

L'ESPACE LUDIQUE SENSIBILISATION

Selon IPSOS, les enfants français âgés de 1 à 6 ans passaient en moyenne 4h37 sur internet par semaine en 2017, ce chiffre s'élève à 6h10 pour les 7-12 ans, et va jusqu'à 15h11 pour les 13-19 ans. L'âge moyen auquel un enfant est équipé de son premier appareil numérique est de 10 ans.

Il convient donc de rappeler que la cybersécurité concerne l'ensemble des internautes, quel que soit leur âge. Ils n'ont naturellement pas conscience des risques encourus et leurs parents méconnaissent souvent les usages numériques de leurs enfants.

Les occasions d'offrir un nouveau téléphone, ordinateur, ou autre objet connecté aux enfants sont multiples : Noël, anniversaires, rentrée des classes... Les plus jeunes adoptent facilement ces appareils intelligents et sont rapidement capables de les utiliser seuls. Pour cette génération qui a grandi avec internet et qui est entourée d'objets innovants, la technologie est aussi logique qu'intuitive. Ses membres configurent en effet aisément un terminal, se créent un compte sur un site ou logiciel, mémorisent le mot de passe du Wi-Fi de leur logement et des appareils de la famille. Seulement, cette aisance ne s'accompagne pas toujours des comportements adéquats.

Nous souhaitons dédier une partie du salon et du site à la sensibilisation des dangers d'internet.

Dans un premier temps, nous aimerions disposer par exemple de quizz ludiques adapté aux jeunes enfants afin de les sensibiliser aux notions de base telles que le cyberharcèlement, le piratage de compte, l'usurpation d'identité, la surexposition aux écrans, les jeux vidéo et leur PEGI...

Nous avons pensé à différents espaces :

- un espace est axé sur les mots de passe. Il aidera les jeunes à créer un mot de passe fort, en donnant également des conseils pour éviter que leurs comptes ne soient piratés.
- un espace qui se concentre sur les informations personnelles partagées sur le réseau. L'objectif est d'apprendre ce qui est partagé, avec qui et les conséquences de le partager sur Internet.
- un espace basé sur la connaissance des escroqueries, des mensonges sur le net, des faux e-mails ou du phishing, entre autres.
- un espace basé sur les comportements des médias sociaux. On cherchera à ce que les jeunes apprennent à se comporter dans les réseaux de manière positive et puissent se défendre des personnes qui leur manquent de respect, les insultent, etc.
- un espace est axé sur les jeux vidéo et la signification des PEGI.
- un espace pour les parents... et les enjeux de la sécurité.

Nous aimerions que cet espace soit interactif et que les internautes puissent nous proposer des idées de thématique par exemple.

Nous souhaitons également que les 'joueurs' puissent s'inscrire pour suivre leurs scores et faire un tirage au sort par tranche d'âge lors du dernier Jour du festival pour récompenser le meilleur *CyberInternaute*.