



DISPOSITIF
MON ALLIER
NUMÉRIQUE

2023

**Campagne de sensibilisation et prévention
à destination des collégiens de l'Allier**

Un dispositif en deux temps : Interpellation et Prévention.

Temps 1 : Interpellation - Du 1^{er} au 15 septembre

Ce premier temps a pour point de départ la mise en avant du **POKEPHONE**. Ce mot créé de toutes pièces, inspiré par l'imaginaire collectif de la génération des collégiens, a pour but d'interpeller les jeunes sur leur relation à leur smartphone.

À travers des affiches, des cartes à collectionner, un flyer et un compte Instagram, cette campagne leur propose de faire « évoluer » leur téléphone (et donc leur rapport à internet et aux réseaux sociaux) en Pokephone : une nouvelle évolution du smartphone plus safe, plus bienveillante, plus protectrice. Un temps visant à installer un univers graphique qui parle à cette jeunesse, et à attirer leur attention tout en les faisant se questionner sur leur manière d'utiliser Internet. Elle laissera ensuite place à un temps 2 !

On a besoin de VOUS !

Avant le 1^{er} septembre

Mise en place des affiches au sein de votre établissement (au plus tard avant le 7 septembre).

Entre le 1^{er} et le 15 septembre

Distribution des flyers, des cartes Pokephone et du boîtier (1 flyer, 1 pochette de cartes et un boîtier par collégien).

À votre disposition

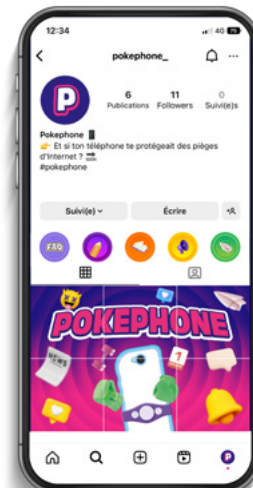
- 1 7 affiches x 3 exemplaires



- 2 Des cartes à collectionner avec un boîtier pour les ranger et un flyer explicatif



- 4 Une page Instagram @pokephone_



Temps 2 : Prévention - Du 18 au 22 septembre

LA SEMAINE DU NUMÉRIQUE

À travers l'organisation d'ateliers au sein de votre établissement

Ce second temps vise à préparer les collégiens aux possibles situations à risques qu'ils rencontreront, en tant que potentiels témoins ou victimes. L'objectif : faire passer le message qu'ils ne sont pas seuls, et surtout que l'on peut agir ensemble face à ces situations.

On a besoin de VOUS !

Le 18 septembre

Mise en place des affiches dans les différents lieux correspondants (CDI, toilettes, infirmerie, cantine, ...) au sein de votre établissement.

Du 18 au 22 septembre

Mise en place d'ateliers (en priorisant les 6^e).

Un accès sur le site Mon Allier Numérique intégrant les différentes ressources est à disposition :

monalliernumerique.fr/kit-pedagogique

Pour chaque atelier, vous y trouverez le support et la fiche pédagogique associée. Dédiés aux enseignants, ces ressources vous permettront d'animer des ateliers.

Du 18 au 22 septembre

Distribution du livret et des cartes (1 livret et 1 pochette de cartes par collégien).

À réaliser idéalement dans le cadre de l'atelier « SENSIBILISATION ».

À votre disposition

- 1 13 affiches dont 6 contextualisées x 3 exemplaires



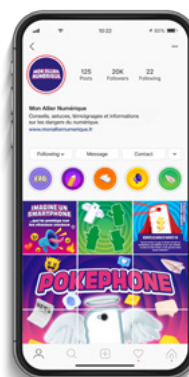
- 2 Des ateliers à animer
- 3 Un livret dont le lecteur est le héros



- 4 La suite des cartes à collectionner



- 5 Une page Instagram @monalliernumerique
- 6 Un site internet monalliernumerique.fr (intégrant des conseils, témoignages et bonnes pratiques)



Pendant la Semaine du Numérique : les ateliers à animer

Des ateliers à déployer tout au long de l'année scolaire, avec un temps fort du 18 au 22 septembre.



L'atelier Sensibilisation (indispensable)

(1 h à 2 h)

- 1 Remise à chaque élève du « livret dont tu es le héros ». Un livret à vocation ludique et pédagogique qui contient une histoire dont les élèves sont les acteurs et qui interpelle sur l'un des dangers majeurs du numérique : le cyber-harcèlement. Il est agrémenté de contenus informatifs, de témoignages et de ressources pour agir, que l'on soit témoin ou victime.
- 2 Remise d'une pochette avec des cartes Pokephone et d'une boîte leur permettant de les stocker.
- 3 Échange autour de ces supports leur permettant de se les approprier.



L'atelier Débat

(1 h à 2 h)

Visualisation d'une courte fiction ou documentaire permettant d'alimenter des échanges avec les collégiens sur certains risques du numérique.



L'atelier Serious Game

(1 h à 3 h)

L'incarnation d'une situation de harcèlement à travers le serious game « Stop la violence ».

À travers ce jeu, l'élève est acteur de son propre apprentissage. C'est à lui d'enquêter, de juger de la pertinence des indices récoltés, puis de donner sa version des faits.



L'atelier Engagement

(1 h à 2 h)

Réalisation collective d'une charte d'engagement pour que chaque élève devienne acteur et réduise les risques d'être confronté à une situation dangereuse sur internet.



L'atelier Expert

Vous avez la possibilité de faire intervenir un professionnel du cyber-harcèlement dans votre établissement. Une action à mettre en place en contactant Le Conseil départemental de l'Allier !