

DES MODULES EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

adaptés à tous les niveaux scolaires

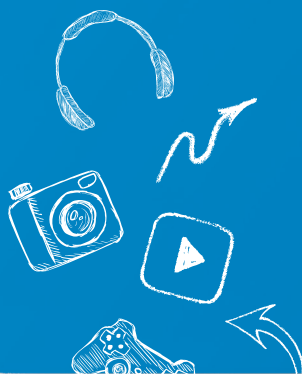
CYCLE 3 : du CM1 à la 6^e (9-12 ans)

CYCLE 4 : de la 5^e à la 3^e (12-15 ans)

CYCLE 5 : lycée (15-18 ans)

**CONÇUS « CLÉ EN MAIN »
POUR ÊTRE ANIMÉS EN TOUTE
AUTONOMIE PAR LES ENSEIGNANTS**

► Disponibles sur le site de l'Hadopi
[https://hadopi.fr/ressources/
modules-pedagogiques-enseignant](https://hadopi.fr/ressources/modules-pedagogiques-enseignant)



Des modules
qui peuvent être aussi
animés gratuitement
et sur demande par
Génération Numérique.

Hadopi

Depuis 2009, l'Hadopi (Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet) agit en faveur de la protection et de la diffusion de la création sur Internet. Hadopi lutte contre le piratage de l'ensemble des œuvres culturelles protégées par un droit d'auteur dans les domaines de l'audiovisuel, de la musique, du livre numérique ou du jeu vidéo.

La mission de l'Hadopi est simple : accompagner les internautes vers des usages culturels responsables et respectueux du droit d'auteur.



Génération Numérique, association agréée par le ministère de l'Éducation nationale, mène depuis 16 ans, partout en France, des actions d'éducation et de formation aux médias, à l'info et au numérique auprès de publics jeunes (8-20 ans), des parents et des professionnels (éducateurs, médiateurs, professeurs, etc).

L'association est à votre disposition
par téléphone au 01 45 66 00 47 et par mail
info@asso-generationnumerique.org

asso-generationnumerique.fr

Pour plus d'informations
Contacter l'Hadopi
ateliers@hadopi.fr
www.hadopi.fr

Pour réserver un atelier
info@asso-generationnumerique.org
ou le 01 45 66 00 47



Les jeunes et l'Internet culturel

**Comment sensibiliser les jeunes
internautes à des pratiques culturelles
responsables en ligne ?**

Hadopi

**LES MODULES PÉDAGOGIQUES DE L'HADOPI
À DESTINATION DE LA COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE**

FAVORISER DES PRATIQUES CULTURELLES RESPONSABLES

Dès l'école primaire, les enfants commencent à naviguer sur Internet et à accéder à des contenus culturels (musique, films, séries, jeux vidéo, etc.). Ils peuvent parfois accéder à des sites illicites présentant des risques pour eux.

Leur apprendre les pratiques culturelles responsables en ligne permet de les sensibiliser à la fois à la création et à la navigation sécurisée.

Pour cela, l'Hadopi propose à la communauté éducative des modules pédagogiques de sensibilisation à ces sujets.

DES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES POUR SENSIBILISER LES ÉLÈVES

Destinés à la communauté éducative, les ressources pédagogiques proposées par l'Hadopi visent à donner aux élèves les clés pour des usages culturels responsables sur Internet :

- sensibiliser à la protection de la création, notamment en plaçant les élèves eux-mêmes en situation de créateurs ;
- informer sur les risques d'une consommation illicite et de ses impacts sur l'ensemble de la création culturelle ;
- apprendre à distinguer les offres légales des offres illicites.

LES MODULES PÉDAGOGIQUES DE L'HADOPI

DEUX SÉANCES
DE 45 MINUTES
pour tous les niveaux

UNE SÉANCE THÉORIQUE

Sensibiliser, informer et transmettre les connaissances

► Animation de l'atelier à partir de **décryptage de vidéos**.

Activité ludique complémentaire : **test pour apprendre à reconnaître un site légal d'un site illicite**.



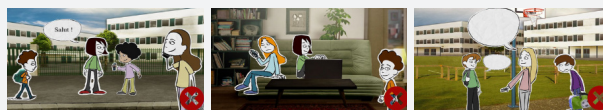
UNE SÉANCE PRATIQUE

Permettre aux élèves de se réapproprier les connaissances en devenant créateurs

► Création par les enfants d'une **bande dessinée**.

Réflexion sur des sujets tels que la **diffusion d'une œuvre en ligne** ou sa **protection**.

Exemple de bande dessinée



Devant le lycée

À la maison

De retour en classe

DES DOCUMENTS
D'ACCOMPAGNEMENT
pour préparer et animer les séances
en autonomie

Des guides d'accompagnement à destination de l'animateur pour préparer et animer les séances, dérouler leurs contenus en identifiant les points clés et répondre aux questions soulevées durant la séance.

► Des **fiches techniques** « pour aller plus loin » pour approfondir les sujets liés au numérique et aux pratiques culturelles.

