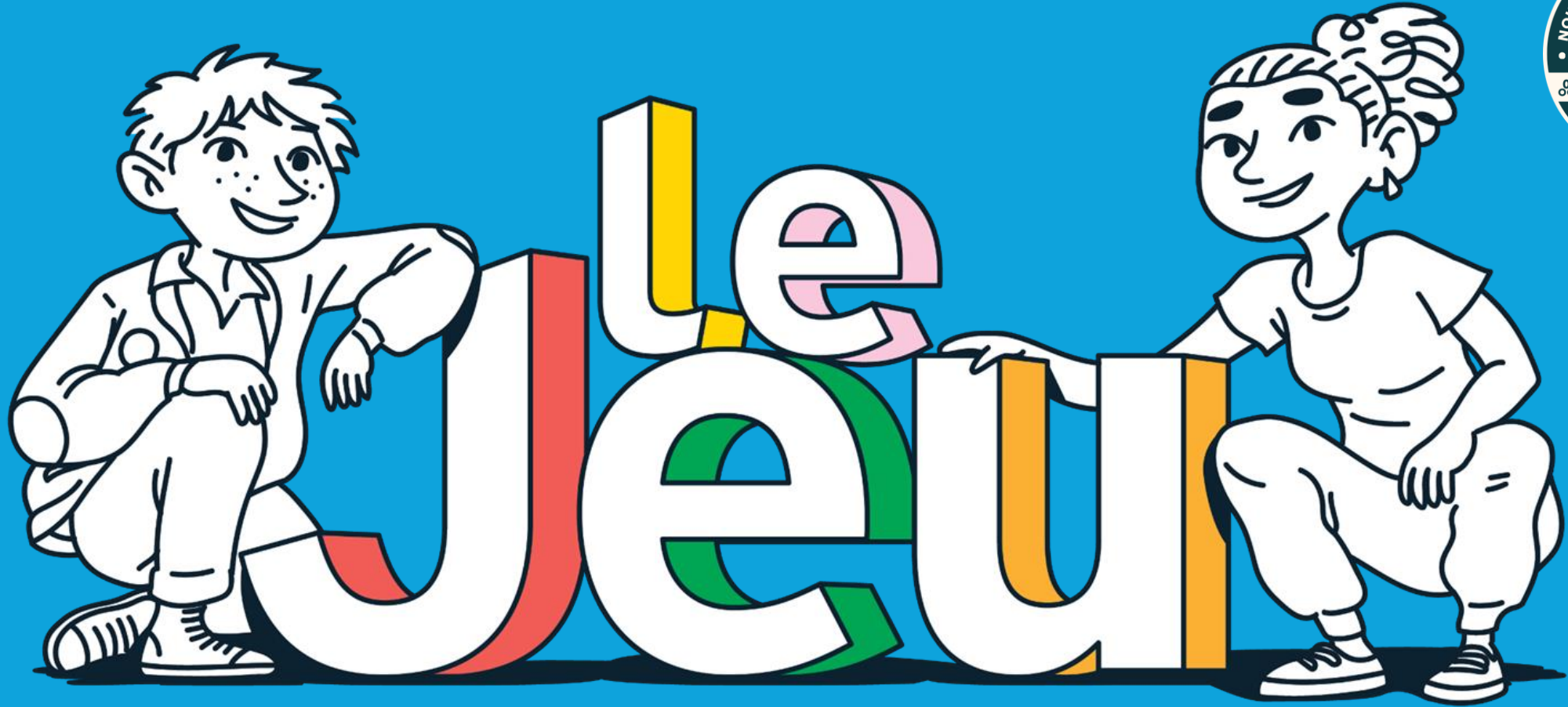




Campagne de communication – Cybermois 2025

2025 | Par



Overview du projet



+ Cibles de la campagne:

- + Enseignants dans les collèges possédant une boîte
- + Relais : les référents académiques formés + les académies participantes. La participation à cette campagne n'est pas obligatoire – **vous pouvez vous inscrire [ici](#) pour y participer.**

+ Objectifs de la campagne :

- + Déclarer **5000 élèves** ayant joué à la Fresque des Cybercitoyens pendant le Cybermois et ainsi augmenter les déclarations de session sur 2025
- + Visibilité pour le programme et potentiellement sécuriser des partenaires

+ Partenaires :

- + **Institutionnels:** Académies, DGESCO (à confirmer)
- + **Opérationnel co-animation de sessions :** Advens, Cadettes, UnisCité

Overview du projet



+ Livrables de la campagne :

- + **Webinaire** co-présenté par AFPP + académies **17 septembre** aux référents académiques pour lancer la campagne et présenter leur rôle d'ambassadeur du cybermois dans les collèges et prix
- + **Affiches** à imprimer dans les collèges (salle des professeurs, CDI, salles informatiques)
- + Un **digipad** avec un classement des collèges à jour (au total et par académie)
- + **Site de booking** (ou forms de manifestation d'intérêt si site pas terminé d'ici septembre)
- + **Remise de prix**
 - + pour l'établissement ayant enregistré le plus de sessions : remise de prix sur place
 - + Pour les autres : envoi de récompenses selon leur classement. Détail des récompenses et budgets associés dans les slides suivantes.
- + **Evaluation campagne** avec analyse data questionnaire quanti/quali

Overview du projet



+ Rétroplanning :

- + Juillet-Août : préparation du matériel de communication (affiche, webinaire, digipad, site web, récompenses) et sécurisation des partenaires (académies, chut media, etc...).
- + **08 septembre** : Envoi d'un mail à l'ensemble des référents académiques pour les inviter à un webinaire de présentation de la campagne, co-présenté par AFPP et quelques académies
- + **17 septembre** : Diffusion du webinaire et lancement de la campagne
- + **1er octobre 8h - 14 novembre 18h** : campagne en cours
- + 14 novembre 18h : clôture de la campagne
- + 21 Novembre : Désignation des gagnants
- + 21 novembre – 17 décembre : envoi des récompenses
- + Remise de prix finale : date à déterminer en novembre avec l'académie et l'établissement concerné
- + Décembre : bilan et clôture



Récompenses possibles



Contenu des récompenses (à confirmer)



Top 3 National

1ère place : remise d'un certificat/prix en personne + un kit goodies (Atlas de la Tech, Chut Explore, goodies DRANE) + déplacement d'expert cyber

2ème et 3ème place : déplacement d'experts cyber dans l'établissement pour parler métier, orientation, cybersécurité à l'école + abonnement chut explore + V3 Fresque

Top 3 par académies participantes

1ère place (académies livrées en 2024-2025) : V3 Fresque + 1 an chut Explore (pour 18 académies)

1ère place (académies livrées en 2025-2026) : 1 an chut Explore + Mangas CNIL (pour les 6 académies ayant déjà reçu la V3)

Places 2 et 3 (académies livrées en 2024-2025) : V3 Fresque uniquement

Places 2 et 3 (académies livrées en 2025-2026) : Panier de goodies avec Académies (Manga agence privacy CNIL, goodies DRANE)

Récompenses possibles – Budget

Prise en charge AFPP

- Abonnement Chut Explore
- Atlas de la Tech
- Livraison V3 fresque des cybercitoyens (le cas échéant)

Prise en charge Académies

- Manga CNIL Agence Privacy (à commander *gratuitement* sur [educnum\[at\]cnil.fr](mailto:educnum[at]cnil.fr)) – infos [ici](#)
- Goodies éventuels et leur livraison



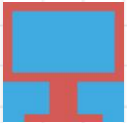
Contenu



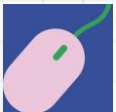
Contenu – Résumé des différents livrables



- + Une affiche à afficher dans les collèges, contenant :
 - + Un CTA à déclarer le plus possible de sessions de Fresque pendant le Cybermois
 - + Un QR code pour suivre le tableau top 10 des collèges + Pour aller vers la page de booking
 - + Les récompenses



- + Un webinaire d'information pour les référents Fresques formés pour les informer et qu'ils se constituent des relais (peut aussi inclure CDI, référents phare, etc...) – DEBUT SEPTEMBRE



- + Un padlet avec le classement des collèges mis à jour chaque semaine :
<https://digipad.app/p/1244734/604923c5610a3>
- + Page de booking prête pour les enseignants (ou si non terminé, un Framaforms d'inscription) – DEBUT SEPTEMBRE

Contenu – Options d’affiches basées sur la campagne cybermois

CHALLENGE LA FRESQUE DES CYBERCITOYENS

LES CYBERATTQUES ONT FAIT TOMBER CLEOPÂTRE....

Cléopâtre aurait pu déjouer la trahison par César si elle avait protégé ses messages... Mais ça, elle ne le savait pas.

Si elle avait joué à La Fresque des Cybercitoyens, elle l'aurait compris !

NE LAISSEZ PAS L'HISTOIRE DE VOTRE COLLÈGE ÊTRE BOULEVERSEE...

... par de mauvaises pratiques cyber.

PARTICIPEZ AU GRAND DÉFI INTER-COLLÈGES DE LA FRESQUE DES CYBERCITOYENS !

Faites jouer vos élèves au jeu de sensibilisation, déclarez vos sessions pour faire grimper votre collège dans le classement, et devenez les CyberHéros de l'année !

De nombreux cadeaux à la clef pour les collèges ayant déclaré le plus de sessions :

- un abonnement gratuit d'un an au magazine CHUT Explore
- 10 mangas de la CNIL
- et plus encore...

Pour jouer au jeu, rien de plus simple : **vous en possédez déjà trois dans votre collège ! Il se joue en environ 1 heure en classe entière.**

Pour découvrir les règles et modes de jeu en 10 minutes chrono, vous pouvez scanner le QR code à droite ou vous adresser au référent formé dans votre établissement.

Thématiques abordées dans le jeu pédagogique : le cyberharcèlement, la désinformation, la cybersécurité, les cyberattaques, les mots de passe et la vie privée

CHALLENGE LA FRESQUE DES CYBERCITOYENS

WATERLOO : ET SI NAPOLEON AVAIT SECURISE SES COMMUNICATIONS ?

Si Napoléon avait eu accès à des outils de communication sécurisés, il n'aurait pas perdu ses plans secrets avant la bataille de Waterloo.

S'il avait joué à La Fresque des Cybercitoyens, il l'aurait compris !

NE LAISSEZ PAS L'HISTOIRE DE VOTRE COLLÈGE ÊTRE BOULEVERSEE PAR DE MAUVAISES PRATIQUES CYBER.

PARTICIPEZ AU GRAND DÉFI INTER-COLLÈGES DE LA FRESQUE DES CYBERCITOYENS !

Faites jouer vos élèves au jeu de sensibilisation, déclarez vos sessions pour faire grimper votre collège dans le classement, et devenez les CyberHéros de l'année !

De nombreux cadeaux à la clef pour les collèges ayant déclaré le plus de sessions :

- un abonnement gratuit d'un an au magazine CHUT Explore
- 10 mangas de la CNIL
- et plus encore...

Pour jouer au jeu, rien de plus simple : **vous en possédez déjà trois dans votre collège ! Il se joue en environ 1 heure en classe entière.**

Pour découvrir les règles et modes de jeu en 10 minutes chrono, vous pouvez scanner le QR code ou vous adresser au référent formé dans votre établissement.

Thématiques abordées dans le jeu pédagogique : le cyberharcèlement, la désinformation, la cybersécurité, la cyberattaque, les mots de passe et la vie privée

Contenu – Options d'affiches basées sur la campagne cybermois



**ENSEIGNANTS :
APPRENEZ À VOS ÉLÈVES À DEVENIR
DE VRAIS CYBERCITOYENS !**



**PROTÉGEZ VOS ÉLÈVES DES
RISQUES NUMÉRIQUES !**

En tant que professeur, vous êtes le référent privilégié de vos élèves. Avec la Fresque des Cybercitoyens, donnez-leur les clés pour devenir des citoyens numériques responsables et protégés !

QUIZ
Grâce à quel outil peut-on se protéger contre les logiciels malveillants ?
A. Un VPN
B. Un navigateur privé
C. Un antivirus

VRAI ou FAUX
Est-il recommandé de stocker tous ses mots de passe sur son ordinateur personnel ?
A. Vrai
B. Faux

CASH du QUIZ
Quelle est la technique utilisée pour espionner les échanges sur un réseau et récupérer des informations ?
A. Man in the middle
B. Brute force
C. Défausse

**PARTICIPEZ AU GRAND DÉFI INTER-COLLÈGES DE LA
FRESQUE DES CYBERCITOYENS !**

Faites jouer vos élèves au jeu de sensibilisation, déclarez vos sessions pour faire grimper votre collège dans le classement, et devenez les CyberHéros de l'année !

DE NOMBREUX CADEAUX À LA CLEF
Pour les collèges ayant déclaré le plus de sessions :
-Un abonnement gratuit d'un an au magazine CHUT Explore
-10 mangas de la CNIL
-Et plus encore...



POUR JOUER AU JEU, RIEN DE PLUS SIMPLE :
Vous en possédez déjà trois dans votre collège ! Il se joue en environ 1 heure en classe entière.

DECOUVREZ LES RÈGLES EN 10 MINUTES CHRONO :
Scannez le QR code ci-dessous ou adressez-vous au référent formé dans votre établissement.



BÉNÉFICIEZ D'UNE AIDE EXPERTE :
Vous pouvez même vous faire aider d'un expert en cybersécurité, qui se déplacera bénévolement dans votre collège pour vous aider à animer des sessions et parler de son métier !





**ENSEIGNANTS :
APPRENEZ À VOS ÉLÈVES À DEVENIR
DE VRAIS CYBERCITOYENS !**



**POUR OBTENIR DES SKINS FORTNITE,
CLIQUEZ SUR CE LIEN : [HTTP.SKINS.RU](http://skins.ru)**

**Vos élèves seraient tombés dans le panneau ?
Vous pouvez les aider à se défendre....**

CASH du QUIZ
Quelle est la technique utilisée pour espionner les échanges sur un réseau et récupérer des informations ?
A. Man in the middle
B. Brute force
C. Défausse

**PARTICIPEZ AU GRAND DÉFI INTER-COLLÈGES
DE LA FRESQUE DES CYBERCITOYENS !**

Faites jouer vos élèves au jeu de sensibilisation, déclarez vos sessions pour faire grimper votre collège dans le classement, et devenez les CyberHéros de l'année !

DE NOMBREUX CADEAUX À LA CLEF
Pour les collèges ayant déclaré le plus de sessions :
-Un abonnement gratuit d'un an au magazine CHUT Explore
-10 mangas de la CNIL
-Et plus encore...



POUR JOUER AU JEU, RIEN DE PLUS SIMPLE :
Vous en possédez déjà trois dans votre collège ! Il se joue en environ 1 heure en classe entière.

DECOUVREZ LES RÈGLES EN 10 MINUTES CHRONO :
Scannez le QR code ci-dessous ou adressez-vous au référent formé dans votre établissement.



BÉNÉFICIEZ D'UNE AIDE EXPERTE :
Vous pouvez même vous faire aider d'un expert en cybersécurité, qui se déplacera bénévolement dans votre collège pour vous aider à animer des sessions et parler de son métier !

Thématiques abordées dans le jeu pédagogique : la cyberharcèlement, la désinformation, la cyberdéfense, les cyberattaques, les mots de passe et la vie privée





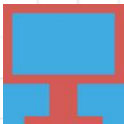
Mode de déploiement



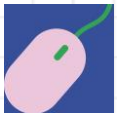
Mode de déploiement



- + Via les CDIs – Professeurs documentaires affichent dans leurs CDI et dans la salle des profs ; via les professeurs de technologie ; autres...



- + Via les enseignants déjà formés et « référents » dans chaque collège : affichent une affiche dans salle des profs, expliquent la campagne à leurs pairs encouragent à jouer sur leur temps d'EMC/EMI...
 - + Formation via Teams en septembre pour expliquer la démarche



- + Partenariat avec la DGESCO/les académies pour relayer notre campagne (mailing, infos via M@gistère, co-animation du webinaire, etc...)