

# Être futé en ligne

Quand on joue en ligne, on n'utilise pas son nom ou son prénom et on choisit un avatar. Si un inconnu demande de partager une photo ou d'allumer la webcam, on refuse. Pas besoin de se voir pour jouer ensemble.

/ **{MOI} NUMÉRIQUE**  
MOIS DE LA CYBER-SENSIBILISATION



Financé par :



Pour plus d'informations :

[www.ecno.org/cyber-sensibilisation](http://www.ecno.org/cyber-sensibilisation)

# Jouer en toute sécurité

De nombreuses consoles de jeu utilisent des paramètres de confidentialité et de sécurité par défaut qui ne protègent pas suffisamment. Il faut donc vérifier ses paramètres et les configurer de façon appropriée.

/ **{MOI} NUMÉRIQUE**  
MOIS DE LA CYBER-SENSIBILISATION



Financé par :



Pour plus d'informations :

[www.ecno.org/cyber-sensibilisation](http://www.ecno.org/cyber-sensibilisation)

# Les données sont précieuses

Personne n'a le droit d'accéder aux renseignements personnels de quiconque. On préserve son intégrité, on sécurise ses données personnelles et on protège son avenir dans un monde où les données auront de plus en plus d'importance.

/ {MOI} NUMÉRIQUE  
MOIS DE LA CYBER-SENSIBILISATION



**ECNO**  
L'autorité en technologie des  
conseils scolaires de l'Ontario

Financé par :

Ontario 



Pour plus d'informations :

[www.ecno.org/cyber-sensibilisation](http://www.ecno.org/cyber-sensibilisation)