



Découvrir les achats en ligne et le paiement sécurisé sur Internet.

Cette trame est une base, vous pouvez y piocher pour concevoir vos ateliers ou accompagner une personne. Vous êtes libre de choisir d'autres activités et nous vous encourageons à en ajouter de nouvelles !

OBJECTIF : A l'issue de la formation, l'apprenant a découvert différents moyens de paiement sur Internet et peut réaliser un paiement par carte bancaire de manière guidée.

Prérequis : Naviguer sur Internet et remplir un formulaire en ligne. Avoir une carte bancaire.

Avant de commencer : Imprimez votre trame – Assurez-vous de dispenser la formation dans une salle avec une disposition prévue pour les activités en groupe - Ouvrez la formation sur votre ordinateur pour pouvoir projeter les deux premières parties de la séance – Imprimez les fiches résumés. Enregistrez un raccourci vers la formation sur l'appareil (ordinateur, tablette ou smartphone) des apprenants. Si vos apprenants sont sur leur téléphone personnel, assurez-vous qu'ils ont accès au WIFI de votre structure.

INTRODUCTION



AVEC L'ANIMATEUR



10'



SANS ÉCRAN

Introduisez les temps forts de l'atelier pour motiver les apprenants : « Pendant cet atelier, vous allez découvrir les différents moyens qui existent pour effectuer des paiements sécurisés sur Internet ». Pour commencer vous pouvez interroger votre groupe avec les questions suivantes : *Qui a déjà effectué un paiement sur Internet? Avez-vous des histoires ou anecdotes sur le paiement en ligne ? Avez-vous des peurs et/ou des craintes concernant le paiement sur Internet ?*

Puis, pour faire une transition et rassurer les apprenants sur le paiement en ligne vous pouvez les interroger sur ses avantages :

A votre avis, quels sont les avantages du paiement sur Internet ?



Poser ces questions vous permettra d'en savoir plus sur vos apprenants et d'adapter votre atelier en fonction.



Pour illustrer vos propos, projetez les images disponibles sur 1,2,3 Digit.

QUE PEUT-ON ACHETER SUR INTERNET ?



AVEC L'ANIMATEUR



15-20'



1,2,3 Digit PROJETÉ

Avant de commencer les exercices, interrogez les apprenants "Quels sont les moyens de paiement que vous utilisez au quotidien (pour faire vos courses par exemple)" "A votre avis, quels sont ceux qu'on peut utiliser sur internet ?"



Pour aider les apprenants à mieux conceptualiser le compte ou la carte bancaire virtuelle, projetez la vidéo disponible sur 1,2,3 Digit



Si vous estimez cela pertinent, présentez-leur "paypal".



Apport notionnel à transmettre aux apprenants : Les comptes bancaires virtuels sont aujourd'hui beaucoup plus sécurisés qu'il y a quelques années.

Pour introduire le paiement en ligne, vous pouvez à l'aide de **1,2,3 Digit** proposer plusieurs exercices collectifs rapides.

Exercice 1 : Dans cette activité, les apprenants participent, en groupe à un *vrai ou faux ?* pour connaître les produits que l'on trouve sur Internet et ceux que l'on peut acheter ou ceux qui sont interdits. Le vrai ou faux est disponible sur 1,2,3 Digit.

Exercice 2 : Dans cette activité, les apprenants doivent associer les produits et les sites sur lesquels on peut les acheter. L'exercice est disponible sur 1,2,3 Digit.



Apport notionnel à transmettre aux apprenants :

Attention aux taxes supplémentaires et frais de douanes si les achats sont réalisés sur des sites non français. Certains produits ne sont pas autorisés à l'achat en ligne même si on peut les trouver en vente (par exemple : les cigarettes électroniques, les médicaments, les produits dangereux, etc...).

COMMENT EFFECTUER UN ACHAT EN LIGNE ?

1 Introduction



AVEC L'ANIMATEUR



10'



1,2,3 DIGIT PROJETÉ

Posez la question suivante au groupe : Quand vous faites vos courses en magasin, quelles sont les différentes étapes ?



Notez les réponses éventuellement sur un tableau ou flipchart.

Exercice 1,2,3 Digit

En collectif, remettez dans l'ordre les différentes étapes.

2 Course en ligne ou en magasin ?



AVEC L'ANIMATEUR



10'



1,2,3 DIGIT PROJETÉ

L'idée ici est de faire une analogie entre les courses en ligne et celles en magasin et d'aborder certaines notions comme le panier virtuel, etc...

Slideshow 1,2,3 Digit

Faites défiler les différentes étapes pour comparer achat en magasin et achat en ligne et expliquer les analogies.



Notez les mots clés (site sécurisé, panier, etc...) sur un tableau.

3

À vous de jouer !



PRATIQUE AUTONOME



30'



SITE INTERNET

Il est temps maintenant de passer à la pratique en situation réelle. En **autonomie** ou en binôme, emmenez vos apprenants en situation réelle sur ordinateur ou téléphone portable et réalisez les 4 défis proposés. Il s'agit d'un entraînement : les étapes de validation et de confirmation du paiement ne seront pas réalisées pendant l'atelier.



Pour l'étape du paiement vous pouvez projeter la carte bancaire qui se trouve à la fin de la trame ou l'imprimer afin d'utiliser les mêmes coordonnées bancaires pour tout le monde.

LES MODES DE PAIEMENT EN LIGNE

1 Introduction

En collectif, demandez au groupe quels modes de paiement ils ont déjà utilisés pour effectuer un achat en ligne.

Exercice 1,2,3 Digit

En collectif, identifiez les modes de paiement utilisables en ligne

2 Les 5 modes de paiement

Parcourez les 5 modes de paiement utilisables en ligne.
Demandez aux participants si ils ont déjà vu ces options de paiement sur des sites marchands.
Répondez aux questions éventuelles.



Pensez à projeter la vidéo Paypal si besoin !

PAIEMENT SÉCURISÉ PC

1 Le matériel

Question : de quoi avez-vous besoin pour effectuer un paiement en ligne avec votre carte Bancontact ?

2 Les étapes

Parcourez ensemble les différentes étapes du paiement via Bancontact et lecteur de carte proposées sur 1,2,3 Digit.

PAIEMENT SÉCURISÉ SMARTPHONE

1 Le matériel

Question : comment utiliser son smartphone pour effectuer un paiement en ligne ?

Mettre l'accent sur les 2 modes d'utilisation évoqués sur 1,2,3 Digit.

2 Les étapes

Parcourez ensemble les différentes étapes proposées sur la plateforme 1,2,3 Digit pour les 2 utilisations du smartphone que comme mode de paiement.

COMMENT FAIRE UN PAIEMENT SÉCURISÉ EN LIGNE ?

Les deux options A et B vous feront travailler les mêmes notions et compétences mais de deux manières différentes : l'une par le jeu et l'autre en suivant l'aventure d'un personnage grâce au storytelling.

Option A : le jeu



AVEC L'ANIMATEUR



20'-30'



SANS ÉCRAN

Dans cette activité, les apprenants découvrent par le jeu différentes notions liées au paiement sur internet.

4-10 joueurs



20 cartes



4 Fiches formateurs

1 Préparez votre matériel

Imprimez en couleur les cartes et vos fiches questions/réponses que vous retrouverez à la fin de la trame.

2 Composez des équipes de deux et distribuez les cartes face découverte

3 Expliquez la consigne

Je vais vous poser 8 questions. À mon signal, chaque équipe devra choisir une carte dans son jeu pour répondre ou signaler que la réponse n'est pas dans son jeu. Au bout de 2 minutes, si personne n'a trouvé la carte dans son jeu alors les joueurs peuvent désigner dans le jeu des autres la carte correcte. L'équipe qui marquera le plus de points sera gagnante.

4 Vous êtes prêts ? C'est parti !



Les cartes de la même couleur sont de la même famille.



Si vous le souhaitez, vous pouvez proposer une récompense.

Option B : exercice ludique *Diego et l'achat en ligne*



AVEC L'ANIMATEUR



30'-40'



1,2,3 DIGIT PROJETÉ

Dans cette activité, les apprenants aident Diego à effectuer un achat sur un simulateur de site marchand.

Grâce au **storytelling** et aux missions proposées par Diego, vous parcourez à l'aide d'**1,2,3 Digit les notions clés concernant le paiement sur internet**. Sélection d'article, ajout au panier et bien évidemment le paiement via carte Bancontact et lecteur de carte digipass, le tout dans un environnement simulé. Le scénario est **aléatoire** (choix article et code digipass) et se découpe en **quatre étapes** :

Étape 1 : Naviguer dans le simulateur pour retrouver l'article souhaité

Étape 2 : Ajouter au panier

Étape 3 : Consulter le panier et choisir le mode de paiement Bancontact.

Étape 4 : Finaliser sa transaction à l'aide de la carte et du lecteur de carte.



L'objectif : rassurer les apprenants sur le paiement en ligne..



Vous pouvez imprimer la carte bancaire disponible à la fin de la trame pour montrer aux apprenants où trouver les informations nécessaires lors d'un paiement sur internet.

SE TESTER



PRATIQUE AUTONOME



15'



SITE INTERNET

Afin de faire un récapitulatif et de revoir toutes les notions, dans cette activité, les apprenants répondent à 6 questions **de manière individuelle**. Les questions reviennent sur : les moyens de paiement sur internet, ce qu'on peut acheter sur internet, la sécurité du paiement, les étapes de vérification du paiement et enfin, agir en cas de problème.

SYNTHESE



10'



SITE INTERNET

A l'issue de ce quiz, vous pouvez faire une synthèse du cours et recueillir les impressions des apprenants et répondre à leurs questions. Puis distribuez la fiche résumé, disponible sur 1,2,3 Digit que vous aurez imprimée **avant le début de l'atelier**.



Composez des groupes, laissez-les échanger et demandez à l'un des membres de s'exprimer.



Distribuez la fiche résumé aux apprenants.

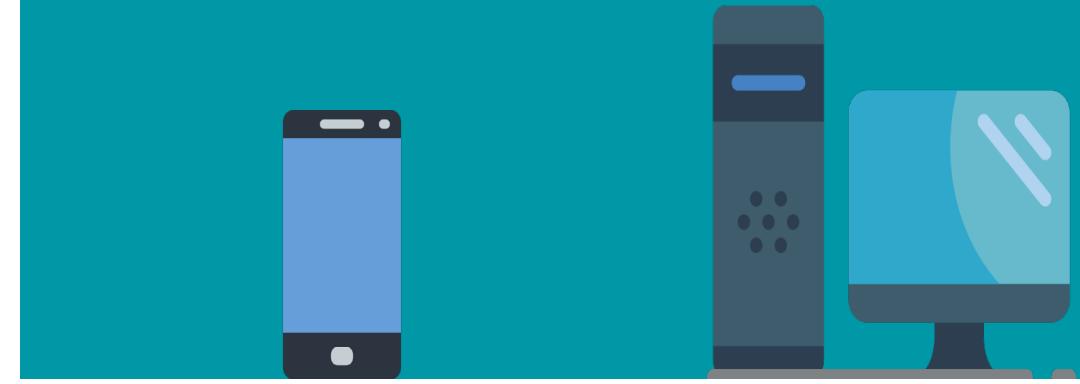
Toute l'équipe 1,2,3 Digit vous souhaite une bonne formation !

Comment réaliser son paiement sur internet ?



CARTE BANCAIRE ET LECTEUR DE CARTE À IMPRIMER

JEU PAIE SUR INTERNET



- ★ Sans écran
- ★ 20 cartes
- ★ 8 questions
- ★ 2 - 10 joueurs

QUESTIONS

1. Quels sont les moyens de paiement que l'on peut utiliser pour un achat sur internet?
1. Avant de réaliser un paiement sur internet quels réflexes avoir ?
1. Est-il conseillé de réaliser un achat sur internet avec une connexion internet publique ?
1. Pour réaliser un achat sur internet, faut-il être attentif au choix du site ?
1. De quel matériel et informations sur votre carte bancaire avez-vous besoin pour effectuer un paiement en ligne ?

QUESTIONS

6. Devez-vous donner votre code PIN à 4 chiffres de carte bancaire directement sur le site pour effectuer le paiement en ligne ?
6. Le mail de confirmation est-il obligatoire après chaque transaction? Est-il nécessaire de le garder ?
6. Quelles sont les raisons pour lesquelles un paiement en ligne peut être refusé ?

REPONSES

1. La carte bancaire, le smartphone, le compte virtuel : paylib / paypal.

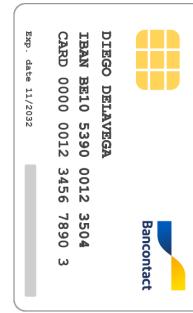
1. Connexion wifi sécurisée, avoir son portable et boîte mail connectée.

1. C'est possible mais déconseillé pour des raisons de sécurité.

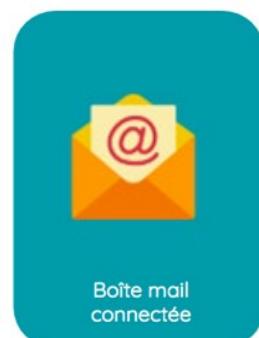
1. La sécurité du site est primordiale : pensez à vérifier que le cadenas noir apparaît dans l'adresse et la présence du "s" dans le *http*.

1. Vous avez besoin de votre carte avec : le nom du détenteur de la carte bancaire, le numéro de votre carte, la date de validité au format mois/année de votre carte bancaire.
Pour sécuriser le paiement vous aurez également besoin de votre lecteur de carte et de votre code PIN.

1



2



3



4



5



RÉPONSES

6. Non, vous ne devez jamais communiquer votre code de carte bancaire à 4 chiffres directement sur le site lors d'un paiement sur Internet. En revanche, il est nécessaire pour sécuriser le paiement à l'aide du lecteur de carte.
6. Oui, vous devez toujours recevoir un mail de confirmation c'est l'équivalent de votre ticket de caisse. Pensez toujours à conserver votre mail de confirmation jusqu'à réception de l'achat.
6. Plusieurs raisons peuvent expliquer un paiement refusé : données piratées, erreur du site Internet, nouvelle carte bancaire non activée, erreur de frappe, vol de carte bancaire.

6

NON

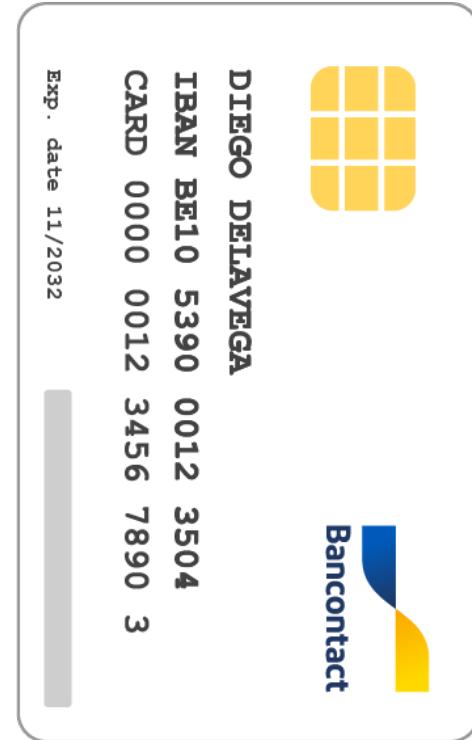
7

OUI

8



Cartes à puce peuvent être découpées.



OUI

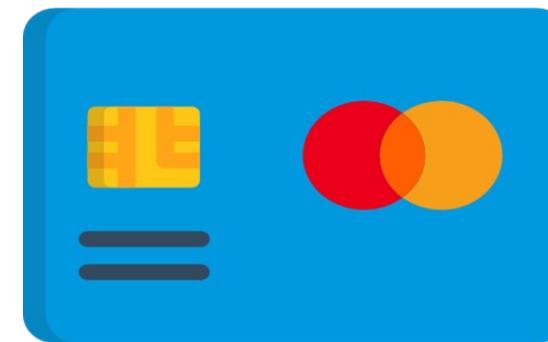
NON

Cartes à imprimer en couleur et à découper.

%

OUI

NON



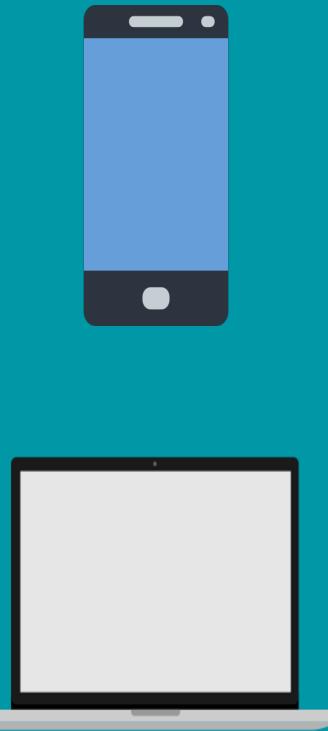
Cartes à imprimer en couleur et à découper.



Boîte mail
connectée



Wifi sécurisée



**Date de
validité**

Exp. date 11/2032

**Nom titulaire
de la carte**

DIEGO DELAVEGA

**Numéro de la
carte bancaire**

CARD 0000 0012 3456 7890 3

Cartes à imprimer en couleur et à découper.

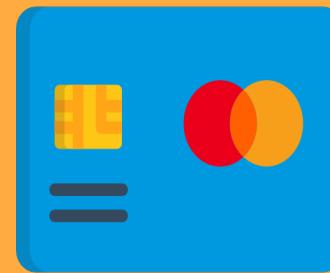


**Code PIN
à 4 chiffres**

XXXX



Erreur du site web



**Nouvelle carte bancaire
pas activée**



**Erreur en recopiant les
chiffres**



Vol de carte bancaire



**Informations
piratées**