**Situation déclenchante :**

Vous faites partie de l’équipe projet d’une agence de conception d’animations et de jeux vidéo.

Votre employeur, vient de signer un gros contrat avec une entreprise de service spécialisée dans la prévention des dangers d’Internet auprès des adolescents, dans les clubs de vacances, les MJC, les collèges …

Le job du client est d’animer des rencontres internationales avec les jeunes pour les alerter sur tous les risques liés à l’usage d’Internet. Il intervient dans les pays francophones (France, Canada, Côte d'ivoire, Mali...) de même que les pays européens, en particulier, l'Allemagne, l'Espagne, l'Italie... La demande porte sur une présentation destinée à prévenir les cyber-dangers chez les jeunes suivie d’un Quizz sur Scratch pour tester les connaissances des jeunes sur les dangers d’internet et vérifier si le message et bien reçu.

 

En réunion de revue de projet, vous devez définir le besoin et cerner le sujet.

**Il s’agit de faire l’inventaire de tous les dangers d’Internet existants.**

1- Pour cela vous pouvez organiser un brain storming.

2- Toutes les idées doivent être notées sur une feuille A4 (30 minutes maxi)

3- Classez les idées en les regroupant par thème (15 minutes)

4- Utilisez un moteur de recherche pour compléter vos idées et constituer une banque de donnée de vidéos intéressantes en notant leurs liens dans un fichier texte.

5- Réalisation d’une présentation avec **Open Office** **POUR INFORMER** sur les dangers d’internet. Lisez d’abord les 2 fiches méthodes mises à disposition sur le réseau. Attention vous devez vous imposer une maîtrise du bruit et chuchoter.

6-Avec le logiciel **Scratch** vous devez réaliser un **Quizz** pour tester les connaissances d’un élève sur les **Dangers d’internet.** (Voir la vidéo comment faire un Quizz)