

1. A quoi correspondent ces pictogrammes ?

Réponse : A – L'âge minimum pour regarder une vidéo

Ces pictogrammes sont présents sur la plupart des contenus diffusés à la télévision. Ils servent d'avertissement sur le type de contenu et l'âge minimum recommandé pour le visionner. Même si des règles bien définies existent pour certains types de médias et contenus, il est conseillé d'accorder une attention particulière pour :

- les journaux télévisés, qui n'ont qu'une obligation d'avertir oralement le public sur le prochain type de contenu diffusé ;
- les publicités, qui ne comportent pas cette signalétique mais qui sont contrôlées avant et après diffusion ;
- les clips vidéo, qui n'ont pas systématiquement ces pictogrammes mais qui doivent respecter certains critères.

Source : <https://www.arcom.fr/se-documenter/ressources-pedagogiques/protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs>

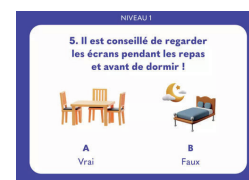


4. Dans quelles pièces est-il conseillé d'utiliser un écran ?

Réponse : B – Pièces ouvertes (salon, bureau...)

Utiliser un écran dans une pièce fermée accentue l'isolement, ce qui peut dans certaines circonstances, comme le visionnage de contenus inappropriés ou de cyberharcèlement, avoir un impact sur sa santé physique et mentale. Installer les écrans dans une zone passante de son domicile favorise le dialogue en cas de besoin et la gestion du temps d'écran.

Source : https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/gerer-ecrans-conseils-parents/ | <https://www.csa.fr/index.php/Proteger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/Les-enfants-et-les-ecrans-les-conseils-de-l-Arcom>



5. Il est conseillé de regarder les écrans pendant les repas et avant de dormir !

Réponse : B – Faux

Sans parler de temps d'écran, il est également important de savoir quand s'en servir. Ainsi, l'usage des écrans à table ou avant de dormir n'est pas recommandé, car il peut réduire le lien social pour l'un et retarder l'endormissement pour l'autre. Privilégiez l'écoute et le dialogue plutôt que l'isolement et préférez les activités sans écrans (lecture, jeux de société, etc.) plutôt que les impacts négatifs du manque de sommeil.

Source :

https://www.clemi.fr/sites/default/files/clemi/Familles/Publications/Le%20guide%20de%20la%20famille%20Tout-Ecran/Guide_famille_tout_ecran_v2.pdf | <https://normandie.mutualite.fr/content/uploads/sites/51/2019/01/MFN-Livret-Les-ecrans-et-nous-En-famille-preservons-notre-sante-6-12-ans-VP.pdf>



2. Quel est ce numéro de téléphone ?

Réponse : B – Le numéro d'assistance en cas de cyberharcèlement

Le 3018 est un numéro gratuit en France destiné à lutter contre le harcèlement en ligne. Géré par l'association e-Enfance, il permet aux victimes, parents ou témoins de signaler et recevoir des conseils face à des situations de cyberharcèlement, notamment sur les réseaux sociaux. Disponible 7 jours/7, de 9h à 23h, vous pourrez parler avec des psychologues, des juristes et des experts du numérique.

Source : <https://e-enfance.org/le3018/>



3. À partir de quel âge a-t-on le droit de créer un compte sur les réseaux sociaux ?

Réponse : B – À partir de 15 ans

Le 7 juillet 2023, une loi visant à instaurer une majorité numérique et à lutter contre la haine en ligne a été promulguée. Elle fait passer l'âge minimum pour s'inscrire seul.e sur un réseau social, de 13 ans à 15 ans. Il reste possible de s'inscrire sur un réseau social avant l'âge de 15 ans si au moins un des parents donne son accord. Une attention particulière devra de toutes façons être portée sur le réglage des paramètres de confidentialité, afin de maîtriser ses données personnelles.

Source : <https://www.vie-publique.fr/loi/288274-majorite-numerique-15-ans-reseaux-sociaux-loi-7-juillet-2023> | https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/16/dossiers/alt/majorite_haine_ligne



6. À quoi correspondent ces pictogrammes ?

Réponse : B – L'âge minimum recommandé pour jouer à un jeu vidéo

PEGI (Pan European Game Information) est un système européen de classification des jeux vidéo. Des pictogrammes pour l'âge (3, 7, 12, 16, 18) et des descripteurs de contenus (violence, langage grossier, peur, etc.) sont présents sur la jaquette du jeu ou dans les mentions obligatoires pour les jeux en ligne. Le système PEGI doit servir de repère pour les parents et les enfants afin de choisir un jeu adapté.

Source : <https://pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos> | <https://www.pedagojeux.fr/accompagner-mon-enfant/la-signalétique/>



7. Que faire en cas de visionnage ou de lecture de contenus choquants ?

Réponse : B – En parler à ses parents ou à un adulte de confiance

Visionner ou lire un contenu choquant, qu'il soit subi ou non, peut avoir diverses répercussions, que ce soit un sentiment de gêne, d'anxiété ou de peur. Si une telle situation venait à se produire, il est important de ne pas le garder pour soi et d'en parler à ses parents ou à défaut, à un adulte de confiance. Cela permettra d'extérioriser ce qui a été vu ou lu, et de mettre en place des protections pour que cela ne se reproduise plus.

Source : <https://www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr/wp-content/uploads/2024/07/contenu-choquant.pdf> | <https://www.youtube.com/watch?v=HNZ7gsVtf3I>



8. Quelle est la bonne association ?

Réponse : A – Dessin animé = passivité

Être passif devant un écran signifie consommer du contenu de manière passive, sans interaction, réflexion ou effort actif, comme le visionnage de la plupart des dessins animés ou « scroller » sur les réseaux sociaux. À l'inverse, être actif implique une participation consciente, réfléchie et engagée, par exemple en résolvant des problèmes, en créant du contenu, ou en interagissant avec ce qu'on regarde, tels que suivre des cours en ligne, jouer à certains jeux vidéo ou analyser une information).

Source : <https://pausetonecran.com/ecrans-pour-une-utilisation-plus-active-moins-passive/> | <https://www.youtube.com/watch?v=OZjNmTWYNZ8>



9. On peut croire tout ce qu'on lit, voit ou entend sur Internet ou à la TV !

Réponse : B – Faux

Il ne faut pas se fier à la première information lue, vue ou entendue sur Internet ou à la télévision. La source sélectionnée peut contenir des erreurs ou des fausses informations. Il est essentiel de vérifier l'information en croisant plusieurs sources fiables et de réfléchir de manière critique pour éviter d'être mal renseigné.e et de partager soi-même des fausses informations.

Source : <https://www.1jour1actu.com/culture/cest-quoi-les-fake-news> | <https://enseignants.lumni.fr/fiche-media/0000005753> | <https://www.youtube.com/watch?v=pet7zPFDKv0>



10. Petit Bambou et Lili sont des applications de bien-être / médiation. À quoi servent-elles ?

Réponse : A – Mieux gérer ses émotions

Il faut se rappeler qu'un écran et par extension le numérique, n'est qu'un outil et que le manière dont on s'en sert détermine son impact sur nous même et notre environnement. Ici, les applications Petit Bambou et Lili proposent à leurs utilisateur.ice.s d'apprendre par exemple, à mieux gérer leurs émotions.

Source : <https://www.petitbambou.com/fr> | <https://www.lili.cool/fr/>



11. Tout le monde a le droit de publier des photos sans notre accord, même nos parents !

Réponse : B – Faux

La loi du 19 février 2024, vise à garantir le respect du droit à l'image des enfants, afin de lutter contre les risques du « sharenting ». Ce phénomène désigne le partage, par les parents, de photos et d'informations de leurs enfants sur Internet. Les risques peuvent être le détournement des contenus, le vol d'identité ou encore une identité numérique préjudiciable à l'avenir de l'enfant.

Cette loi oblige les parents à veiller au respect de la vie privée et au droit à l'image de leurs enfants. Ainsi, selon l'âge et leur degré de maturité, les enfants devront faire part de leur accord pour publier un contenu les concernant. En cas de manquements, des procédures judiciaires ayant un impact sur l'autorité parentale pourraient être engagées.

Source : <https://www.vie-publique.fr/loi/288483-loi-droit-limage-des-enfants-sur-internet> | <https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F32103>



12. Sur Internet, afin de ne pas divulguer sa vraie identité, que faut-il faire ?

Réponse : B – Créer un pseudo

Créer un pseudo en ligne est utile pour protéger sa vie privée et son identité. En utilisant un nom d'utilisateur fictif, on réduit les risques de cyberharcèlement, de piratage ou d'usurpation d'identité. Toutefois, ce n'est pas une raison pour être soi-même auteur.ice des risques cités précédemment. Même si un pseudo anonymise sa présence en ligne, la justice a toujours d'autres moyens pour vous identifier.

Source : <https://www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr/les-donnees-personnelles-de-votre-enfant-un-bien-a-proteger/>

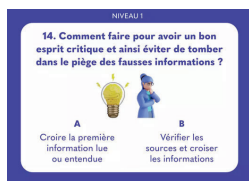


13. Afin de limiter la pollution de la planète, qu'est-il préférable de faire lorsqu'un appareil numérique ne fonctionne plus ?

Réponse : B – Le réparer ou le remplacer avec un appareil reconditionné

La fabrication d'appareils numériques représente un coût environnemental élevé, notamment avec l'énergie utilisée par les usines et l'extraction des matières premières. Si un appareil numérique ne fonctionne plus, il faut d'abord essayer de le réparer ou de le faire réparer pour prolonger sa durée de vie. Si ce n'est pas possible, le recycler en le déposant dans un point de collecte spécialisé permettra de récupérer ses matériaux. Dans le cas d'un achat, il est préférable d'envisager un appareil reconditionné ou éco-responsable pour réduire son impact environnemental.

Source : <https://www.ecosystem.eco/comprendre/guide> | <https://www.ecosystem.eco/comprendre/comment-reparer> | <https://librairie.ademe.fr/dechets-economie-circulaire/5241-evaluation-de-l-impact-environnemental-d-un-ensemble-de-produits-reconditionnes.html> | <https://epargnonsnosressources.gouv.fr/acheter-occasion-reconditionne/>



14. Comment faire pour avoir un bon esprit critique et ainsi éviter de tomber dans le piège des fausses informations ?

Réponse : B – Vérifier les sources et croiser les informations

Pour avoir un bon esprit critique, il faut développer plusieurs compétences : questionner systématiquement les informations reçues, vérifier les sources, diversifier les points de vue, analyser les faits sans se laisser influencer par les émotions ou les préjugés, et être capable de changer ses opinions face à des preuves nouvelles ou contraires.

Source : <https://www.internetsanscrainte.fr/dossiers/fabrique-de-l-information-0/conseils/fake-news-5-reflexes-adopter-pour-les-reperer> | https://lesbases.anct.gouv.fr/download/legacy/83229879-684-Fred_se_m%C3%A9fie_des_fausses_infos.pdf

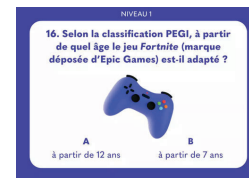


15. Qu'est-ce qu'une Fake News ?

Réponse : A – Une fausse information

Les fake news (fausses informations) ont pour objectifs de manipuler l'opinion publique, créer de la confusion, et influencer des décisions politiques ou sociales. Leur portée mondiale et leur propagation rapide, notamment via les réseaux sociaux, renforce les préjugés et amplifie la méfiance envers les médias traditionnels et les institutions. Il est crucial de vérifier les sources et de développer un esprit critique pour déjouer ces fausses informations.

Source : <https://e-enfance.org/informer/fake-news/> | <https://www.1jour1actu.com/culture/cest-quoi-les-fake-news> | <https://www.lumni.fr/video/les-fake-news>

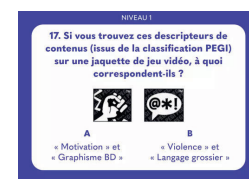


16. Selon la classification PEGI, à partir de quel âge le jeu Fortnite (marque déposée d'Epic Games) est-il adapté ?

Réponse : A – À partir de 12 ans

Le jeu vidéo Fortnite a été classé PEGI 12 en raison des scènes de violence modérée présentes dans le jeu. En plus de cette recommandation d'âge, PEGI ajoute deux descripteurs de contenus, à savoir « Violence » et « Achats intégrés ». Ces pictogrammes sont une première indication quant à la teneur du jeu mais pour plus d'informations, n'hésitez pas à en discuter avec des professionnels ou à vous renseigner sur le site Internet [PEGI](https://www.pegi.info) ou [PédaGoJeux](https://www.peda-go-jeux.com).

Source : <https://www.pegi.info/fr/search-pegi?id=110706>

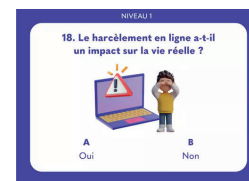


17. Si vous trouvez ces descripteurs de contenus (issus de la classification PEGI) sur une jaquette de jeu vidéo, à quoi correspondent-ils ?

Réponse : B – « Violence » et « Langage grossier »

Les descripteurs de contenus PEGI informent sur les éléments sensibles des jeux vidéo, comme la violence, le langage grossier, ou les références à la drogue. Ils aident à évaluer si un jeu est adapté à un public spécifique. Ces icônes, visibles sur les boîtes et plateformes, complètent les âges recommandés. Elles permettent aussi bien aux parents, qu'aux joueurs.euse.s d'identifier rapidement si le jeu est adapté.

Source : <https://www.pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos>

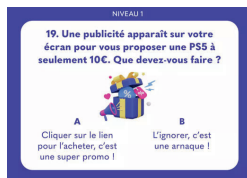


18. Le harcèlement en ligne a-t-il un impact sur la vie réelle ?

Réponse : A – Oui

Le cyberharcèlement a des impacts réels et graves sur la vie des victimes. Bien que virtuel, il peut provoquer de l'anxiété, de la dépression, voire des pensées suicidaires. Le harcèlement en ligne s'accompagne souvent d'une forme d'isolement social, et la violence virtuelle peut rapidement se traduire par des violences physiques et/ou psychologiques. Les réseaux sociaux facilitent l'amplification du harcèlement, même par de simples interactions comme des commentaires ou des likes, ce qui renforce la souffrance des victimes.

Source : https://www.unicef.fr/sites/default/files/fiche_thematique-myunicef-le_cyberharcèlement.pdf | <https://educadroit.fr/centre-de-ressources/video-1-jour-1-question-cest-quoi-le-cyberharcèlement> | <https://www.lumni.fr/video/cyber-harcèlement-la-violence-n-a-rien-de-virtuel>



19. Une publicité apparaît sur votre écran pour vous proposer une PS5 à seulement 10€. Que devez-vous faire ?

Réponse : B – L'ignorer, c'est une arnaque !

Les arnaques sur Internet sont légion mais avec les bons conseils et l'adoption de bonnes pratiques, il est possible d'en esquiver une grande majorité. Ainsi, que ce soit pour une PS5 à 10€ ou la dernière montre connectée pour quelques centimes, la proposition d'une offre trop généreuse doit vous alerter et vous pousser à faire attention et vérifier quelques informations comme la véracité de l'offre, la notoriété du vendeur ou encore les conditions générales de vente. D'autres informations peuvent être vérifiées, mais si le doute persiste, prenez du recul et parlez-en à quelqu'un d'autre afin d'avoir un autre point de vue.

Source :

https://www.cybermalveillance.gouv.fr/medias/2020/04/240320_GuideFamilles_SCREEN.pdf | <https://www.cybermalveillance.gouv.fr/tous-nos-contenus/actualites/zoom-sur-les-achats-en-ligne> | <https://www.cybermalveillance.gouv.fr/tous-nos-contenus/actualites/7-conseils-pour-eviter-les-cyberescroqueries>



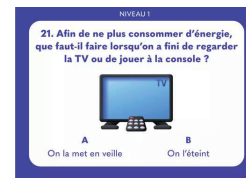
20. Afin d'avoir des relations apaisées avec ses parents, concernant l'utilisation des jeux vidéo, qu'est-il conseillé de faire ?

Réponse : A – Expliquer le jeu et le temps moyen d'une partie à ses parents et respecter leurs règles

Le dialogue entre parents et enfants est important dans la construction d'une relation apaisée sur les jeux vidéo ou d'autres sujets. Chaque partie doit pouvoir s'écouter et prendre en compte les remarques. Les parents restent tout de même ceux qui ont le dernier mot mais l'idéal est de construire communément les règles quant à l'utilisation des jeux vidéo. Ainsi, pour fixer en bonne intelligence des règles sur la durée d'utilisation, le type de jeu, la pièce dans laquelle on joue ou encore les périodes pendant lesquelles on ne joue pas (par exemple : une certaine heure avant de dormir), il est important de se renseigner sur le jeu, d'écouter les enfants sur leurs motivations à y jouer et que les parents expliquent les raisons des règles qu'ils souhaitent mettre en place.

Conseil : Tester le jeu en question ou un jeu sélectionné par les parents et les enfants, peut permettre de mieux comprendre le jeu, mais surtout de partager un temps commun autour des écrans, ce qui favorisera le dialogue et par conséquent le fait d'avoir des relations apaisées sur cette thématique.

Source : <https://e-enfance.org/informer/jeux-video/jeux-video-comment-reagir-en-cas-de-probleme/> | <https://www.pedagojeux.fr/accompagner-mon-enfant/le-jeu-video-en-jeu-d'autorite-parentale/>



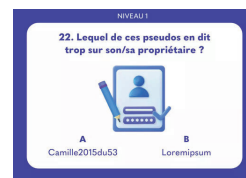
21. Afin de ne plus consommer d'énergie, que faut-il faire lorsqu'on a fini de regarder la TV ou de jouer à la console ?

Réponse : B – On l'éteint

Certains appareils numériques comme la télévision ou la console de jeu ont un comportement particulier lors de leur arrêt. En effet, une fois que vous avez terminé de les utiliser, normalement vous appuyez sur le bouton arrêt de la télécommande où aller sélectionner cette option dans un menu. On peut s'attendre à ce que ceux-ci s'arrête totalement et donc ne consomme plus d'énergie mais certains d'entre eux passe en mode veille et continue donc à consommer de l'énergie sans utilisation de votre part. Une bonne solution pour résoudre ce problème est de brancher ces appareils sur une multiprise avec interrupteur pour choisir quand les alimenter en électricité.

Source :

https://librairie.ademe.fr/ged/7232/EXE_231127_ADEME_GuidePP_ReducireFactureElectricite_MajOct23_WEB_1_.pdf



22. Lequel de ces pseudos en dit trop sur son / sa propriétaire ?

Réponse : A – Camille2015du53

Par définition, un pseudonyme a pour objectif de cacher l'identité de son propriétaire. Il est donc conseillé de choisir un pseudo qui ne donne pas d'indices sur votre vraie identité. Cela vous permettra de diminuer les tentatives de piratage ou encore de cyberharcèlement à votre encontre.

Source : <https://www.cnil.fr/fr/4-reflexes-pour-mieux-protger-votre-identite-en-ligne> | <https://quiz-digital-incollables.playbac.fr/ta-vie-privee-cest-secret/30> | https://www.cnil.fr/sites/cnil/files/atoms/files/poster_10-conseils-pour-rester-net-sur-le-web_ok.pdf