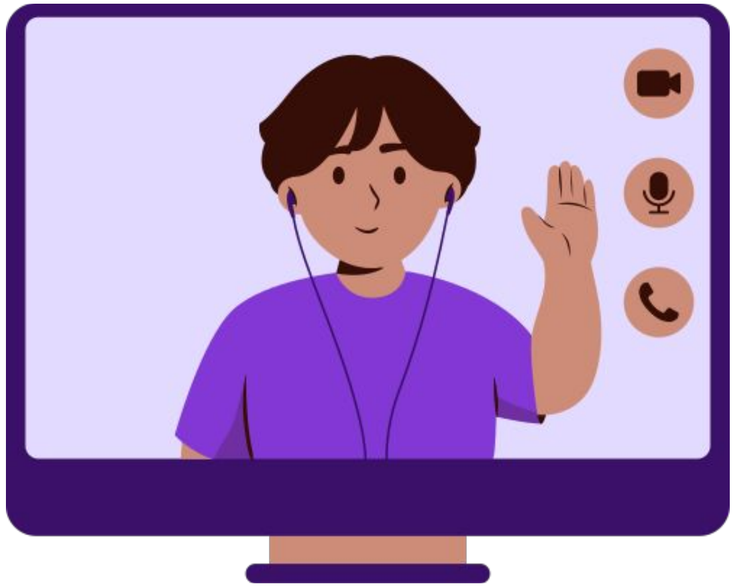
HubEst

Webinaire

Présentation de la Mallette Cyber

Quelques règles communes avant de commencer

- Pour **poser des questions**, levez la main ou posez votre question dans le chat.
- Attention à bien **désactiver votre micro** lorsque vous n’êtes pas en train de parler pour éviter les bruits parasites.
- Ce **webinaire est enregistré** pour les absent·es, désactivez votre caméra si vous ne souhaitez pas être filmé·e.



Au programme de ce webinaire :

- Le contexte et objectifs de la Mallette Cyber
- Le contenu pédagogique
- Obtenir sa Mallette Cyber
- La parole est à vous !

Pour plus d’info sur ce sujet, rendez vous ici :

https://lesbases.anct.gouv.fr/ressources/la-mallette-cyber-outiller-les-professionnels-de-la-mediation

Le contexte de création de la Mallette Cyber

Les porteurs de ce projet sont le **GIP ACYMA** (opérateur de la plateforme Cybermalveillance. gouv.fr) et l'**ANCT.**

Cet outil a été développé en collaboration avec des médiateur·ices numériques afin de prendre en compte leurs besoins. Pour cela 684 d'entre elles et eux ont répondu à une enquête visant à recueillir leurs attentes concernant la création d'une mallette sur la cyber malveillance.

Les **objectifs** retenus suite à cette enquête sont :

- Renforcer les connaissances des médiateur·ices numériques sur les risques liés à la cybermalveillance.
- Sensibiliser les personnes éloignées du numérique à des pratiques en ligne sécurisées.
- S'appuyer sur un support pédagogique physique.

Le public visé par le contenu de la mallette cyber

Les médiateur·ices et conseiller·ères numériques peuvent utiliser la mallette cyber pour sensibiliser les publics éloignés du numérique.

Sensibilisation à la cybermalveillance

En accompagnement individuel ou de groupe de 2 à 6 personnes

Pour des usager·ères adultes

Le contenu de la mallette

Un livret pédagogique destiné aux conseiller·ères

Une activité pédagogique (jeu de cartes et un tapis de jeu).

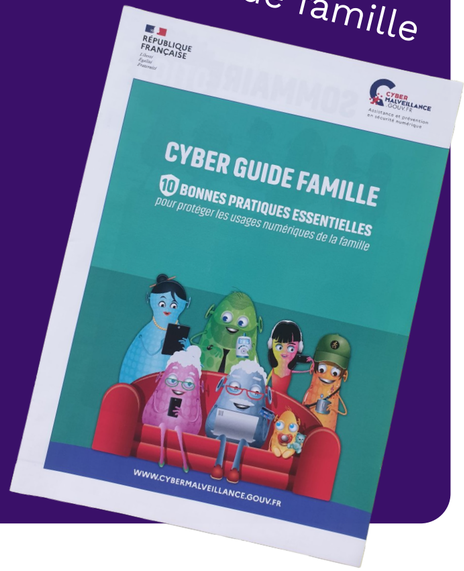
Infographie

Autocollants

Les recommandations et bons gestes à remettre à l'usager·ère.

Affiche A2

Flyer



Guide famille

Un support de médiation

Les ressources complémentaires

(Recommandations et bons gestes)

Le flyer cybermalveillance.gouv.fr

Un flyer présentant cybermalveillance.gouv.fr et ses missions.

Le cyber guide famille

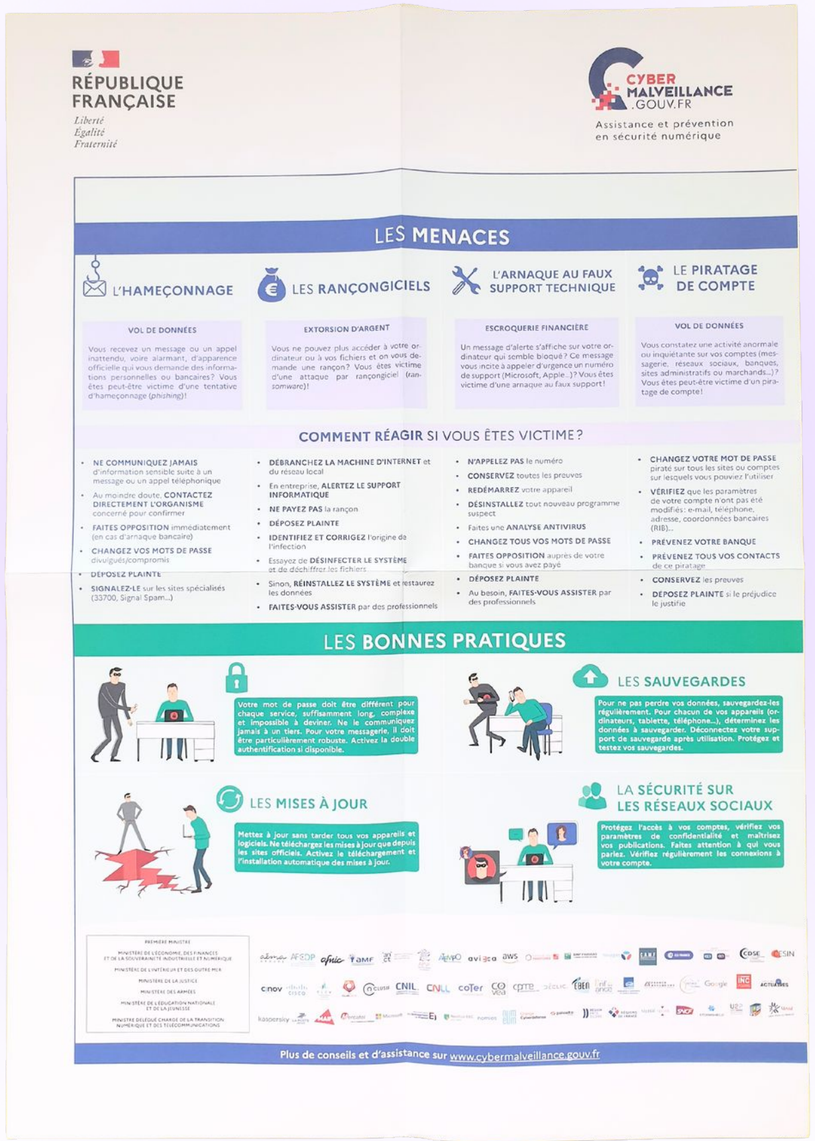
10 bonnes pratiques pour protéger les usages numériques d’une famille.

- Les risques des pratiques numériques.
- Les conseils pour garantir sa sécurité.
- Des ressources pour aller plus loin.

Les autocollants des mauvaises pratiques

Une plaque d’autocollants mettant en scène plusieurs situations de mauvaises pratiques.

L’affiche récapitulative

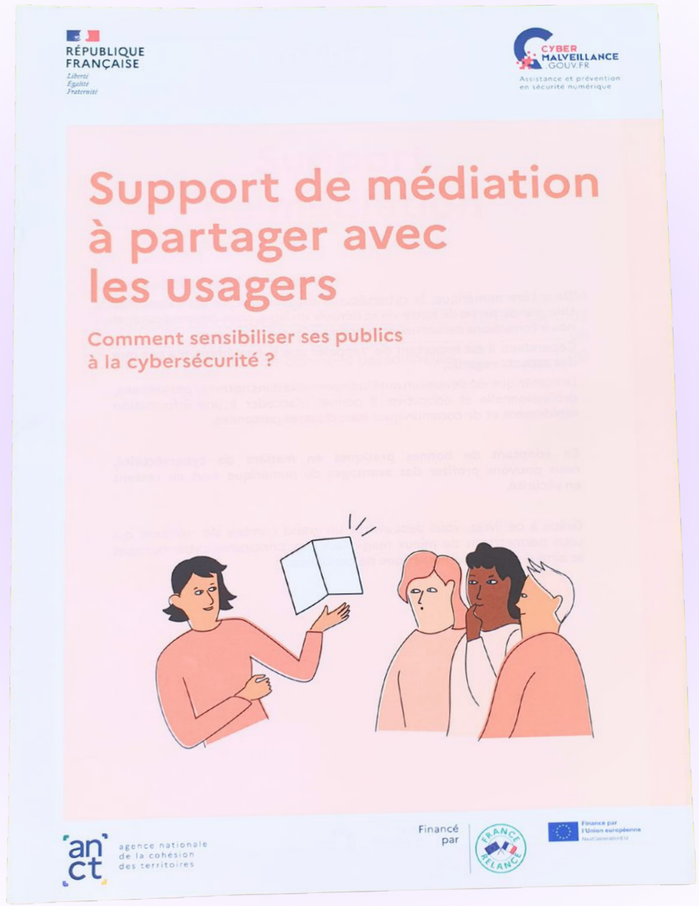


Une affiche taille A2 faisant une synthèses :

- des risques liés au hameçonnage, rançongiciel, arnaque au faux support technique et piratage de compte.
- des bonnes pratiques à toujours mettre en place.

Les ressources principales

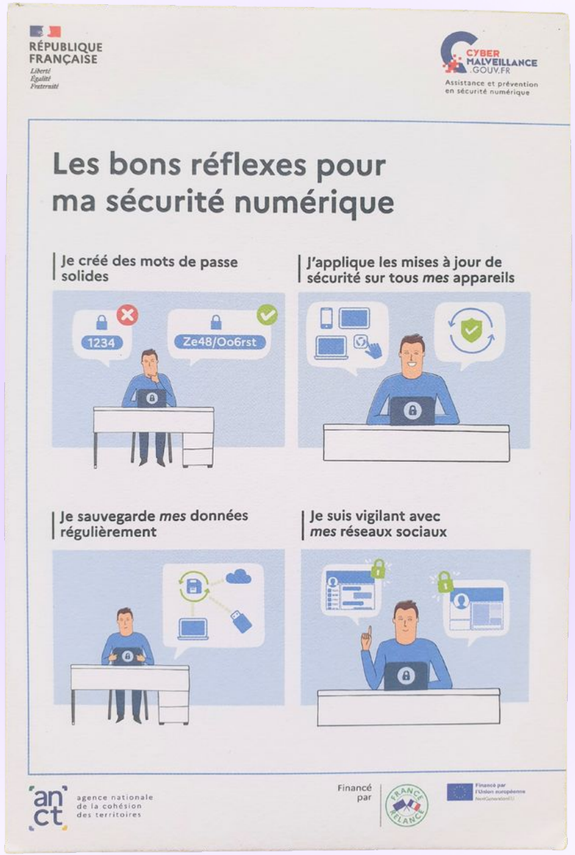
Le support de médiation à partager avec les usager·ères



Des infographies claires, expliquant les termes et les moyens de se protéger des 4 attaques les plus courantes.

- Le hameçonnage (phishing)
- Le piratage de compte
- L’arnaque au faux support technique
- La fuite ou violation des données personnelles

Infographie des bons reflexes



Un bloc de 50 infographies représentant les bons réflexes pour sécuriser ses pratiques numériques.

Le livret pédagogique pour les médiateur·ices

Tout savoir sur les 4 attaques les plus courantes (hameçonnage, le piratage de compte, l'arnaque au faux support technique, la fuite ou violation de données personnelles)

- Les mesures préventives
- Les bons réflexes à avoir en cas d'attaque

La présentation du jeu de carte

- Les règles du jeu
- Les solutions
- Des conseils d'animation de groupe

Le jeu de société et son plateau

Un jeu de carte composé de quatre types de cartes :

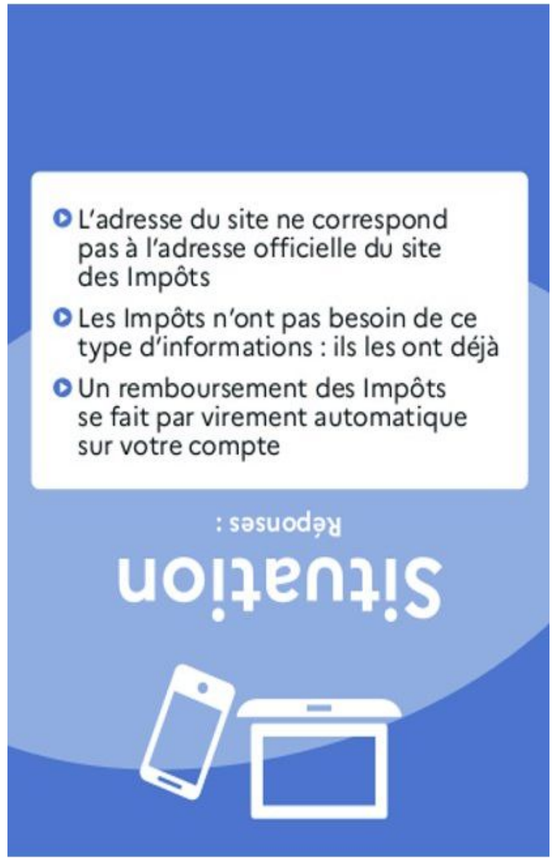
- les cartes situations
- les cartes menaces
- les cartes risques
- les cartes bonnes pratiques

L’objectif de ce jeu de carte est de mettre en situation l’usager·ère en lui présentant une situation où il ou elle doit identifier la menace et les risques puis trouver les bonnes pratiques pour se protéger face à cette situation.

Première étape : description d’une situation

7 cartes “situation”

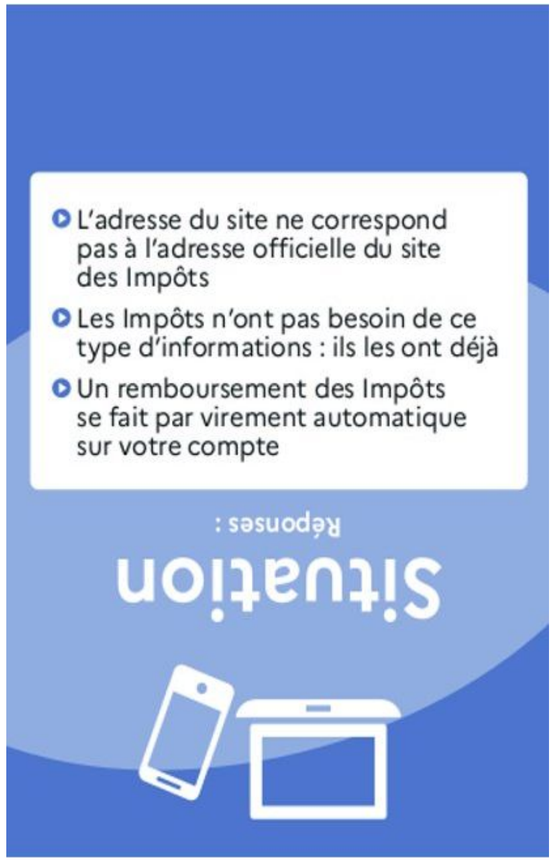
L’usager·ère doit trouver les indices indiquant qu’une situation est suspecte.



Les réponses sont au dos de la carte

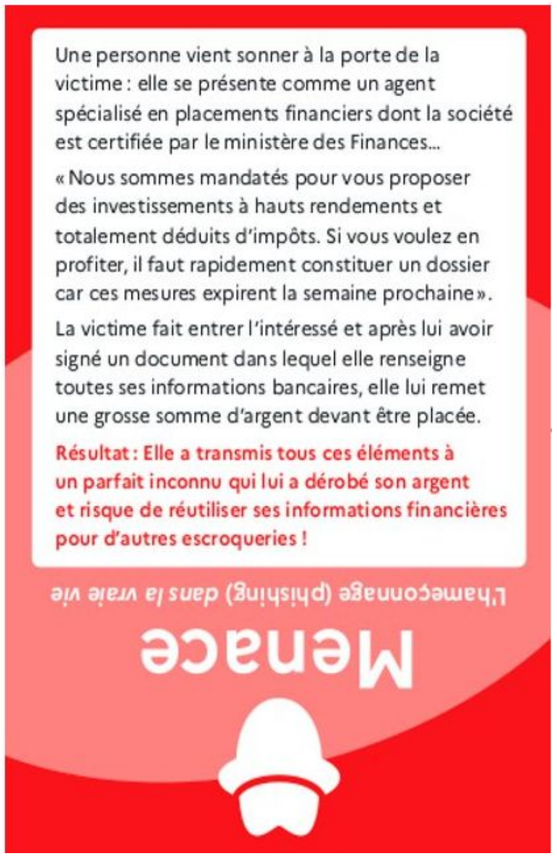
Deuxième étape : trouver la menace

5 cartes “menace”



De quel type de cybermalveillance s’agit t’il ?

L’usager·ère doit trouver le type de menace qui se cache dans la situation.



Au dos de la carte se trouve une situation similaire dans “le monde réel”

Troisième étape : comprendre les risques

5 cartes “risque”

Qu’est ce que risque l’usager·ère ?

L’usager·ère doit trouver les conséquences de la menace.

Des exemples concrets des problèmes que posent les cyber menaces.

Une cyber menace peut mener à plusieurs risques.

Dernière étape : éviter la situation grâce à des bonnes pratiques

13 cartes “bonnes pratiques”

Comment éviter cette situation?

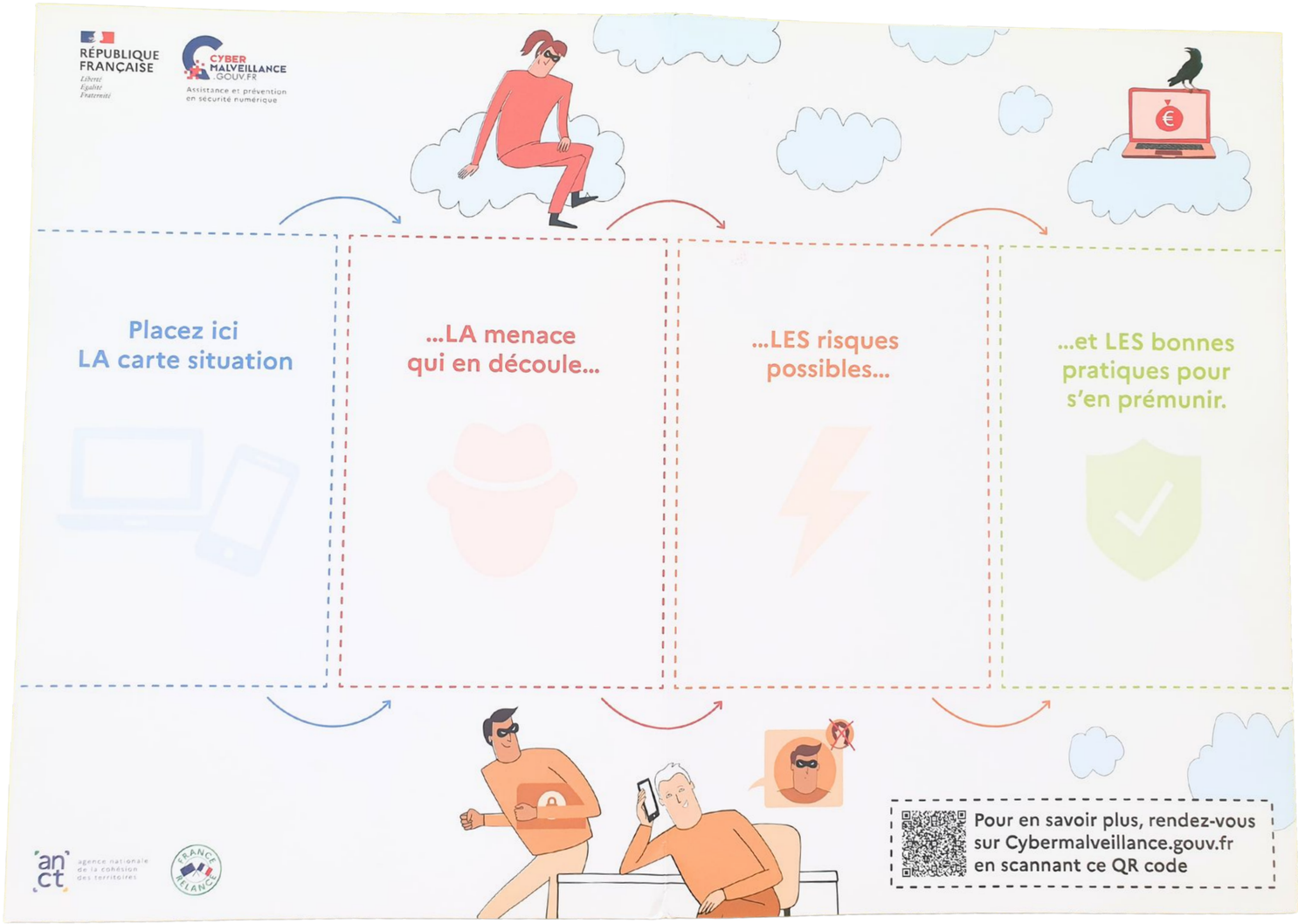
L’usager·ère doit trouver les bonnes pratiques à mettre en place pour éviter la menace et les risques.

Une situation peut être évitée grâce à plusieurs bonnes pratiques.

Un tapis de jeu pour suivre le déroulement du jeu

1 - Carte situation

2 - Carte menace



3 - Une ou plusieurs cartes risques

4 - une ou plusieurs cartes bonne pratiques

Un parcours d’accompagnement graduel

S’APPROPRIER | APPRENDRE | TRANSMETTRE | PRATIQUER | PÉRENNISER

1. Comprendre la démarche pédagogique
2. S’acculturer / actualiser ses connaissances
3. Illustrer avec des infographies adaptées
4. Ancrer les connaissances en jouant
5. Un support laissé à l’usager – les bases

Se procurer la mallette cyber

La Mallette est mise à disposition gratuitement en format numérique sous licence Etalab 2.0 (Reproduction, modification, communication, diffusion, exploitation à titre commercial...).
Vous pouvez télécharger les plans “prêt à l’emploi” ici

Les 2900 structures d’accueil des conseiller·ères numériques peuvent commander la version physique gratuitement.
Pour commander une mallette c’est ici

Participez à l’évolution de la mallette cyber

La mallette cyber qui a pour vocation d’être amélioré en fonction de vos retours de terrain. Vous pouvez donner **votre avis**, notamment sur la qualité, le contenu, et les différents contextes dans lesquels elle est utilisée par les conseiller·ères numériques (ateliers, salons, publics ciblés, etc.).
Répondez au questionnaire ici.

Vous pouvez aussi **produire des mallettes cyber** pour les diffuser aux réseaux d’acteur de l’inclusion numérique ou en les vendant. Un recensement des fabricants est fait pour permettre une production locale et à moindre coût.
Cliquez ici pour trouver le recensement des producteurs locaux

Des questions ?