégié d'éducation, de sensibilisation et de prévention.



ThéâtreParminou

UN ART VIVANT, À LA RENCONTRE DES GENS

Le théâtre met les gens en relation, c'est là toute sa puissance et sa magie. Il est convaincant, car il met en scène des situations dans lesquelles les spectateurs se retrouvent. Dans un monde où tout divise, le théâtre rassemble. Universel, il s'adapte à toutes les cultures, s'adresse directement aux émotions et favorise une ouverture d'esprit. Il interpelle le public et l'amène à s'impliquer, à réfléchir et à agir.

LA PIÈCE

LE SYNOPSIS

Quand Zoé joue à Tic Tac, elle devient Lady Vengeance; une héroïne astucieuse et sans peur, qui découvre tous les indices et résout toutes les énigmes. Dans ce jeu de réalité virtuelle, où l'on voyage à travers le temps, elle devient presque une autre personne.

Lorsque son père quitte la résidence vers l'étranger pour quelques jours, Zoé profite de l'occasion. Elle se lance dans le jeu, sans compter les heures, ayant soif de réussir les défis. Elle finit par oublier ce qui compte, ceux qui l'entourent et finit même par se mettre en danger. Sa mamie Gigi et son ami Léo feront tout pour l'aider.

Dans ce monde de technologies et de communication où tout est plus rapide, plus facile, plus proche, il est peut-être de mise de s'arrêter pour prendre notre temps ! Tic Tac propose une virée dans l'univers d'Internet, une histoire qui met en lumière les bons comportements à adopter dans nos activités sur le « Web », tous écrans confondus !



LA JEUNE FILLE (ZOÉ)

Fillette d'environ 12 ans, en 6^e année. Sans avoir des tonnes d'amies, elle est riieuse et de bonne compagnie. Par contre, lorsqu'elle joue à Tic Tac, sa personnalité change complètement. Elle devient fonceuse, téméraire, une vraie héroïne qui n'a pas froid aux yeux... un peu trop même ! Elle développe ainsi une addiction au jeu qui lui permet, en quelque sorte, de fuir l'ennui créé par la distance de son père, parti en voyage.



L'AMI (LÉO)

Camarade de classe et ami de la jeune fille, il a aussi 12 ans. C'est un passionné de jeux vidéo, mais il n'a pas de console chez lui, ses parents détestent les jeux vidéo. Pour lui, chaque fois qu'il va jouer chez quelqu'un, cela constitue une opportunité en or et il est très excité ! C'est un garçon hyper intelligent, curieux, mais qui se laisse un peu marcher sur les pieds. Faute de « gamer », il adore la lecture et aide ainsi la jeune fille dans sa quête du jeu puisqu'il s'y connaît bien en histoire. Et surtout, c'est un fan fini du père de la jeune fille... c'est son idole !

LE PÈRE (MARC)

Mi-trentaine, monoparental, il adore taquiner sa fille. Créatif en numérique, il conçoit des applications et des jeux vidéo, ce qui l'amène à souvent voyager pour son travail... trop souvent selon Zoé ! Il est le principal concepteur du jeu virtuel Tic Tac. Il privilégie le ludisme avec sa fille, essayant ainsi de compenser son absence. Par contre, il connaît bien les enjeux liés au « Web » et il tente de bien préparer sa fille en lui inculquant des règles assez strictes, ce qui est plus difficile à faire respecter lorsqu'on n'est pas présent ! Il peut aisément argumenter à propos de la pertinence de tel YouTubeur et de la qualité des vidéos sur sa chaîne, ce qui agace sa fille !

LA MAMIE (GISÈLE)

Soixantaine, récemment retraitée, grand-mère de la jeune fille, mère du père. Surnommée Mamie Gigi. C'est elle qui s'occupe de la jeune fille lorsque le père quitte à l'étranger. Bien qu'elle ne comprenne pas tout à la technologie, elle demeure curieuse à s'ouvrir aux nouveautés et entend bien profiter de sa proximité avec sa petite-fille pour en apprendre davantage ! C'est une mamie en forme et dégourdie.

LE DESTRUCTEUR

Adolescent un brin plus vieux que Zoé, c'est un « gamer », un « crack » de Tic Tac, vantard et arrogant. Il veut être le meilleur lorsqu'il joue, il est même prêt à faire des manigances pour arriver à ses fins.

LA POLICIÈRE

C'est une enquêteuse d'une unité d'intervention pour les cas de cybercriminalité. Elle connaît son travail et tente d'être rassurante. Elle possède un sens de l'humour très pince-sans-rire.

**LE TEMPS D'UTILISATION
DU NUMÉRIQUE
VERSUS LE TEMPS PASSÉ
EN FAMILLE**

**LE MONDE VIRTUEL
ET LE MONDE RÉEL
LE VRAI DU FAUX**

LE PLAGIAT

**LES TRACES QU'ON
LAISSE SUR INTERNET
PIÈGES ET DANGERS**

**MON IMAGE
SUR INTERNET**

**LES ÉCARTS ENTRE
LES GÉNÉRATIONS
ET LA TECHNOLOGIE**

**AMITIÉ VIRTUELLE
ET AMITIÉ RÉELLE
LE VRAI DU FAUX**

ÉQUIPE DE CRÉATION

TEXTE François Morin

MISE EN SCÈNE Jean-François Gascon

SCÉNOGRAPHIE Eve Lambert en collaboration avec Vincent Lainesse

DISTRIBUTION Maxime Martin-Beauregard et Laurie Blanchette

DIRECTION ARTISTIQUE Jean-François Gascon

COSTUMES Eve Lambert



PRÉSENTATION DE LA PIÈCE

OBJECTIF Que l'élève se fasse une représentation des thématiques de la pièce. On souhaite activer les connaissances sur les notions suivantes : environnement numérique, jeu virtuel, réalité virtuelle, avatar, le savoir-vivre et le savoir-être sur Internet, etc.

MATÉRIEL Les sections du synopsis et de la description des personnages, dans le guide d'accompagnement.

DÉROULEMENT L'animateur lit le synopsis et la description des personnages. Puis, il fait participer les élèves dans un échange autour de questions telles que celles-ci :

EXEMPLES

« C'est quoi un jeu de réalité virtuelle ? »

Faire verbaliser les enfants sur le thème de la réalité virtuelle. Peut-être qu'ils possèdent à la maison des jeux de réalité virtuelle ou encore qu'ils jouent à ce type de jeu en ligne. Souligner l'aspect réaliste de certains jeux. Quel est leur jeu vidéo préféré ?

« Leur personnage (avatar) de jeu vidéo préféré ? »

Quel est leur personnage préféré et pourquoi ? Quels sont ses qualités, ses forces, ses dons particuliers ? Aimeraient-ils ressembler à leur personnage ? Leur arrive-t-il de jouer avec leurs amis en imitant leur personnage préféré ? Comment se sentent-ils ?

« Quels sont leurs réseaux sociaux préférés ? »

Instagram, Snapchat, Pinterest, Facebook ?
Pourquoi ? Qu'est-ce qu'ils aiment de ces sites ou applications ?

Est-ce qu'il peut parfois arriver que l'on soit tellement « pris » dans un jeu qu'on ne peut plus s'arrêter, un peu comme Zoé ?

On dit qu'elle développe une dépendance au jeu. Qu'est-ce que ça veut dire ?

Expliquer aux enfants ce que veut dire le mot « dépendance ».

Est-ce que prendre des pauses lorsqu'on joue à un jeu pourrait aider à être meilleur par la suite ?



NAVIGUER SUR INTERNET

OBJECTIF Que l'élève arrive à se représenter l'immensité des « environnements » numériques dans lesquels il évolue et leurs particularités (parallèle de la navigation en mer avec celle sur Internet).

MATÉRIEL Une carte du monde sur Internet ou affichée dans la classe. L'image aide à visualiser, se faire une représentation.

DÉROULEMENT L'animateur demande dans un premier temps si les enfants connaissent les expressions « naviguer en mer » et « naviguer sur Internet » ? Il poursuit avec un échange avec les enfants sur ces deux types de navigation.

SUGGESTIONS

Qu'est-ce qu'on peut découvrir en naviguant en mer ?

Les enfants nomment ce qu'ils pensent trouver en naviguant en mer.

Lorsqu'on navigue en mer, on explore, on découvre des îles ou des continents, on peut même découvrir des trésors ! On peut observer de magnifiques fonds marins ainsi qu'une grande variété de poissons et de créatures marines différentes. La température peut être belle et aider notre embarcation à avancer et aller plus vite.

Cependant, on peut aussi faire face à des dangers : du mauvais temps, des tempêtes, des hauts-fonds, du froid, de grandes chaleurs, etc. Les instruments de navigation peuvent se briser et on peut perdre notre direction. On peut faire face à des pirates, des sirènes ou encore se faire attaquer par des requins !

Qu'est-ce qu'on peut découvrir d'amusant en naviguant sur Internet ?

Les enfants nomment ce qu'ils aiment lorsqu'ils naviguent sur Internet.

On peut trouver des images, des sites de vidéos comiques comme YouTube, suivre des « YouTubers », trouver de l'aide pour faire ses devoirs, parler et jouer à des jeux en ligne avec nos amis, voir leurs photos, etc.

L'animateur dirige la discussion pour la suite.

EXEMPLES

Un peu comme la navigation en mer, est-ce que vous pensez que l'on peut rencontrer des dangers lorsqu'on navigue sur le « Web » ? Des pirates ? Des sirènes ? Des tempêtes ? En quoi le « Destructeur » est-il un danger pour Zoé ? Quel genre de « Destructeur » pourriez-vous rencontrer sur le « Web » ?

Quand on navigue sur Internet, à quels signaux « météo » doit-on être attentif ?



Attention

Les enfants n'ont pas tous la même connaissance d'Internet et des contenus de tout ordre que l'on peut y retrouver. Il est important de diriger la discussion et d'éviter les dérapages ou que ça aille trop loin. L'objectif est de les sensibiliser à la notion de vigilance lorsqu'ils naviguent sur Internet.

ACTIVITÉ APRÈS LE SPECTACLE 1

RETOUR ET APPRÉCIATION DE LA PIÈCE

OBJECTIF Que l'élève prenne le temps de revenir sur les enjeux de la pièce et fasse des liens avec sa réalité.

MATÉRIEL Questionnaire d'appréciation disponible en annexe.

DÉROULEMENT

- 1 L'animateur fait un retour sur la pièce en relisant le synopsis et en faisant un bref rappel des personnages.
- 2 Réactivation des connaissances : échange avec les élèves autour de questions telles que celles-ci :

EXEMPLES

- 🔗 De quoi la pièce parlait-elle ?
 - 🔗 C'était quoi l'histoire ?
 - 🔗 Quels étaient les personnages principaux ?
 - 🔗 Quel personnage avez-vous le plus aimé et pourquoi ?
 - 🔗 Nommez une chose que vous retenez de la pièce et pourquoi ?
 - 🔗 Est-ce qu'une histoire, comme celle de Zoé, pourrait vous arriver ? Pourquoi ? Comment ?
 - 🔗 Est-ce que cette pièce vous a fait vivre des émotions ?
- 3 Les enfants complètent le questionnaire.



DERRIÈRE LE PARAVENT

OBJECTIF Que l'élève se souvienne que l'identité de quelqu'un n'est pas toujours celle que l'on pense derrière un écran (identité numérique versus identité réelle).

MATÉRIEL Un cartable ou un grand livre de manière à faire comme une sorte de paravent. Cartes décrivant les personnages en annexe.

DÉROULEMENT

Mise en contexte

L'animateur fait un rappel sur le personnage de Zoé, Lady Vengeance et celle du « Destructeur ». Lorsque Zoé joue à Tic Tac, on se souvient qu'elle est beaucoup plus frondeuse en Lady Vengeance. Le « Destructeur », lorsqu'il joue à ce jeu en ligne, aide Zoé à réussir plusieurs niveaux du jeu. Lors de leur rencontre « physique », la situation est inversée et Zoé se retrouve dans le pétrin.



CONSIGNES

Les enfants se placent deux par deux et mettent un grand livre ou un carton pour les séparer. Ils peuvent se parler et doivent s'entendre, mais ne doivent pas se voir.

Ils choisissent chacun un personnage figurant sur une carte. Ils incarneront le personnage qui y est décrit. Chacun tentera de découvrir le personnage incarné par l'autre « derrière l'écran ». Chaque carte contiendra aussi quelques idées de réponses aux questions.

Accorder environ 5 minutes pour le jeu une fois les consignes données, 1 à 2 minutes pour s'approprier le personnage et 2-3 minutes pour l'interaction entre les deux.

L'animateur fait un retour sur le jeu.

- 🔗 Est-ce que les élèves ont réussi à découvrir l'identité de l'autre ?
- 🔗 Est-ce qu'ils se sont trompés ? Est-ce qu'ils ont été trompés ?
- 🔗 Est-ce qu'ils avaient le goût de découvrir réellement ce personnage même s'ils avaient un petit doute ?
- 🔗 Est-ce que ce genre de situation pourrait vous arriver sur Internet un peu comme cela est arrivé à Zoé ?

ACTIVITÉ APRÈS LE SPECTACLE 3

LA PORTE OUVERTE

OBJECTIF Que l'élève amorce une réflexion sur ce qui peut être dévoilé, les renseignements personnels, sur les réseaux sociaux et ce qu'on devrait garder pour soi.

MATÉRIEL L'image de la porte fournie en annexe.

DÉROULEMENT L'animateur fait la mise en contexte et échange avec les jeunes sur les portes qu'on laisse ouvertes sur les réseaux sociaux. Les élèves écriront sur une feuille quels renseignements personnels ou quelles photos doivent rester « derrière la porte » lorsqu'ils vont sur les réseaux sociaux.

MISE EN CONTEXTE

Qu'est-ce qu'on fait avant de partir en voyage ou lorsqu'on part à l'école le matin ? Qu'est-ce que vos parents font avant de quitter la maison et que personne ne reste à l'intérieur ?

EXEMPLES

- 🔗 On ferme les lumières.
- 🔗 On ferme les ronds du poêle.
- 🔗 On s'assure que tous les appareils électriques sont bien débranchés.

Mais surtout, on ferme et on verrouille la porte.

- 🔗 Est-ce qu'on partirait sans fermer la porte et sans la verrouiller ?
- 🔗 Qu'est-ce qui se passerait si on laissait la porte ouverte ?

Faire verbaliser les jeunes sur les conséquences d'une porte laissée grande ouverte toute la journée.

Faire le pont avec ce qu'on laisse ouvert sur les réseaux sociaux.

Les renseignements personnels que l'on diffuse, doivent-ils être nécessairement partagés ? Le « Destructeur » a fait quelques allusions à Zoé sur les portes qu'elle avait laissées ouvertes sur les réseaux sociaux.

Demander aux enfants de réfléchir à ce qui devrait rester derrière la porte lorsqu'ils sont sur les réseaux sociaux. Quels renseignements devraient rester confidentiels ?

Demander aux enfants d'écrire 3 renseignements sous différentes formes qui devraient rester derrière la porte sur la feuille fournie en annexe.

ACTIVITÉ APRÈS LE SPECTACLE 4

MES TROIS RÈGLES QUAND J'UTILISE INTERNET

OBJECTIF Que l'élève se donne 3 règles sur la façon de « vivre » sur Internet qu'il juge importantes pour lui.

MATÉRIEL L'image de l'écran fournie en annexe et la charte de confiance de la famille Tout-Écran.

DÉROULEMENT L'animateur fait un retour sur la scène dans laquelle Zoé et Léo présentent leur **Tableau des 10 commandements du Net**.

RETOUR SUR LA PIÈCE Dans la dernière scène, Zoé raconte fièrement à sa mamie et à son père ce qu'elle a fait pour son travail de recherche avec son ami Léo. Ils ont créé un site Web, tictacstop.com, qui propose des règles à suivre pour avoir un comportement responsable en ligne. Il s'agit de mises en garde concernant certains pièges à éviter et des attitudes à privilégier quand on utilise Internet.

Suite à la présentation de la pièce, quelles sont les 3 règles que les enfants jugent incontournables ou importantes pour eux lorsqu'ils naviguent sur Internet ou qu'ils vont sur les réseaux sociaux ?

Prendre quelques minutes pour écrire les 3 règles sur la feuille fournie en annexe.

Faire un retour en groupe et demander à chaque enfant de lire une règle qu'il juge importante pour lui ou incontournable pour l'environnement numérique.



QUESTIONNAIRE D'APPRÉCIATION

NOM

GROUPE

**TU AS EU LE PLAISIR D'ASSISTER AU SPECTACLE TIC TAC
QU'EN AS-TU PENSÉ ?**

1. J'ai aimé la pièce de théâtre que j'ai vue à l'école :

(Cocher la case appropriée)

Pas du tout

Un peu

Beaucoup

Énormément

2. Ce que j'ai aimé le plus, c'est :

3. Ce que j'ai aimé le moins, c'est :

4. Parmi les réseaux sociaux nommés dans la pièce (Facebook, Snapchat, Instagram...),
lequel trouves-tu le plus intéressant ? _____

5. Explique-nous pourquoi.

6. Lady Vengeance est un avatar, un personnage virtuel que Zoé a créé dans le jeu. D'après toi,
quand on est dans l'univers virtuel, est-ce que c'est la réalité ? Oui ou non.


7. Quel message retiens-tu de la pièce ?

SITUATION 1 : PERSONNAGE ALEX

Alex est un garçon de 6^e année, qui adore le jeu en ligne « Fortnite ». Il joue régulièrement et aime recevoir des conseils de ses amis ou de blogueurs pour s'améliorer et franchir des niveaux supérieurs. Tu représentes Alex !

Depuis quelques jours, tu joues à « Fortnite » en ligne avec un garçon de ton âge qui s'appelle Édouard. Il est excellent à ce jeu et a beaucoup de trucs à te donner. Ce soir, après l'école, tu sais qu'Édouard va t'aider à franchir un niveau super difficile. Tu as hâte de connaître tous les trucs d'Édouard.

Tu lui poses beaucoup de questions sur le labyrinthe. Il peut t'aider, mais il te propose d'acheter une « apps » vraiment pas chère qui pourrait encore mieux t'aider dans ce niveau et dans bien d'autres. C'est tentant, mais tu n'as pas d'argent. Tu essaies d'en savoir plus...

 **Fortnite** : jeu vidéo de survie et de construction en coopération développé par People Can Fly et Epic Games.

SITUATION 1 : PERSONNAGE ÉDOUARD

Édouard n'est pas celui qu'il prétend être. En réalité, il s'appelle Stéphane, il a 37 ans et il travaille dans une entreprise informatique. Il vend des applications « apps » pour aider les « gamers » en ligne. Stéphane sait que les « gamers » s'entraident et se donnent beaucoup de trucs sur les réseaux sociaux. Pour améliorer ses ventes, Stéphane s'est donc créé une fausse identité pour approcher ces jeunes sur le « Web ».


Il se fait passer pour Édouard et dit qu'il a 12 ans. Il est évidemment très fort, car en réalité, c'est son travail de bien connaître les jeux et les astuces pour y jouer.

Depuis quelques jours, sous sa fausse identité, il joue en ligne avec Alex et il croit qu'il est sur le point de pouvoir lui vendre son « apps » pour le jeu « Fortnite ». Tu représentes Édouard ! Tu retrouves Alex en ligne pour jouer à « Fortnite ».

Alex ne doit pas savoir que tu es un adulte. Tu joues un peu avec lui, mais tu essaies de le convaincre d'acheter « l'apps Fort-go » à 9,99 \$. Cette application va le débloquent sur le niveau du labyrinthe, mais aussi pour tous les autres niveaux.

Wow !

Alex n'a pas d'argent, mais tu lui conseilles de demander à ses parents de l'acheter. Si tu réussis à lui vendre ton « apps », tu auras une belle prime sur ton salaire de la semaine. Tu dois être très convaincant !

 **Fortnite** : jeu vidéo de survie et de construction en coopération développé par People Can Fly et Epic Games.

SITUATION 2 : PERSONNAGE ÉMILIE

Émilie est en 6^e année et elle adore la danse depuis qu'elle est toute jeune. Depuis 2 ans, elle participe à des compétitions et elle a remporté plusieurs fois la première place sur le podium. Elle est un peu compétitive, mais rêve surtout d'étudier en danse et d'en faire une carrière. Tu représentes Émilie !

Tu t'es inscrite avec l'aide de tes parents à une compétition qui aura lieu à Ottawa. Le premier prix est un stage de perfectionnement en danse à l'École de danse contemporaine de Montréal. Cette école a accueilli de grands danseurs. Si tu gagnes, tu pourras danser avec la célèbre Julianne Alexandra Hough, connue pour avoir remporté, à deux reprises, la compétition « Dancing with the Stars ». Tu rêves de gagner et de rencontrer ton idole !

Depuis quelques jours, tu reçois des messages, par « Messenger », d'Eugénie Smith, une organisatrice du concours. Elle te pose des questions sur la chorégraphie que tu présenteras, ta trame sonore, etc. Elle dit avoir besoin de ces détails pour l'organisation de la compétition.

Elle écrit qu'elle a déjà vu tes autres numéros. Elle donne des détails très précis, ce qui prouve qu'elle dit vrai. Elle trouve que tu as du talent et elle voudrait que tu ailles plus loin. Tu es folle de bonheur ! Lorsqu'elle te demande la version vidéo de ta chorégraphie, tu hésites un peu. Tu as déjà entendu de drôles de choses sur ce genre de demande sur le « Web ». Tu restes prudente.

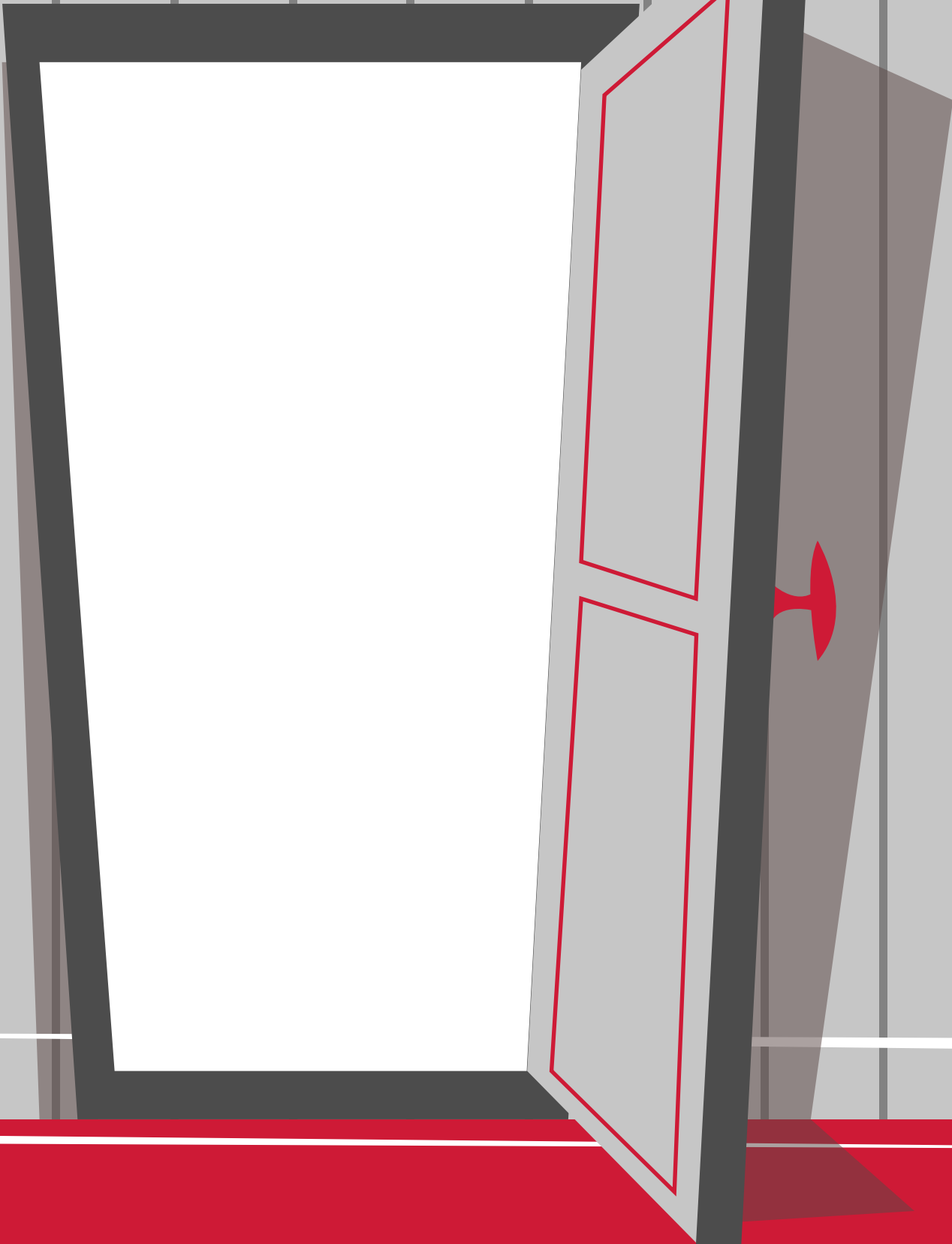
SITUATION 2 : PERSONNAGE EUGÉNIE

Eugénie n'est pas celle qu'elle prétend être. En réalité, elle s'appelle Jessie, elle a 16 ans et elle participe à des compétitions de danse depuis qu'elle a 4 ans. Elle gagne souvent. Cela la rend très populaire dans son école et pour gagner, elle est prête à tout ! Tu représentes Eugénie !

Depuis 1 an, tes victoires se font plus rares, surtout à cause d'une jeune fille qui s'appelle Émilie. Celle-ci, a presque tout raflé l'an passé. Même si elle est plus jeune, tu trouves qu'elle est meilleure que toi et qu'elle a de meilleures idées chorégraphiques que les tiennes. Malgré tes efforts et ton travail lors des dernières compétitions, les victoires d'Émilie se poursuivent.

Pour la prochaine compétition, tu dois la devancer. Tu as réussi à communiquer avec elle par « Messenger » en te faisant passer pour une organisatrice du concours d'Ottawa. Comme tu as déjà vu ses chorégraphies, lors des concours précédents, tu peux lui fournir beaucoup de détails sur ses performances et tu essaies de savoir ce qu'elle prépare pour la compétition.

Tu lui demandes même une vidéo de sa prochaine chorégraphie. Tu veux seulement connaître ses idées, mais Émilie se méfie. Comment la convaincre sans lui faire peur ?





10 RÈGLES D'OR À PARTAGER AVEC SES ENFANTS

- 1** Je réfléchis à mon utilisation des réseaux sociaux : combien de temps j'y passe, à quels moments et dans quels lieux.
- 2** Je vérifie si ce que je lis n'est pas une fausse information, si c'est de la publicité et si c'est vraiment gratuit. Et si c'est gratuit, c'est que c'est peut-être moi le produit ?
- 3** Je fais attention auprès de qui je diffuse mes photos, vidéos, informations ou avec qui je dialogue en webcam ou tchat (qui sont mes « vrais amis » ?).
- 4** Je fais attention à ce que j'écris, je dis, je montre ou je partage pour ne choquer personne et respecter tout le monde comme dans ma vie de tous les jours.
- 5** Je demande son autorisation à la personne dont je partage les photos. Je me renseigne sur ce que j'ai le droit et n'ai pas le droit de faire sur les réseaux sociaux.
- 6** Je ne prends pas rendez-vous avec des inconnus et je préviens mes parents si un inconnu veut me parler, me voir ou s'il m'envoie des images choquantes.
- 7** Je n'ouvre pas les messages ou fichiers provenant d'inconnus, je ne clique pas sur des liens que je ne connais pas (attention aux virus et aux messages qui vont récupérer mes renseignements personnels !).
- 8** En cas de problème ou de questions, j'évite les conflits et je contacte mes parents ou un adulte de confiance que je connais. Discuter avec sa famille et ses vrais amis, c'est toujours la meilleure solution.
- 9** J'utilise un pseudonyme pour protéger ma vie privée.
- 10** Je choisis un mot de passe un peu compliqué, je le garde secret et je le change de temps en temps. Je vérifie souvent mes paramètres de confidentialité et de sécurité.

Source de la charte de confiance :

[Le guide pratique « La famille Tout-Écran » - CLEMI](#)

www.cleml.fr

Source des illustrations :

freepik.com