Webinaire d'information

29 août 2024

Numi
Hub territorial pour un numérique inclusif en Normandie

LA MALLETTE CYBER

Grain Réseau

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

AGENCE NATIONALE DE LA COHÉSION DES TERRITOIRES

BANQUE des TERRITOIRES
GROUPE CAISSE DES DÉPÔTS

FRANCE RELANCE

PRÉFECTURE DE LA RÉGION NORMANDIE

ELEMENTS DE CONTEXTE

Cybermalveillance.gouv.fr est le dispositif national d'assistance aux victimes d'actes de cybermalveillance, de sensibilisation aux risques numériques et d'observation de la menace sur le territoire français.

le **GIP ACYMA**, pilote du dispositif, a créé en 2023, **une boîte à outils et ressources**, autour des **risques numériques** et de la **cybermalveillance**.

- Mis à disposition aux conditions de la licence **Etalab 2.0** :
  (Reproduction, modification, communication, diffusion, exploitation à titre commercial...).
- Diffusion de cette mallette auprès des **2900 structures d'accueil** des conseillers numériques. en leur permettant de la commander puis la recevoir **gratuitement**.

OBJECTIFS

- Renforcer la sensibilisation et l'outillage des acteurs et professionnels de la médiation numérique.
- Proposer un outil de médiation auprès des usagers.
- Améliorer la posture du médiateur dans l'approche des risques cyber.

VISION GLOBALE

Le livret pédagogique

Le support de médiation

Le plateau de jeu

Les cartes

L'infographie

+

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Le Cyber Guide Famille

Le flyer

Format spécifiques non compatibles avec une imprimante standard.

Les stickers

L'affiche

Ensemble des ressources disponible ici (Site « Les bases »)

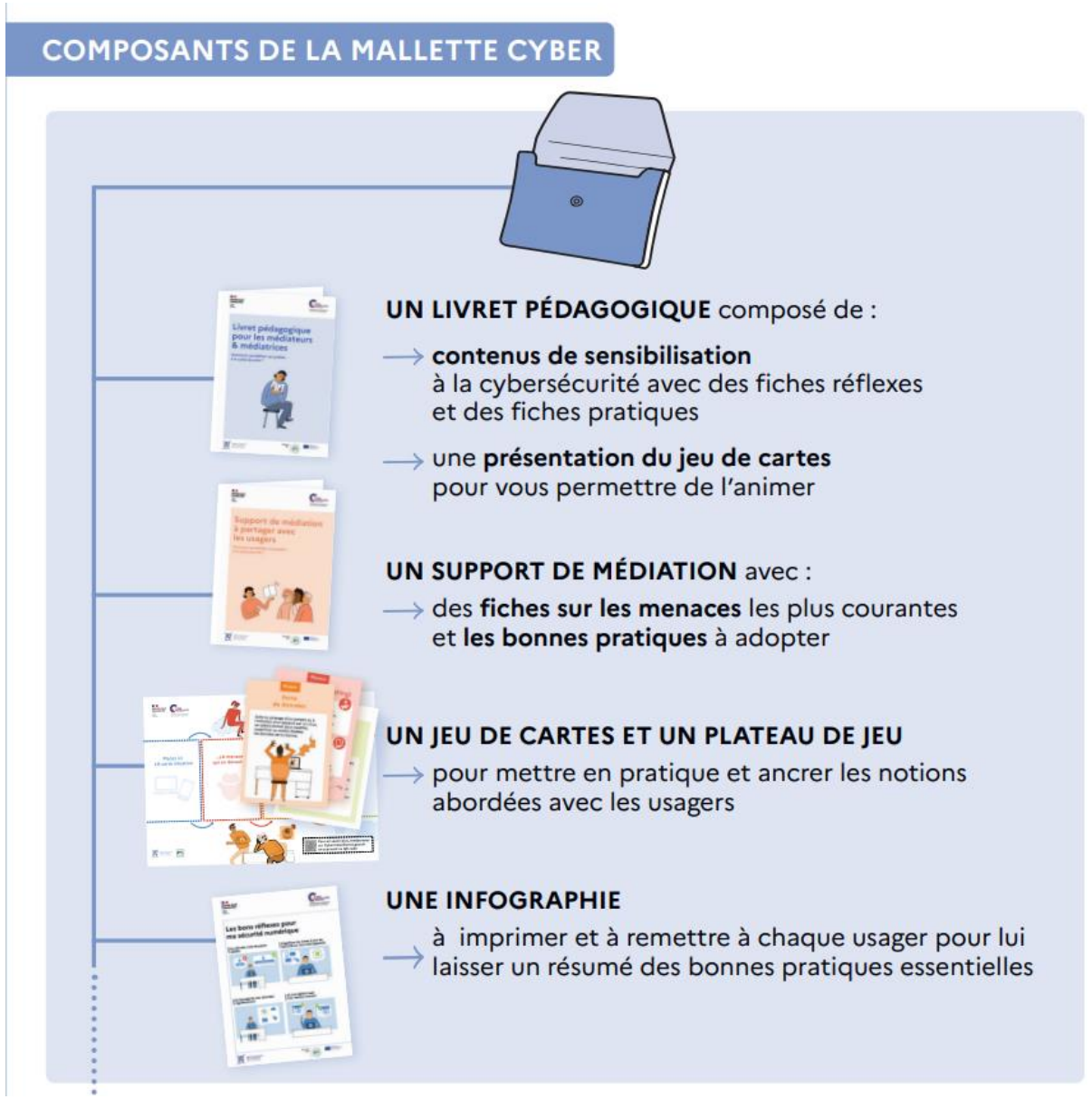
La Mallette Cyber

CONTENU PRINCIPAL

- **Focus sur 5 menaces :**
  Phishing, piratage de compte, arnaque au faux support technique, violation de données, virus informatiques.

- **Livret pédagogique :**
  - Dimensions préventives et curatives
  - Bonnes pratiques générales : spécifique smartphone, règles et méthodes pour mots de passe, sauvegardes…
  - Présentation du jeu de cartes.

- **Support médiation :**
  Synthèse des bonnes pratiques pour chaque menace : comment se protéger ?



PARCOURS PÉDAGOGIQUE INTÉGRÉ

S'APPROPRIER	APPRENDRE	TRANSMETTRE	PRATIQUER	PÉRENNISER
Comprendre la démarche pédagogique	S'acculturer Mettre à jour ses connaissances	Illustrer par des infographies illustrées	Ancrer les connaissances de façon ludique	Un support laissé à l'usager

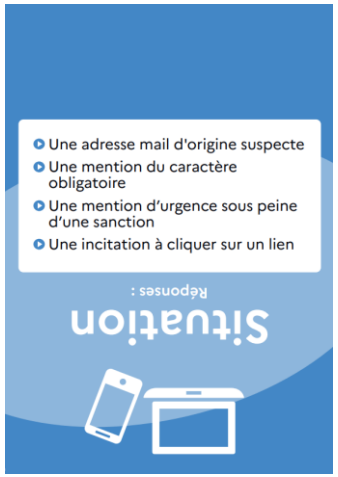
LE JEU DE CARTES

En tête à tête ou en groupe 2 à 6 usagers

18+ ans

Prévention uniquement

7 Cartes « situation »



Présente une situation dans laquelle une personne est confrontée à une cybermenace.

Présente les indices qui permettent d'identifier qu'il s'agit d'une cybermenace.

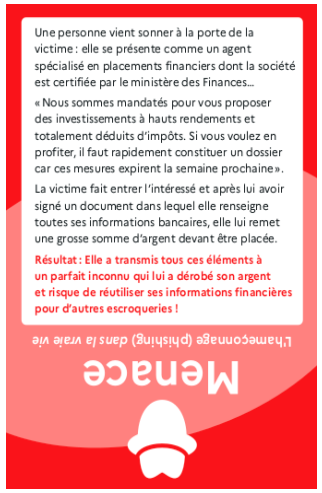
LE JEU DE CARTES

En tête à tête ou en groupe 2 à 6 usagers

18+ ans

Prévention uniquement

5 Cartes « menace »



Présente les principales cybermenaces auxquelles un usager peut être confronté.

Présente chaque menace sous la forme d'une situation dans la vie « réelle » et permet aux usagers moins à l'aise avec le numérique de se projeter plus concrètement.

LE JEU DE CARTES

En tête à tête ou en groupe 2 à 6 usagers

18+ ans

Prévention uniquement

5 Cartes « risque »

Présente les principaux risques encourus lorsqu'on fait face à une cybermenace.

Présente des exemples concrets illustrant chaque risque et indiquant aux usagers ce qu'ils impliquent.

LE JEU DE CARTES

En tête à tête ou en groupe 2 à 6 usagers

18+ ans

Prévention uniquement

13 Cartes « bonnes pratiques »

Présente les principales bonnes pratiques à retenir pour prévenir les cybermenaces.

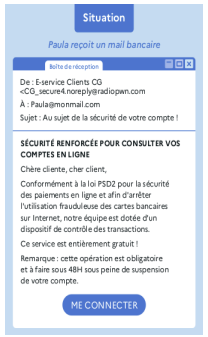
LE JEU DE CARTES

En tête à tête ou en groupe 2 à 6 usagers

18+ ans

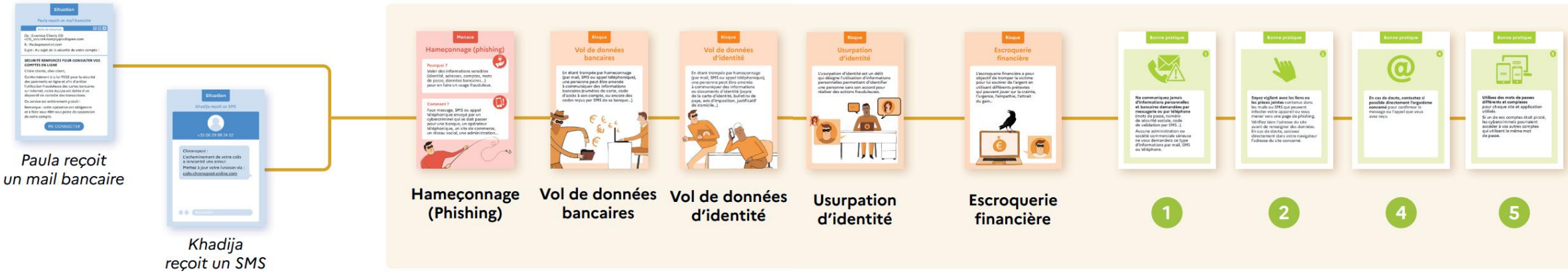
Prévention uniquement

Scénario d'utilisation



LE JEU DE CARTES

Exemple de solution



Points de vigilance

- Confusion Menace VS Risque (aléa, vulnérabilité, impacts)
- Une « menace » (« vol de données ») peut-être une conséquence (=impact) d'une autre menace (« phishing »)
- Des items tels que « vol de données » sont considérés à la fois comme « menaces » et comme « risques ».

LE JEU DE CARTES

Rôle et posture de l’animateur

- Poser et être attentif au cadre (règles du jeu, timing) - Présenter le ou les objectifs attendus.
- Rôle de sachant - expertise sur le sujet et regard extérieur.
- Faciliter, faire émerger l’intelligence collective, la bienveillance et la discussion (que chacun prenne la parole, privilégier les questions ouvertes pour développer les réponses).

EVALUATION ET PERENNISATION

Produire des données qualitatives sur l'utilisation de la mallette permettant de remonter les retours des conseillers numériques quant à la qualité de la mallette et de ses contenus, ainsi qu'aux situations dans lesquelles elle est employée (ateliers, salons, profils des publics, etc.)

Questionnaire : Retours sur l'utilisation de la mallette – (Airtable)

Identifier des « makers » locaux (FabLabs) susceptibles de produire et diffuser la mallette auprès de médiateurs ou d'aidants numériques.

→ Cartographier des structures du territoire capables de produire des Mallettes Cyber en petites ou moyennes quantités, offrant ainsi une production locale et à moindre coût.

Questionnaire : Recensement des producteurs locaux – (Airtable)

LIENS UTILES

La mallette sur Les Bases

Commander en tant que structure

Commander en tant que prescripteur.rice

Portail d’inscription aux formations continues

DES QUESTIONS ?