



Un jeu pédagogique pour sensibiliser les élèves à la **sécurité numérique** et au **cyberharcèlement** est **disponible** dans notre établissement !



Les sessions de jeu peuvent s'inscrire dans le cadre de :



Un jeu qui capte l'attention des élèves et développe leurs réflexes de **citoyenneté numérique** ! Idéal en 6^e, mais tout aussi pertinent pour les autres niveaux, en lien direct avec la **préparation Pix**.



Les fresques peuvent être animées lors du **Safer Internet Day** (temps fort du programme) ou dans le cadre des **10 heures annuelles d'apprentissage**.



Du 1er octobre au 15 novembre : **jouez, scannez,**

gagnez !

Plus vos élèves jouent au jeu et remplissent le questionnaire, plus ils ont de chances de remporter des lots !

**Intéressé(e) ?
S'adresser à :**