Supports de cours pour l’enseignant

Bien démarrer en ligne, en sécurité

10 leçons · env. 90 minutes de cours · 21 activités interactives · Version du 23/11/2026

Téléphone, groupe de classe, premiers comptes perso : comment être malin et en sécurité en ligne dès le début, sans que personne ne te gâche le plaisir.

Déroulement du cours

Vous menez le cours au tableau et décidez vous-même quand aborder quelle leçon. Le cours n'expire pas. La classe ne s'inscrit pas : pas de noms, pas de compte, aucune inscription en début de séance. Vous déverrouillez les activités une à une : un code QR s'affiche alors au tableau, la classe répond sur son téléphone, et « Révéler » affiche la bonne réponse en même temps au tableau et sur tous les téléphones. Le corrigé de toutes les questions se trouve dans votre cockpit ; ce PDF ouvert ne le contient volontairement pas, pour qu'il n'arrive pas en avance à la classe. À la fin, vous clôturez le cours. Personne dans la classe ne s'inscrit : ni nom, ni compte, ni adresse e-mail, donc pas de certificats individuels. Ce cours ne comporte pas d'entraînement anti-hameçonnage, réservé au cours « Autodéfense numérique ».

Ce dont vous avez besoin : un vidéoprojecteur ou un écran avec accès à Internet, et la classe avec des smartphones. Les élèves sans téléphone participent avec leur voisin.

Lien avec le programme scolaire du Bade-Wurtemberg

Années 5 et 6 (environ 10 à 12 ans) · Durée : deux heures doubles ou quatre heures simples, leçons utilisables séparément · Version du 03.10.2026

L’entrée dans la nouvelle matière Informatik und Medienbildung (informatique et éducation aux médias) : suit le guide de lecture des années 5 et 6 dans les domaines numérique et participation, information et données, ainsi que communication et sécurité. Les algorithmes et le travail numérique restent du ressort de l’enseignement disciplinaire. Champs d’action de la perspective directrice « Vivre et apprendre dans un monde numérique » : Agir de manière responsable et se protéger, Communiquer, coopérer et agir avec le numérique, Collecter, comprendre et évaluer des informations, Analyser les médias et la société médiatique.

Domaine	Compétence (guide de lecture Informatique et éducation aux médias 2026/27 ou programme 2016)
Numérique et participation	Règles d’usage des médias à l’école ; décrire et analyser son propre usage des médias ; identifier la publicité et expliquer comment elle est choisie ; conditions d’utilisation des applis ; situations de collecte de données et intérêts des acteurs Leçons : Ta journée avec ton téléphone, La publicité, Accepter ?, À qui racontes-tu quoi ?
Information et données	Vérifier des informations selon des critères ; critères de fiabilité ; fonctionnement de base d’une recherche par index Leçons : C’est vrai, ça ?
Communication et sécurité	Communication dans l’espace numérique (groupe de classe, règles, conséquences) ; comportements blessants, aides et moyens de signalement ; protection de son propre accès ; lieux de stockage et trajet d’un message ; droit à l’image Leçons : Le groupe de classe, Des inconnus en ligne, Ton cadenas, Où est stockée ma photo ?
Cours de base en éducation aux médias, 5e année (intégré à IuM)	3.1.3 Communication et coopération (règles en ligne, données privées, cyberharcèlement), 3.1.4 Société médiatique, 3.1.1 Information et savoir

Cette correspondance est une appréciation professionnelle du prestataire, et non une validation officielle. Pour les classes de 8e à 10e année, le programme 2016 s’applique jusqu’à l’entrée en vigueur du programme Informatique et éducation aux médias (2027/28).

Aperçu des leçons

Leçon		Activités interactives
1.	**Ta journée avec ton téléphone** Niveau 5/6 · Numérique et participation Combien, pour quoi faire et pourquoi : regarder honnêtement ton propre usage des médias, et ce que les règles de l’école ont à voir avec ça.	Nuage de mots, Quiz
2.	**La publicité : pourquoi le jeu est gratuit** Niveau 5/6 · Numérique et participation Repérer la publicité dans les applis et les vidéos, décrypter les achats intégrés et comprendre pourquoi tu vois justement ces pubs-là.	Quiz, Nuage de mots
3.	**Accepter ? Ce que tu signes en créant un compte** Niveau 5/6 · Numérique et participation Conditions d’utilisation, âge minimum et autorisations : ce qui se cache derrière le bouton « Accepter » et ce que tu vérifies avant d’appuyer.	Jeu : berechtigungen, Quiz

4.	**À qui racontes-tu quoi ? Tes données en ligne** Niveau 5/6 · Numérique et participation Quelles données apparaissent quand tu utilises des applis et des jeux, qui s'y intéresse et pourquoi c'est toi qui décides de ce que tu dévoiles.	Jeu : datenschutz, Quiz
5.	**C'est vrai, ça ? Vérifier une information** Niveau 5/6 · Information et données D'où ça vient, qui le dit, est-ce possible ? Trois questions avant de croire et de transférer, et comment un moteur de recherche décide de ce qui apparaît en haut.	Jeu : faktencheck, Quiz
6.	**Le groupe de classe** Niveau 5/6 · Communication et sécurité Les règles qui sont différentes dans le chat et dans la cour, ce qu'une blague peut devenir, et comment calmer une dispute dans le chat.	Nuage de mots, Quiz
7.	**Des inconnus en ligne : qui t'écrit ?** Niveau 5/6 · Communication et sécurité Pourquoi des inconnus sont gentils en ligne, quels messages sont un signal d'alarme, et où tu trouves de l'aide sans avoir d'ennuis.	Quiz
8.	**Ton cadenas : mot de passe et verrouillage** Niveau 5/6 · Communication et sécurité Pourquoi ton accès mérite d'être protégé, à quoi ressemble un bon mot de passe que tu peux retenir, et pourquoi tu ne le partages jamais, même pas avec ta meilleure amie.	Jeu : passwort-knacker, Quiz
9.	**Où est stockée ma photo ?** Niveau 5/6 · Communication et sécurité Appareil, serveur, cloud : où se trouvent vraiment tes affaires, quel chemin prend un message à travers le réseau, et pourquoi une photo des autres demande leur accord.	Quiz, Nuage de mots
10.	**Résumé : ta boîte à outils de départ** Complément · Synthèse Tout l'essentiel en un coup d'œil, un quiz final et les règles que vous emportez en tant que classe.	Quiz, Quiz, Quiz, Nuage de mots

Les pages suivantes présentent chaque leçon en entier, avec toutes les questions de quiz et les réponses possibles. Les solutions marquées se trouvent uniquement dans votre Cockpit.

1. Ta journée avec ton téléphone

Combien, pour quoi faire et pourquoi : regarder honnêtement ton propre usage des médias, et ce que les règles de l'école ont à voir avec ça.

Soyons honnêtes

À quelle heure as-tu regardé ton téléphone pour la première fois aujourd'hui ? Et la dernière fois ? La plupart des gens sous-estiment. Le téléphone n'est pas méchant, mais il est **conçu pour te retenir** : notifications, lecture automatique, « encore une vidéo ».

Nuage de mots

Pour quoi utilises-tu le plus ton téléphone ? Un mot suffit.

Ce qui te fait du bien et ce qui ne t'en fait pas

Il n'y a pas de « bonne » dose pour tout le monde. Mais il y a des signes que ça devient trop :

- Tu deviens **irritable** quand tu dois poser ton téléphone
- Les devoirs prennent **deux fois plus de temps** parce qu'il y a toujours quelque chose qui s'affiche
- Tu **dors moins bien** parce que le téléphone est à côté de ton lit
- Il y a des **disputes** à la maison ou avec tes amis à cause du téléphone

> **Important**
>
> C'est toi qui décides, pas l'appli. Celui qui remarque que c'est l'appli qui décide a déjà fait le pas le plus important : ouvrir les yeux.

Pourquoi l'école a des règles

Téléphone éteint en cours, pas de photos dans la cour, rien publier depuis la salle de classe : ce ne sont pas des brimades. Ces règles protègent **tout le monde** dans la salle, toi aussi. Celui qui est distrait en cours rate des choses. Celui qu'on photographie

en cachette ne peut pas se défendre.

Question de quiz

À quoi vois-tu que le téléphone prend trop de place ?

Réponses possibles
Je deviens irritable quand je dois le poser
Je dors moins bien parce qu'il est à côté de mon lit
Je l'utilise pour retrouver des amis
Je regarde quand passe le bus

Astuce

Trois choses qui aident tout de suite : désactiver les notifications des jeux et des réseaux sociaux. Le téléphone hors de la chambre la nuit. Une heure fixe sans téléphone par jour, par exemple pendant les repas.

2. La publicité : pourquoi le jeu est gratuit

Repérer la publicité dans les applis et les vidéos, décrypter les achats intégrés et comprendre pourquoi tu vois justement ces pubs-là.

Rien n’est gratuit

Un jeu ne coûte rien, une vidéo ne coûte rien, l’appli ne coûte rien. Alors comment gagnent-ils de l’argent ? Presque toujours de deux façons :

1. **La publicité.** Chaque pub que tu vois rapporte de l’argent à l’appli. Plus tu restes, plus ça rapporte.
2. **Les achats intégrés.** Au début, tout est gratuit. Puis arrivent le coffre, le skin, la vie en plus, « seulement 2,99 € ». Beaucoup de petites sommes, au final, ça fait beaucoup d’argent.

> **Important**
>
> Si tu ne paies rien, tu paies avec ton **temps** et ton **attention**. Pour les entreprises, les deux valent de l’argent.

Repérer la publicité

La publicité aime se cacher. Fais attention à :

- **« Annonce »**, **« Sponsorisé »**, **« Publicité »**, souvent écrit petit et en gris
- Les vidéos d’influenceurs où un produit est « par hasard » toujours dans le champ
- Les récompenses dans un jeu si tu regardes une vidéo publicitaire
- Les jeux-concours qui ne veulent que tes données

Question de quiz

Lesquels sont de la publicité ?

Réponses possibles
Une vidéo où un influenceur montre une boisson et dit « lien en bio »
Un petit « Sponsorisé » gris au-dessus d’une publication



« Regarde cette vidéo et gagne 50 pièces »
Un message de ta professeure sur la messagerie de l’école

Pourquoi vois-tu justement ces pubs-là ?

L’appli retient ce que tu regardes, combien de temps, et sur quoi tu appuies. Avec ça, elle se fait une image de toi : « Aime le foot, regarde Minecraft, 11 ans. » Et elle te montre exactement les pubs qui vont avec. On appelle ça la **publicité personnalisée**. C’est pour ça que ton ami ne voit pas les mêmes pubs que toi.

Nuage de mots

Où as-tu remarqué une pub pour la dernière fois ? Un mot.

Astuce

Les achats intégrés peuvent être bloqués sur le téléphone ou protégés par un mot de passe. Demande à la maison si c’est réglé. Ça évite le « acheté sans faire exprès ».

3. Accepter ? Ce que tu signes en créant un compte

Conditions d’utilisation, âge minimum et autorisations : ce qui se cache derrière le bouton « Accepter » et ce que tu vérifies avant d’appuyer.

Le bouton sur lequel tout le monde appuie

« J’ai lu les conditions d’utilisation et je les accepte. » Sois honnête : les as-tu déjà lues ? Presque personne ne le fait. Pourtant, en appuyant, tu concluis un **contrat**. C’est pour ça que ça vaut le coup de savoir à peu près ce qu’il y a dedans.

Trois choses qui y figurent presque toujours

1. **L’âge minimum.** Beaucoup de services sont réservés aux 13 ans et plus, certains aux 16 ans et plus, d’autres aux 18 ans et plus. Ce n’est pas pour rire : il s’agit de savoir quelles données d’enfants peuvent être enregistrées et quels contenus sont adaptés. Si tu triches sur ton âge, tu perds cette protection.
2. **Ce qui arrive à tes données.** Quelles données sont collectées, combien de temps elles sont conservées, si elles vont à des entreprises de publicité.
3. **Ce que tu autorises à l’appli.** Par exemple : l’appli a le droit de réutiliser tout ce que tu publies.

> **Important**
>
> Accepter, c’est OK si tu sais **à qui** tu autorises **quoi**. Ce qui n’est pas OK, c’est d’appuyer à l’aveugle parce que le bouton est d’un si joli vert.

Les autorisations : que veut l’appli de ton téléphone ?

Après l’installation, une appli demande souvent : « Puis-je accéder à tes contacts ? À ta position ? Au micro ? » Réfléchis un instant : **L’appli en a-t-elle besoin pour faire son travail ?**

- Une appli de cartes a besoin de ta position. Une lampe de poche, non.
- Une messagerie a peut-être besoin de l’appareil photo. Un jeu n’a pas besoin de

ton carnet d’adresses.

Jeu pédagogique

La classe évalue des autorisations d’applis sur le téléphone : de quoi l’appli a-t-elle vraiment besoin ? Puis corriger ensemble.

Question de quiz

Pourquoi les applis ont-elles un âge minimum ?

Réponses possibles
Parce que les données des enfants sont particulièrement protégées
Parce que certains contenus ne conviennent pas à tous les âges
Parce que sinon l’appli devient trop lente
Pour que les adultes ne soient pas dérangés

Astuce

Avant de créer un compte : vérifie l’âge minimum, préviens quelqu’un à la maison, et n’accorde les autorisations que si l’appli en a besoin pour son travail. Tu peux les retirer à tout moment dans les réglages.

4. À qui racontes-tu quoi ? Tes données en ligne

Quelles données apparaissent quand tu utilises des applis et des jeux, qui s’y intéresse et pourquoi c’est toi qui décides de ce que tu dévoiles.

Des données naissent partout

Tu n’as rien à taper pour que des données sur toi soient créées. Il suffit d’utiliser ton téléphone :

- **Position** : où tu es, quand tu étais où
- **Contacts** : avec qui tu écris, à quelle fréquence
- **Utilisation** : quelles vidéos tu regardes, combien de temps, ce que tu passes
- **Appareil** : quel téléphone, quelle langue, quelle heure

S’y ajoute ce que tu publies **toi-même** : photos, ton nom, ton école, ton loisir.

Jeu pédagogique

Dans le profil d’une personne inventée, toucher les endroits qu’un inconnu pourrait exploiter. Ensuite, discuter au tableau de ce que la classe n’a pas vu.

Qui veut savoir ça ?

- **Les entreprises de publicité** : pour te montrer des pubs adaptées (voir la leçon précédente)
- **L’appli elle-même** : pour te garder plus longtemps et en apprendre plus sur toi
- **Des inconnus** : celui qui sait où tu vas à l’école et quand tu as entraînement peut te trouver
- **Des escrocs** : plus ils en savent sur toi, plus leurs messages ont l’air vrais

Important

Ce qui est en ligne, tu ne le récupères presque jamais. Une capture d’écran suffit. Alors demande-toi avant : **Est-ce que je raconterais ça aussi à un inconnu dans la rue ?**

C’est toi qui décides

On appelle ça l’**autodétermination informationnelle** : un mot compliqué pour une phrase simple. **Tes données t’appartiennent.** Tu as le droit de décider ce que tu partages, avec qui et pour combien de temps. Personne ne peut t’obliger à rendre ton profil public ou à partager ta position, pas même tes amis.

Question de quiz

Quelles informations n’ont rien à faire dans un profil public ?

Réponses possibles
Le nom de ton école
Ton adresse ou ton lieu de résidence avec la rue
Le moment où tu rentres toujours seul à la maison
Ton jeu préféré

Astuce

Mets ton profil en **privé**, partage ta position seulement quand c’est vraiment nécessaire, et pour chaque photo, jette un œil à ce qu’on voit à l’arrière-plan : plaque de rue, bâtiment de l’école, badge avec ton nom.

5. C’est vrai, ça ? Vérifier une information

D’où ça vient, qui le dit, est-ce possible ? Trois questions avant de croire et de transférer, et comment un moteur de recherche décide de ce qui apparaît en haut.

Tout ce qui a l’air bien n’est pas vrai

En ligne, **n’importe qui** peut écrire n’importe quoi. Une belle image, beaucoup de likes, un logo : rien de tout ça ne prouve que c’est vrai. C’est pour ça qu’il y a trois questions à te poser avant de croire et avant de transférer.

Les trois questions

1. **D’où ça vient ?** Y a-t-il une source ? Un site, un nom, une date ? Ou juste « un ami a dit » ?
2. **Qui le dit et pourquoi ?** La personne veut-elle informer, vendre, attirer l’attention ou provoquer une dispute ?
3. **Est-ce que c’est seulement possible ?** Si ça paraît trop beau, trop grave ou trop fou, c’est souvent inventé.

> **Important**
>
> Si tu ne peux pas répondre à l’une des trois questions : **ne transfère pas**. Mieux vaut partager une fois de moins que répandre une bêtise une fois de plus.

Jeu pédagogique

Cinq gros titres, vrais ou inventés ? La classe vote sur le téléphone, puis le tableau affiche l’explication.

Comment fonctionne un moteur de recherche

Un moteur de recherche ne « sait » rien. Il a d’abord collecté des milliards de pages et les a rangées dans un immense **registre** (index), comme l’index à la fin d’un livre. Quand tu tapes quelque chose, il regarde dans le registre quelles pages contiennent le mot et les trie : selon leur popularité, leur actualité, ce sur quoi d’autres ont cliqué, et

parfois selon la publicité payée.

Ça veut dire : **Ce qui est en haut n’est pas forcément juste.** En haut, il y a ce que la machine juge pertinent, ou ce que quelqu’un a payé.

Question de quiz

Pourquoi un résultat apparaît-il tout en haut du moteur de recherche ?

Réponses possibles
Parce que beaucoup de gens cliquent dessus ou font un lien vers lui
Parce que quelqu’un a payé pour ça (annonce)
Parce que le moteur de recherche a vérifié qu’il est vrai
Parce que c’est toujours le plus récent

Astuce

Cherche la même chose avec deux mots différents ou sur deux sites. Si les réponses concordent, c’est bon signe. Si elles se contredisent, demande à quelqu’un qui s’y connaît.

6. Le groupe de classe

Les règles qui sont différentes dans le chat et dans la cour, ce qu’une blague peut devenir, et comment calmer une dispute dans le chat.

Pourquoi le chat, ce n’est pas la cour de récré

Dans la cour, tu vois le visage des autres. Tu remarques si une remarque passe bien ou si elle blesse. Dans le chat, ça manque : **pas de visage, pas de voix, pas de pause.** En revanche, tout le monde lit, tout reste enregistré, et une capture d’écran se fait en deux secondes.

C’est pour ça que, dans le chat, il arrive plus vite quelque chose que personne ne voulait : une blague devient une insulte, une question est ignorée, une image est transférée.

Nuage de mots

Qu’est-ce qui t’agace le plus dans le groupe de classe ? Un mot.

Des règles qui ont fait leurs preuves

- **Le calme la nuit.** Pas de messages après une heure fixée, même si c’est important.
- **Pas de photos des autres** sans demander. Jamais.
- **Rien que tu ne dirais pas à voix haute devant la classe.**
- **Tout le monde n’a pas besoin de répondre.** Trente « ok », c’est trente dérangements.
- **Ne pas régler les disputes dans le chat.** Dans le chat, tout dégénère ; en face à face, non.

Important

Écris de façon à ce que ça te convienne encore si ta grand-mère ou ton professeur principal le lit. Parce que les deux peuvent arriver.

Quand ça dérape déjà

Quelqu’un se fait insulter, une photo gênante circule, quelqu’un est harcelé et exclu du groupe. Alors :

1. **Ne pas participer.** Pas même un emoji qui rit. Rire avec, c’est participer.
2. **Capture d’écran comme preuve**, pas pour la transférer.
3. **Dire que ce n’est pas OK**, de préférence directement et calmement.
4. **Chercher de l’aide** : parents, enseignant, un adulte de confiance à l’école. Ce n’est pas cafarder. Cafarder, c’est vouloir faire du tort à quelqu’un. Chercher de l’aide, c’est vouloir protéger quelqu’un.

Question de quiz

Quelqu’un publie dans le groupe de classe une photo gênante d’un camarade. Que fais-tu ?

Réponses possibles
Ne pas la transférer et ne pas réagir
Dire à la personne que ce n’est pas OK
Prévenir un enseignant ou tes parents
Envoyer un emoji qui rit, c’était juste pour rire

Astuce

Fixez en classe trois règles du chat que tout le monde signe. Trois suffisent. Affichez-les dans la salle de classe.

7. Des inconnus en ligne : qui t’écrit ?

Pourquoi des inconnus sont gentils en ligne, quels messages sont un signal d’alarme, et où tu trouves de l’aide sans avoir d’ennuis.

N’importe qui peut être n’importe qui

Dans un jeu, dans une appli, dans un chat : tu vois un nom et une image. Les deux peuvent être **complètement inventés**. Derrière « Léna, 12 ans », il peut y avoir n’importe qui. La plupart des gens en ligne sont corrects. Mais les rares qui ne le sont pas sont justement très prudents et très gentils.

Les signaux d’alarme

Un message est un signal d’alarme si quelqu’un que tu ne connais pas dans la vraie vie

- te **complimente beaucoup** et dit que tu es quelqu’un de spécial
- demande si tu es **seul** ou si tes parents lisent
- veut que vous passiez sur un **autre chat** où personne ne lit
- demande des **photos**, d’abord anodines, puis moins anodines
- te propose des **cadeaux**, de la monnaie de jeu ou des skins
- dit que c’est **votre secret**

> **Important**
>
> **Les secrets avec des inconnus ne sont jamais OK.** Celui qui te demande de cacher quelque chose à tes parents ne te veut pas du bien. Sans exception.

Ce que tu fais

1. **Ne pas répondre**, ne pas discuter, ne rien envoyer.
2. **Bloquer et signaler.** Chaque appli a un bouton pour ça.
3. **En parler.** Parents, enseignant, un adulte en qui tu as confiance. Tu n’auras pas d’ennuis. Tu n’as rien fait de mal, c’est l’autre personne.

Et si tu as déjà envoyé quelque chose que tu regrettes : **Parles-en quand même.** Plus c’est tôt, plus on peut l’arrêter facilement. Personne ne te punira pour ça.

Question de quiz

Quel message d’une connaissance en ligne est un signal d’alarme ?

Réponses possibles
« Tes parents sont là en ce moment ? On n’a qu’à s’écrire ailleurs. »
« Ça reste notre secret, d’accord ? »
« Je t’offre des skins, envoie-moi une photo en échange. »
« GG, bien joué, à demain. »

Astuce

De l’aide, même sans donner ton nom : en Allemagne, la **Nummer gegen Kummer 116 111** (ligne d’écoute pour les enfants et les jeunes, gratuite et anonyme). Signaler en ligne en Allemagne : **jugendschutz.net** (centre allemand de protection des mineurs sur Internet). Et toujours : un adulte en qui tu as confiance.

8. Ton cadenas : mot de passe et verrouillage

Pourquoi ton accès mérite d'être protégé, à quoi ressemble un bon mot de passe que tu peux retenir, et pourquoi tu ne le partages jamais, même pas avec ta meilleure amie.

Pourquoi, au juste ?

Ton téléphone et tes comptes, c'est comme ta chambre : il y a tes photos, tes chats, tes jeux. Sans cadenas, n'importe qui peut entrer s'il trouve ton téléphone ou devine ton mot de passe. Et soudain, « tu » écris des bêtises dans le groupe de classe, ou quelqu'un fait des achats avec ton compte de jeu.

Le verrouillage de l'appareil

La première chose, et la plus simple : un **verrouillage** pour ton téléphone. Code PIN, schéma, empreinte digitale ou visage. Sans verrouillage, tout le reste ne sert à rien. Et : **1234** ou ta date de naissance, ce n'est pas un verrouillage, tout le monde les devine.

Un bon mot de passe que tu peux retenir

La longueur bat la complexité. L'astuce la plus simple : **quatre mots qui n'ont rien à voir entre eux**, par exemple `ChatPainPluieGuitare`. C'est facile à retenir et très difficile à craquer pour un ordinateur. Des chiffres ou des signes entre les mots le rendent encore plus solide.

Les mauvais : ton nom, ton animal, ton équipe préférée, `motdepasse`, `123456` et tout ce qui figure sur ton profil.

Jeu pédagogique

La classe tape des exemples de mots de passe et voit combien de temps un ordinateur mettrait à les craquer. Seul le modèle est transmis, jamais le mot de passe ; c'est aussi indiqué sur les téléphones.

Important

Un mot de passe, un compte. Si tu utilises le même partout, une seule fuite te

fait tout perdre d’un coup. Et : les mots de passe, **ça ne se partage pas**, même pas avec ta meilleure amie. Les amitiés changent, les mots de passe restent.

Question de quiz

Quel mot de passe est le meilleur ?

Réponses possibles
Max2014
motdepasse123
NuageAssietteLampeGrenouille
111111

Astuce

Demande à la maison si vous utilisez un **gestionnaire de mots de passe**. Il retient tous les mots de passe, toi un seul. Et active, partout où c’est possible, la **deuxième confirmation** (code envoyé sur le téléphone) : un mot de passe volé ne sert alors plus à rien à lui seul.

9. Où est stockée ma photo ?

Appareil, serveur, cloud : où se trouvent vraiment tes affaires, quel chemin prend un message à travers le réseau, et pourquoi une photo des autres demande leur accord.

Trois endroits

Quand tu prends une photo, elle est d'abord **sur ton appareil**. Si tu l'envoies dans le chat, elle se trouve en plus **sur un serveur** du fournisseur, un gros ordinateur dans un centre de données. Si tu actives la sauvegarde, elle est aussi dans le **cloud** : encore un serveur, sauf que tu peux l'utiliser comme un dossier.

Endroit	Avantage	Inconvénient
Ton appareil	Toi seul l'as	Téléphone perdu, photo perdue
Serveur du chat	Tes amis la reçoivent	Le fournisseur a une copie, même si tu la supprimes
Cloud	Accessible partout, sauvegarde	Chez une entreprise, souvent dans un autre pays

> **Important**
>
> « Supprimé » sur ton téléphone ne veut pas dire supprimé sur le serveur. Ce que tu envoies n'est plus seulement à toi.

Le chemin d'un message

Internet n'est pas un simple fil, mais un **réseau de nombreux nœuds** : ton téléphone, le routeur Wi-Fi, le fournisseur, des serveurs quelque part dans le monde, le routeur de ton amie, son téléphone. Ton message saute de nœud en nœud, et si l'un tombe en panne, il prend un autre chemin. C'est ce qui rend le réseau si solide. Et ça veut dire : en chemin, le message passe par beaucoup d'ordinateurs inconnus. C'est pour ça que le **chiffrement** est important ; tu le découvriras plus en détail dans les classes suivantes.

Ton téléphone est le **client** (celui qui demande), le serveur est celui qui répond. Chaque appli, chaque site web fonctionne comme ça.

Question de quiz

Tu supprimes une photo du chat sur ton téléphone. Qu’est-ce qui est vrai ?

Réponses possibles
Elle peut toujours se trouver sur le serveur du fournisseur
Ceux qui l’ont déjà reçue l’ont toujours
Elle a disparu partout
Le fournisseur est prévenu immédiatement et la supprime

Les photos des autres

Chaque personne a un **droit à l’image** (en Allemagne : *Recht am eigenen Bild*). Ça veut dire : une photo sur laquelle quelqu’un est reconnaissable, tu ne peux la transmettre ou la publier que si la personne est **d’accord**. Avec des camarades : demander avant. S’ils disent non : ne pas publier. Même pas « juste dans le groupe de classe ».

Nuage de mots

À qui devrais-tu demander avant de publier votre dernière photo de groupe ? Un mot : tous, personne, prof, ...

> **Astuce**
>
> Trois secondes avant de partager une photo : Qui est dessus ? Est-ce que j’ai demandé ? Qu’est-ce qu’on voit à l’arrière-plan ?

10. Résumé : ta boîte à outils de départ

Tout l’essentiel en un coup d’œil, un quiz final et les règles que vous emportez en tant que classe.

Ce que tu sais faire maintenant

C’est toi qui décides, pas l’appli. Notifications désactivées, téléphone hors de la chambre la nuit, une heure sans téléphone.

Rien n’est gratuit. Repérer la publicité, bloquer les achats intégrés, savoir pourquoi tu vois justement ces pubs-là.

Accepter en réfléchissant. Prendre l’âge minimum au sérieux, n’accorder les autorisations que si l’appli en a besoin.

Tes données t’appartiennent. Profil privé, pas de nom d’école, pas d’adresse, pas d’emploi du temps.

D’abord vérifier, ensuite croire. D’où ? Qui ? Est-ce possible ? Ce qui est en haut de la recherche n’est pas forcément juste.

Dans le chat comme dans la cour, en plus prudent. Pas de photos sans demander, rien que tu ne dirais pas à voix haute, pas de disputes dans le chat.

Les inconnus restent des inconnus. Les secrets avec des inconnus ne sont jamais OK. Bloquer, signaler, en parler. En Allemagne : Nummer gegen Kummer 116 111.

Ton cadenas. Verrouillage de l’appareil, quatre mots comme mot de passe, ne jamais le partager.

Supprimé ne veut pas dire supprimé. Ce que tu envoies est stocké sur des serveurs. Les photos des autres seulement avec leur accord.

> **Important**
>
> Tu n’as pas besoin de tout faire parfaitement. Celui qui connaît ces règles est déjà bien plus en sécurité que la plupart des adultes.

Quiz final

Question de quiz

Que fais-tu si une connaissance en ligne te dit : « Ça reste notre secret » ?

Réponses possibles
Ne pas répondre, bloquer, en parler à un adulte
Jouer le jeu, ce n’est qu’un jeu
Attendre de voir ce qu’il écrit encore
Envoyer une photo pour qu’il te laisse tranquille

Question de quiz

Quelles sont les trois questions à te poser avant de transférer un message ?

Réponses possibles
D’où ça vient ?
Qui le dit et pourquoi ?
Est-ce que c’est seulement possible ?
Combien de likes il a ?

Question de quiz

Qu’est-ce qui fait partie d’une bonne protection de ton téléphone ?

Réponses possibles
Un verrouillage qui n’est pas 1234
Un long mot de passe composé de plusieurs mots
Ne pas partager son mot de passe avec ses amis
Le même mot de passe partout pour ne pas l’oublier

Nuage de mots

Quelle règle retiens-tu de ce cours ? Un mot.

Astuce

Pour l’enseignant : fixez maintenant ensemble les trois règles du chat de la leçon sur le groupe de classe et affichez-les. C’est ce qui restera le plus longtemps de ce cours.