



TITRE DE LA LEÇON 6 : COMPORTEMENT A ADOPTER SUR INTERNET ...

I-SITUATION D'APPRENTISSAGE

Vidéo en guise de situation d'apprentissage :

Les dangers sur internet : <https://youtu.be/2b54gMTgnaE>

II-RESUME DE LA LEÇON :

Internet est un merveilleux outil de communication, de recherche, d'apprentissage, d'information, de jeux et d'échanges. Il plonge dans un monde où tout est possible, mais où tout n'est pas permis.

Mais Internet peut être dangereux, très dangereux pour des utilisateurs jeunes et non avertis comme les enfants et les adolescents.

1. LES DANGERS LIÉS A L'UTILISATION D'INTERNET

On utilise Internet aujourd'hui pour tout : faire ses devoirs, retrouver des amis, vendre, acheter, louer, se divertir mais aussi pour escroquer, pervertir, kidnapper, voler, tuer, etc.

Avec Internet, tout est possible et en un clic ! On peut faire le bien comme le mal.

Sur Internet, il y a des prédateurs, c'est-à-dire des individus mal intentionnés qui cherchent à profiter de la naïveté des jeunes et même des adultes.

Parmi les risques auxquels l'on est régulièrement exposé sur Internet, il y a :

- La **pornographie**, ce sont des images en rapport avec le sexe qui sont proposées avec des invitations fréquentes à consulter des sites de même nature ;
- la **cybercriminalité** consiste à insulter, menacer ou se moquer d'une autre personne, en se cachant derrière un pseudonyme à travers l'envoi régulier de messages textes (texto) ou de messages compromettants au nom de la personne (piratage de compte ou usurpation d'identité), la diffusion de photos compromettantes réelles ou modifiées, d'informations personnelles, intimes (qu'on ne voudrait pas voir connues de tous) ou de fausses rumeurs;
- Le **cyberharcèlement** ou *cyber chantage* consiste à menacer quelqu'un de diffuser sur Internet des photos de son intimité prises par webcam (filmées) s'il ne verse pas une forte somme exigée ou à lui envoyer de façon régulière, contre son gré, des messages ou des photos non désirées.
- La **désinformation** consiste à diffuser largement de fausses informations sur Internet à travers les réseaux sociaux ;

- La **surconsommation**, c'est le fait d'envoyer fréquemment à l'internaute plusieurs publicités (autant de fois qu'il reste connecté ou on en fait la condition d'un téléchargement). A coup de publicités, il finit par être convaincu de l'importance d'acquérir le produit même s'il n'en a pas besoin. C'est surtout le cas avec les jeux vidéo ;
- Les **jeux de hasard** comme les jeux de casino, les paris ou les loteries sont accessibles facilement sur Internet. C'est sur ces sites de jeux où souscrire à un abonnement est exigé que beaucoup de cartes bancaires sont usurpées et utilisées ;
- Les **contenus violents ou haineux**, de vidéos contenant des scènes de violences (bagarres, incendie de véhicules, ...) souvent filmées à l'aide d'un téléphone portable sont largement diffusés. Ce qui peut banaliser la violence et inciter les jeunes à y recourir comme solution ;
- La **cyberdépendance**, c'est le fait de ne plus pouvoir se passer d'Internet, de couper tout contact avec sa famille et ses amis, de se couper de la réalité et vivre dans le monde virtuel d'Internet, de passer des heures et des heures sur Internet au détriment de ses études par exemple.

2. LES MOYENS DE LUTTE CONTRE LES DANGERS SUR INTERNET

Il est possible de se mettre à l'abri des dangers liés à l'utilisation d'Internet. Il suffit d'être prudent en prenant certaines précautions et en adoptant un comportement responsable.

Pour ne pas être une victime des prédateurs sur le Net, souviens-toi toujours de ce slogan : « **Sur le net, vous net pas seuls** ».

En respectant et en mettant en pratique ces quelques conseils, tu pourras te prémunir des dangers d'Internet.

Règle 1 : Parle souvent à tes parents ou à tes aînés de ce que tu fais fréquemment sur Internet ;

Règle 2 : Parle leur de tes amis, des messages que tu reçois et de tes réactions ;

Règle 3 : Ne donne jamais tes coordonnées ou informations personnelles (*Nom, Prénom, adresse domicile, numéro de téléphone, nom de ton école ou sa situation géographique, etc.*).

Règle 4 : Utilise toujours des pseudonymes ou des surnoms comme identifiant (adresse e-mail, identifiant) car des individus mal intentionnés pourraient s'en servir pour te retrouver et te faire du mal (*escroquerie, chantage, enlèvement...*).

Règle 5 : Méfie-toi de la webcam. Par le biais de la webcam, tu pourrais recevoir des images indésirables, érotiques ou autres. Le logiciel de la webcam permet à ton interlocuteur de te photographier ou de te filmer sans ton accord ou à ton insu. Par la suite, ces photos ou vidéos pourraient circuler sur Internet ou y être publiées.). N'allume jamais la webcam si un inconnu t'y invite. Ne fais jamais devant la webcam ce que tu ne ferais pas en public

Règle 6 : Crée des mots de passe compliqués. Pas de prénom, de date de naissance, mais plutôt un mot que personne ne connaît en essayant d'y mélanger des lettres et des chiffres (exemple : le mot de passe "sécurité" peut donner 5ecur1te).

Règle 7 : Méfie-toi des rencontres en ligne. Des personnes mal intentionnées peuvent abuser de ton ignorance ou de ta gentillesse. N'importe qui peut se cacher derrière un pseudo. Les messageries, c'est pour les amis(es) seulement ! N'accepte jamais d'inconnus et encore moins de rendez-vous sans en parler à des adultes. Ne va jamais seul (e) rencontré (e) un inconnu.

Règle 8 : Méfie-toi des sites où tu es invité (e) à remplir des formulaires avec des informations personnelles en rapport avec ton sexe, ton nom, prénom, âge, lieu d'habitation, numéro de

téléphone, établissement/école fréquenté (e) etc. Des bandits ou des mauvaises personnes peuvent ainsi facilement te retrouver et te faire du mal.

Règle 9 : Impose-toi de la rigueur dans l'utilisation d'Internet. Il n'y a pas que ce monde virtuel qui te donne une sensation de totale liberté. Il y a partout des règles à respecter (même sur Internet). Pas d'insultes, de messages grossiers, de menaces, de rumeurs. N'oubliez pas les écrits restent et les sanctions pénales sont lourdes !

Règle 10 : Fais attention au temps passé devant l'écran. Ne sois pas dépendant d'internet, de jeux vidéo au détriment de tes études, de ta famille, de tes amis, de la réalité. Trop de temps passé devant l'écran (plus d'une heure en continu) peut avoir des inconvénients sur tes yeux, ta colonne vertébrale, ta croissance et ton développement psychomoteur.

III-SITUATION D'EVALUATION :

Murielle, élève en 5ème 7 au Lycée Moderne d'Odienné est très contente ce matin car bientôt, elle obtiendra une bourse étrangère pour aller poursuivre ses études hors du pays. Elle vient de renseigner un formulaire sur Internet où apparaissent son nom, prénom, lieu d'habitation, numéro de téléphone et surtout, un numéro de mobile money sur lequel la bourse sera versée.

- Cite deux risques que court Murielle pour avoir renseigné, sans aucune précaution, ce formulaire.
- Cite deux usages que peuvent faire les prédateurs du net des informations que Murielle leur a fournies.
- Donne deux conseils à ta camarade afin qu'elle ne soit pas la prochaine victime des cybercriminels.

IV-EXERCICES /DOCUMENTATION :

Exercice 1

Florine est très active sur les réseaux sociaux. Elle conseille à Miriam de cesser d'être méfiante et de s'éclater sur Internet. Pour l'encourager, elle lui propose cette liste d'activités.

Activités proposées par Florine	Tes choix
Regarde toutes les vidéos et tous les films	
Ecoute de la musique	
Joue à des jeux en ligne	
Achète ce que tu veux et comme tu veux	
Fais-toi le max d'amis sans soucis	
Poste les vidéos et photos de tout ce que tu fais sans limites	
Garde ton mot de passe secrètement	

- Fais le tri et coche seulement les activités saines et sans dangers auxquelles Miriam peut s'adonner sur Internet.
- Pour celles que tu n'auras pas retenues, dis à Miriam en quoi elles sont dangereuses afin qu'elle ne soit pas tentée de les essayer.

Exercice 2

Selon le site officiel de la PLCC, 205 cybercriminels ont été interpellés en Côte d'Ivoire au cours de l'année 2015 dont 16 femmes (8%) et 189 hommes (92%). 62% des interpellés sont dans la tranche d'âge de 18 à 27 ans. « Ils réussissent grâce à leur ingéniosité (malice) à piéger leurs victimes qui ne

se rendent pas compte, la plupart du temps, qu'elles sont prises dans un piège qui les conduira à la ruine, la dépression et au pire des cas à la mort. En 2013, la cyber fraude a coûté plus de 26 milliards de FCFA à la Côte d'Ivoire où les cybercriminels sont à l'œuvre depuis le début des années 2000. »

- 1- Après avoir lu ce texte, donne deux caractéristiques des cybercriminels ivoiriens ;
- 2- En utilisant un dictionnaire numérique, donne une définition des termes suivants : malice, victime, ruine, dépression, être à l'œuvre ;
- 3- Cite deux inconvénients de la cybercriminalité sur un pays.

Exercice 3

Murielle, élève en 5^{ème} 7 au Lycée Moderne d'Odienné est très contente ce matin car bientôt, elle obtiendra une bourse étrangère pour aller poursuivre ses études hors du pays. Elle vient de renseigner un formulaire sur Internet où apparaissent son nom, prénom, lieu d'habitation, numéro de téléphone et surtout, un numéro de mobile money sur lequel la bourse sera versée.

- 1- Cite deux risques que court Murielle pour avoir renseigné, sans aucune précaution, ce formulaire.
- 2- Cite deux usages que peuvent faire les prédateurs du net des informations que Murielle leur a fournies.
- 3- Donne deux conseils à ta camarade afin qu'elle ne soit pas la prochaine victime des cybercriminels.

Propriété du MENET-FP

Propriété du MENET-FP