



Guide de l'enseignant



Ce projet a été rendu possible grâce à une contribution financière du programme Rescol d'Industrie Canada.



Guide de l'enseignant



Qui dit vrai ? est la deuxième aventure des trois cybercochons. Dans *Jouer sans se faire jouer*, Lardon, Porcinette et Goret ont appris qu'il est important de protéger sa vie privée en naviguant sur Internet et de déceler les pièges du marketing en ligne. Cette fois-ci, nos trois petits cochons s'aventurent dans les bavardoirs (*chatrooms*).

Dans *Qui dit vrai ?*, Lardon, Porcinette et Goret apprennent des choses importantes sur l'authentification et la vérification de l'information en ligne ainsi que sur les règles de la « nétiquette ». Le jeu aborde également la propagande haineuse en ligne et les stéréotypes.

Le guide de *Qui dit vrai ?* contient des documents de référence et des activités à faire en classe ou à la maison.

Les fiches d'information, les activités et les documents d'accompagnement de ce jeu peuvent être reproduits à des fins d'usage personnel ou éducatif sans autre permission, à la condition expresse d'en mentionner la source.



Table des matières

| | |
|---|----|
| Renseignements généraux | 4 |
| But du jeu | 4 |
| Intégration au programme | 4 |
| <i>Développement des compétences</i> | |
| Acquisition de connaissances | 6 |
| Acquisition d'habiletés | 6 |
| Attitudes | 6 |
| <i>Discussion et activités préliminaires</i> | |
| Résumé du jeu | 7 |
| Séquence 1 | 7 |
| Séquence 2 | 7 |
| Séquence 3 | 8 |
| Séquence 4 | 8 |
| Séquence 5 et 6 | 8 |
| À propos des préjugés | 9 |
| Communications électroniques | 10 |
| Nétiquette | 11 |
| Recherches sur le Web | 12 |
| <i>Discussion et activités après le jeu</i> | |
| Retour sur l'expérience | 13 |
| Séquence 1 | 13 |
| Séquence 2 et 3 | 14 |
| Séquence 4 et 5 | 15 |
| Séquence 6 | 16 |



Activités supplémentaires

| | |
|---|----|
| Contes : un autre point de vue | 17 |
| Pour briser les stéréotypes | 17 |
| Créer un code de conduite qui fait la promotion d'une navigation sécuritaire et responsable | 17 |
| Créer un jeu de plateau | 17 |

Documents d'accompagnement

| | |
|---|--|
| Les sources de la discrimination | |
| La netiquette, c'est facile | |
| Détections les stéréotypes | |
| Non aux stéréotypes | |
| Les loups : faits ou opinions ? | |
| Feuille-réponses pour Les loups : faits ou opinions ? | |
| Questionnaire « Suis-je un internaute responsable ? » | |
| Glossaire Internet | |



Guide de l'enseignant

Renseignements généraux



Les sites haineux, c'est-à-dire les sites qui diffusent de la propagande haineuse sur Internet, nous concernent tous parce que ces sites peuvent influencer les jeunes internautes. Le Centre Simon Wiesenthal estime qu'il existe actuellement plus de 8000 sites haineux. Il est nécessaire de développer des stratégies éducatives pour aider les enfants à détecter les biais et à reconnaître la propagande, à la fois en ligne et hors ligne.

Les élèves ont besoin d'être guidés afin d'acquérir l'expérience qui leur permettra de développer un esprit critique et des stratégies d'évaluation. Ils seront ainsi capables de « faire le tri » parmi les informations et idées qui circulent sur Internet.

But du jeu

Qui dit vrai ? : La deuxième aventure des trois cybercochons a été conçu pour aider les enfants de 9 à 12 ans à comprendre la différence entre l'information entachée de préjugés et l'information documentée. Le jeu vise également à leur faire prendre conscience qu'une information diffusée sur Internet n'est pas nécessairement véridique. Il permet aussi aux enfants de se familiariser avec les concepts de « stéréotype » et de « racisme » ainsi qu'avec la nétiquette en vigueur sur le Web.

Intégration au programme

Qui dit vrai ? est un jeu interdisciplinaire qui peut être intégré au nouveau *Programme de formation* dans plusieurs domaines d'apprentissage (le français langue d'enseignement, les sciences et les technologies, l'univers social et le développement personnel). Il favorise :

- le développement de l'esprit critique et la résolution de problèmes ;
- l'éducation à la citoyenneté ;
- le développement personnel ;
- l'expression orale et écrite ;
- la connaissance des nouvelles technologies et des nouveaux médias.





Développement des compétences

Acquisition de connaissances

Les élèves apprendront :

- que tout ce qui est lu, vu ou entendu via un média ne devrait pas être pris au pied de la lettre ;
- que toute information devrait être analysée de façon critique avant d'être reprise ;
- la signification des termes « stéréotype », « préjugé » et « discrimination » ;
- les liens entre un état d'esprit (une généralisation injustifiée, les stéréotypes et les préjugés) et un comportement discriminatoire ;
- comment un comportement discriminatoire nuit à la fois à la victime et à l'auteur de ce comportement.

Acquisition d'habiletés

Les élèves développeront :

- des habiletés de recherche pour recueillir et vérifier l'information diffusée sur les sites Internet ou dans d'autres médias ;
- des habiletés de pensée critique pour identifier les stéréotypes, les préjugés et les partis pris, et leurs conséquences.

Attitudes

Les élèves apprendront à apprécier :

- la valeur et la dignité de chaque être humain, quels que soient sa culture, son sexe, son âge et ses compétences ;
- les contributions positives des gens qui sont différents d'eux ;
- la responsabilisation de leur comportement en ligne ;
- le rôle qu'ils peuvent jouer en évitant ou en éliminant les stéréotypes et les comportements discriminatoires.





Discussion et activités préliminaires

Résumé du jeu

Séquence 1

L'histoire de *Qui dit vrai ?* débute avec la présentation de nos trois héros, Lardon, Porcinette et Goret, ainsi qu'avec un bref résumé de leur première aventure *Jouer sans se faire jouer*.



Dans *Jouer sans se faire jouer*, Lardon et Porcinette avaient eu quelques mauvaises expériences sur Internet. En jouant sur le site *Cyberporcherie*, ils avaient donné des renseignements personnels et, par la suite avaient été inondés de pourriels provenant de compagnies qui voulaient leur vendre des produits. Plus dangereux encore, un loup qui se faisait passer pour une internautes brebis avait réussi à convier le naïf Lardon à une rencontre en personne. Heureusement, Maman Cochon les avait trouvés et avait pu éviter le pire. À la suite de cette mésaventure, Lardon est maintenant convaincu que tous les loups sont méchants. Nous découvrons dans *Qui dit vrai ?* que Lardon a des préjugés contre les loups...

Nos trois petits cochons sont un peu plus vieux, mais ils sont aussi mordus de la planche à roulettes. L'aventure commence lorsque Porcinette et Goret naviguent sur le Net et invitent Lardon à les rejoindre au Club des planchistes. Lardon, se souvenant de sa mauvaise expérience dans un bavardoir (il avait été dupé par un loup), hésite à se joindre à ses amis. Cependant, Porcinette le rassure : « Y'a qu'à suivre les règles de navigation ! »

Cyber règle no 1

Attention! Tu dois toujours connaître l'identité de la personne avec qui tu discutes sur Internet.

Séquence 2

Dans le coin Rencontres du Club des planchistes, Lardon est présenté à P'tit Loup qui vient tout juste de se joindre au club. Ayant appris qu'un loup était devenu membre, Lardon envoie un courrier électronique fort insultant que désapprouvent ses amis ainsi que les autres membres du club.

Cyber règle no 2

Ridiculiser ou insulter quelqu'un est un comportement inacceptable sur Internet.



Séquence 3

Porcinette rappelle à Lardon la première règle de netiquette du Club des planchistes : traiter les autres avec respect.

Cyber règle no 3

***Il existe un code de bonnes manières sur Internet,
comme dans la vraie vie.***

Séquence 4

Mais Lardon n'est pas le seul membre du bavardoir à ne pas aimer les loups. Canard Chasseur leur en veut aussi. Après avoir lu les messages de Lardon, Canard Chasseur l'invite à naviguer sur le site *Nous haïssons les loups*. Lardon trouve de nombreux commentaires et témoignages négatifs sur les loups. Sans les vérifier, il les transmet à d'autres membres du club, contribuant ainsi à l'escalade des courriers électroniques haineux envers les loups.

Cyber règle no 4

***Se moquer de quelqu'un sur Internet ou y propager des
messages haineux, ça n'est jamais sans conséquences.***

Séquences 5 et 6

Les autres membres du club réprimandent immédiatement Lardon pour son comportement inacceptable. Honteux de ce qu'il a fait, celui-ci comprend qu'il a agi de façon irréfléchie, il aurait dû d'abord chercher ses informations auprès de sources fiables. Lorsqu'il compare ses informations anti-loups avec celles qu'il a trouvées sur des sites mieux documentés, il s'aperçoit qu'il a été trompé.

En apprenant que des messages offensants circulent à l'endroit des cochons, Lardon comprend ce que peuvent ressentir ceux qui sont victimes de tels messages. Lardon s'excuse auprès de P'tit Loup et retourne avec entrain rejoindre ses amis au Club des planchistes.

Cyber règle no 5

***Ne croyez pas tout ce que vous entendez ou lisez sur Internet.
Vérifiez toujours vos informations.***



À propos des préjugés

Des mots comme « préjugé », « stéréotype », « parti pris » et « discrimination » sont souvent utilisés l'un pour l'autre. Cependant, chacun a sa propre signification. Demandez aux élèves de définir et de discuter de ces termes.

Stéréotype

Le mot « stéréotype » fait référence à un ancien procédé d'imprimerie et signifie fixer une image. Quand il est utilisé pour des personnes, il veut dire qu'une image a été accolée à un groupe d'individus. Cette image présume que les personnes faisant partie de ce groupe sont toutes semblables, qu'elles ont toutes été conçues dans le même moule.

Le problème, avec les stéréotypes, c'est qu'ils donnent une image incomplète ou fausse de la réalité. Ils sont fondés sur des généralités recouvrant l'ensemble des personnes d'un même groupe, sans tenir compte des différentes caractéristiques individuelles des membres composant les groupes visés par ces stéréotypes.

À force d'entendre les mêmes stéréotypes, on finit par croire qu'ils reflètent la réalité. Nous acquérons, sans le savoir, des préjugés.

Préjugé

Le mot « préjugé » signifie juger d'avance une personne ou un groupe de personnes. En d'autres termes, c'est se faire une idée sur quelqu'un avant même de le connaître.

Parti pris

Le mot « parti pris » est proche du préjugé. Il signifie que nous avons déjà décidé ce qu'on pense d'une personne ou d'une situation en vertu de nos motivations et de nos intérêts. Par exemple, deux enfants qui se sont battus dans une cour d'école auront chacun des points de vue différents. Les témoins de la bataille pourront également décrire cette querelle en faisant preuve de parti pris, en fonction de leurs sentiments à l'égard des élèves en cause.

Un stéréotype, un préjugé et un parti pris sont tous des idées préconçues qui nous empêchent d'adopter des points de vue différents des nôtres.

Discrimination

Faire preuve de discrimination envers une personne signifie qu'on la traite différemment en raison d'un stéréotype, d'un préjugé ou d'un parti pris que nous avons envers elle. Les gens ont souvent des comportements discriminatoires à l'égard de personnes qu'ils perçoivent « différentes » d'eux.



Discussion

Placez le transparent *Les sources de la discrimination* sur le rétroprojecteur et distribuez des copies aux élèves.

Dans le document *Les sources de la discrimination*, voyez comment les croyances et les attitudes négatives peuvent entraîner des comportements négatifs et pourquoi tout le monde y perd lorsque cela arrive.

- Comment croyez-vous que les stéréotypes, les préjugés, les partis pris et la discrimination peuvent blesser les gens qu'ils visent ?
- Quelles sont les conséquences négatives pour les gens qui maltraitent les autres en vertu de jugements basés sur des stéréotypes ?
- De telles attitudes négatives peuvent-elles limiter vos propres expériences ?

En plus d'expliquer aux enfants les concepts de stéréotype, préjugé et discrimination et de leur apprendre à les reconnaître, *Qui dit vrai ?* traite également d'autres questions liées à Internet comme les communications électroniques, la netiquette et la recherche en ligne.

Communications électroniques

Si vous demandez à des jeunes ce qu'ils préfèrent sur Internet, il y a de bonnes chances qu'ils vous répondent « parler à mes amis ».

Chaque jour, des millions de jeunes – et d'adultes – utilisent Internet et la téléphonie sans fil (les cellulaires) pour rester en contact avec leur famille, leurs amis et leurs relations, et pour se faire de nouvelles connaissances à travers le monde.

Ces communications électroniques utilisent souvent le langage des « messages textes ». Comparé à une conversation audio ou à une rencontre en personne, le téléphone cellulaire offre des avantages, mais aussi des inconvénients.

Demandez à la classe de vous fournir des exemples de communications électroniques non verbales, en l'absence physique de l'interlocuteur, comme :

- la messagerie textuelle
- la messagerie instantanée
- le courriel
- les bavardoirs
- les babillards

Cette prévalence du texte écrit est à l'origine d'une nouvelle manière de communiquer. Comme la plupart des communautés humaines partageant un même intérêt, les internautes se sont créé leur propre langage. Par exemple, une binette est une combinaison de caractères qui forme un visage quand vous la regardez de côté. Les binettes sont une manière amusante de transmettre des sentiments et des émotions sur Internet, particulièrement dans la messagerie instantanée, les courriels et les bavardoirs.



En voici quelques exemples :

:) joyeux

;) complice ou taquin

: D joyeux avec un large sourire

: > sarcastique

: O étonné ou choqué

: (triste

: I indifférent

8 D joyeux, porte des lunettes

Les jeunes s'amuse également à employer des abréviations comme **mdr** (mort de rire) ou **A+** (à bientôt).

- Demandez aux élèves de citer quelques-unes de leurs binettes et abréviations préférées. (Proposez-leur de traduire une phrase très connue en message texte.)

Nétiquette

Tout comme il y a certaines règles de conduite à observer à la maison et à l'école, il y a des règles de bonne conduite à observer sur Internet. Tout cela s'appelle la *nétiquette*. Ainsi, une inondation, c'est-à-dire le fait d'envoyer une multitude de messages non pertinents dans les bavardoirs ou les boîtes de courriel des gens, est considérée comme un manquement à la *nétiquette*.



Les coups de feu (*flames*) sont jugés comme de graves entorses à la *nétiquette*. Il s'agit de messages violents, racistes ou insultants envoyés par courriel ou diffusés dans les bavardoirs.

Demandez à vos élèves :

- Avez-vous déjà fréquenté des bavardoirs ou utilisé la messagerie instantanée ?
- De quelle sorte de bavardoirs s'agissait-il ?
- Citez quelques-unes des différences entre conversations en personne et conversations sur Internet.
- Avez-vous déjà fait face à un malentendu avec un de vos correspondants en ligne ? (Par exemple, une blague tombée à plat parce qu'un ami n'a pas compris que c'était censé être drôle.)

Lire et analyser les différents points du document d'accompagnement *La nétiquette, c'est facile !*.



Recherches sur le Web

Internet peut être très utile aux élèves qui ont un travail de recherche à faire, mais beaucoup de jeunes acceptent sans se poser de questions l'information qu'ils trouvent en ligne, et il est important de leur apprendre à la considérer d'un point de vue critique.

Demandez à vos élèves :

- Combien d'entre vous utilisez Internet pour vos recherches ?
- Quel type d'information y cherchez-vous ?
- Quelles étapes devez-vous franchir avant d'accéder à l'information ?

Hélas! toute information trouvée sur Internet n'est pas nécessairement exacte. Il faut savoir que chacun peut créer son propre site Internet. Il est donc souvent difficile de faire la différence entre ce qui peut être considéré comme relevant des faits et ce qui relève des opinions. Demandez à vos élèves :

- Quelle est la différence entre un fait et une opinion ? (Les faits ont été démontrés contrairement aux opinions qui peuvent être nourries de préjugés.)

Il y a plusieurs façons pour les élèves de vérifier leurs sources d'information sur Internet. Ils devraient se poser les questions suivantes :

- L'information trouvée provient-elle de sites accrédités ou recommandés par l'enseignant ou l'école ?
- L'information provient-elle d'une source fiable, tel le gouvernement ou un centre de recherche reconnu ?
- S'agit-il d'un fait rigoureusement documenté ou d'une opinion – dans le dernier cas, est-elle soigneusement étayée ?

Les élèves doivent toujours se rappeler cette consigne : dans le doute, il faut vérifier l'information; si vous n'êtes pas certain de la véracité d'une information, demandez à votre enseignant, à un ou une bibliothécaire et à vos parents de vous aider.



Discussion et activités après le jeu

Une fois que les élèves ont joué à *Qui dit vrai ?* individuellement ou par deux, rassemblez toute la classe et, étape après étape, revoyez les points essentiels du jeu.

Retour sur l'expérience

Séquence 1



- Que fait Lardon lorsque Porcinette l'invite à se joindre au Club des planchistes sur Internet ?
- Que pense Lardon lorsqu'il tremble de peur ? (Fait référence au premier jeu)

Lors de la première aventure des trois cybercochons, nous avons appris que Lardon a eu une mauvaise expérience avec un loup. Mais est-il raisonnable de penser que tous les loups sont mauvais ?

Activité

Chaque fois que nous utilisons un stéréotype, nous renforçons l'idée fausse que tous les membres d'un même groupe se ressemblent étroitement – au lieu d'avoir chacun leurs caractéristiques personnelles.

Demandez aux élèves de citer des stéréotypes couramment associés à certains groupes de personnes : par exemple, les planchistes n'ont aucun respect pour les autres ; les filles sont bavardes. Puis dites-leur de penser à des individus faisant partie de ces groupes qu'ils connaissent personnellement. Correspondent-ils aux stéréotypes ?

Pour illustrer à quel point notre personnalité comprend de multiples facettes, demandez aux élèves de se lever (puis de se rasseoir) chaque fois que vous citerez une caractéristique qu'ils partagent. Demandez-leur de compter le nombre de fois qu'ils se sont levés. (Vous pouvez à votre choix adapter les questions à la composition particulière de votre classe.)

Levez-vous, si vous :

- | | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • êtes une fille • êtes un garçon • êtes âgé(e) de 9 ans • de 10 ans • de 11 ans • de 12 ans • portez des lunettes • aimez les hamburgers • utilisez les messageries instantanées | <ul style="list-style-type: none"> • êtes né(e) au Canada • né(e) dans un pays étranger • possédez un animal domestique • avez des frères ou sœurs • aimez la planche à roulettes • aimez le rap ou le hip hop • aimez Anime • êtes superstitieux(se) • aimez les sciences | <ul style="list-style-type: none"> • pratiquez un ou des sports • préférez les arts plastiques • aimez la musique pop • aimez les jeux vidéo • êtes blond(e) • avez les cheveux foncés • portez un vêtement avec le logo d'une marque • faites du bénévolat |
|---|---|---|

- Qu'est-ce que cela nous apprend sur nous-mêmes ? (*Que nous entrons tous dans différentes catégories et que l'on ne peut pas nous appliquer une seule étiquette.*)
- Et sur les stéréotypes ? (*Que leur définition est trop étroite pour représenter pleinement une personne ou un groupe.*)



Séquences 2 et 3

1. Discutez du message que Lardon a envoyé à P'tit Loup dans la séquence 2 du jeu. Posez la question : « Qu'est-ce qui ne va pas avec ce message ? »

Les points suivants devraient faire partie des réponses :

- Se mettre à crier des injures : « Quelle sorte de poule mouillée es-tu, P'tit Loup ? »
- Provoquer ou envoyer un coup de feu : « Bien sûr, tu te crois très fort avec tes crocs et tes hurlements. »
- Accuser quelqu'un sans raison ou sans avoir de preuve : « Mais en fait, les vrais amateurs de planche à roulettes ne « volent » pas les trucs des autres simplement pour remporter une compétition sans envergure. »
- Mettre les gens en colère ou leur faire de la peine : « P'tit Loup commence à pleurer à la suite des commentaires de Lardon. »



2. Quelle règle de la netiquette Lardon a-t-il transgressée ? « Lardon a passé outre à la plus importante règle de la netiquette : traiter les autres avec respect. »

- Comment Lardon a-t-il brisé cette règle ? Les élèves retourneront lire le courrier électronique de Lardon pour P'tit Loup pour constater, par exemple, qu'il lui lance des injures, qu'il lui envoie des coups de feu, qu'il lance une fausse déclaration et qu'il fait la promotion de mauvais sentiments.

Discutez de la phrase ci-dessous en réponse à la question posée par Zorf :

C'est important de dire ce que l'on pense, mais il y a des limites. Beaucoup d'écoles, de bibliothèques et de fournisseurs de services Internet ont établi des politiques d'utilisation. Les internautes diffusant des messages haineux risquent de se voir refuser l'accès à Internet.

Durant une conversation par messagerie instantanée, Sk8tr and MegaGurl ne sont pas d'accord sur un film. MegaGurl se montre désagréable dans les deux textes ci-dessous, mais dans l'un elle dépasse les bornes et tombe carrément dans les « coups de feu ». Lequel ? Dites pourquoi.

Sk8tr : As-tu vu le dernier SpazTroopers?
Ça déménage

MegaGurl : Moche – un vrai navet, ma fille!!!!!!!!!!!!

Sk8tr : Ben, je trouvais les effets spéciaux plutôt cool.

MegaGurl : Mon hamster sur sa roue d'exercices est plus marrant que ça!

Sk8tr : Comme tu veux...

Sk8tr : As-tu vu le dernier SpazTroopers?
Ça déménage!

MegaGurl : T'es vraiment tarte si tu trouves bon un truc aussi ouach!

Sk8tr : Ben, je trouvais les effets spéciaux plutôt cool.

MegaGurl : Peut-être pour les enfants de six ans et encore – ce que tu peux être idiote!

Sk8tr : Désolée...

Faites une pause et demandez aux élèves de réécrire cette conversation dans des termes où MegaGurl exprime son désaccord sans se montrer ni désagréable ni insultante.



Séquences 4 et 5

Revoyez encore une fois le type de réaction qu'a Lardon face à P'tit Loup au début de la séquence 2. Qu'est-ce qui a causé les vives réactions des gens face à l'attitude de Lardon ?

Remplacez le transparent *Les sources de la discrimination* au rétroprojecteur et revoyez les termes parti pris, stéréotype, préjugé et discrimination. Discutez afin de savoir en quoi les croyances et les attitudes de Lardon ont abouti à un comportement négatif. Quelles sont les conséquences de la discrimination pour :

- la victime ?
- la personne qui est à l'origine de la discrimination ?
- le groupe dans son ensemble (Club des planchistes) ?



Activité

Lardon commence la partie avec un parti pris envers les loups en raison de sa mauvaise expérience avec eux dans la première aventure des trois cybercochons. Mais n'oubliez pas, il y a toujours un revers à une médaille.

- Les élèves élaborent un sketch montrant la façon dont deux nouveaux journalistes, l'un de la chaîne de télé LOUP et l'autre de la chaîne COCHON, rapportent l'histoire de Lardon et P'tit Loup dans leur média respectif.

Jeu de rôle

- À quel type de stéréotype ou de discrimination les élèves ont-ils eu à faire face dans leur vie ? Divisés en groupes, les élèves partagent leurs expériences. Ce peut être, par exemple, un groupe de filles montrant dans un sketch comment elles s'y prennent pour se joindre à un groupe de garçons pour jouer au basket-ball, alors qu'elles se font rétorquer par ceux-ci que « les filles, ça joue pas aussi bien que les garçons au basket ». Un autre groupe peut présenter la réaction du personnel d'un magasin à l'égard de jeunes entrant dans celui-ci; parce qu'ils sont des adolescents, on les soupçonne automatiquement de vouloir faire du vol à l'étalage. Une fois les situations dramatiques présentées, discutez de l'impact négatif des stéréotypes sur les véritables caractéristiques d'une personne et tentez de trouver des solutions pour contrer cet impact.
- Formez deux équipes, une de garçons, l'autre de filles. En se basant sur la télévision et les autres médias, les garçons élaboreront une liste des traits de caractère et des intérêts couramment associés aux filles dans les médias. Les filles feront la même chose pour les garçons.

Chacun des groupes relèvera les mots-clés décrivant les stéréotypes masculins et féminins.

Quand cela sera fait, les filles de la classe commenteront les stéréotypes accolés aux femmes et les garçons feront de même pour les stéréotypes masculins.

Pour explorer davantage les stéréotypes, demandez aux élèves de remplir les fiches de travail *Détections les stéréotypes* et *Non aux stéréotypes*.



Séquence 6

Demandez aux élèves :

- Quelle est la conclusion apportée par Zorf à la fin de l'histoire ? « Ne crois pas tout ce que tu vois sur Internet. Demande-toi qui l'a écrit et si c'est plausible. Si tu n'es pas certain, demande l'opinion de tes parents ou de ton enseignant. Ne te laisse pas attraper par un cyberméchant. »
- Quelle erreur a commise Lardon ? Il n'a pas su faire la différence entre un fait et une opinion. De plus, il a réagi avant même d'avoir vérifié si les déclarations sur les loups étaient fondées ou non.

Écrivez les deux phrases suivantes au tableau :

Un fait est quelque chose qui a été prouvé et qui s'est avéré véridique.

Une opinion est une manière de penser, c'est un point de vue.

Les faits peuvent facilement être vérifiés et être déclarés vrais ou faux.

- Y a-t-il des exemples de faits ?
- Comment savez-vous qu'ils sont vrais ?
- Que savez-vous des opinions ? Avez-vous quelques exemples ? Les opinions peuvent-elles être prouvées ?

Écrivez les deux déclarations qui suivent au tableau :

Les ados sont paresseux.

Certains adolescents sont paresseux.

Laquelle de ces déclarations est un fait ? Laquelle est une opinion ? Pourquoi ? La première déclaration contient un parti pris et généralise à l'ensemble des adolescents. Il est facile de démontrer que tous les adolescents ne sont pas paresseux : il s'agit donc d'une opinion. La seconde déclaration utilise l'adjectif indéfini « certains », évitant ainsi une généralité à l'égard de l'ensemble des adolescents. On peut prouver que certains adolescents sont paresseux ; il s'agit donc d'un fait.

Activité

Faits versus opinions

Faites remplir le document d'accompagnement *Les loups : faits ou opinions?* par vos élèves. Demandez-leur de lire attentivement les énoncés, en notant bien les généralités et le vocabulaire utilisé. Rappelez aux élèves que ce n'est pas tout de classer un énoncé en tant que fait, encore faut-il prouver ce fait. Rappelez-vous : ne vous servez pas d'une information avant d'avoir vérifié qu'elle est exacte!

Vos élèves peuvent consulter le site Web Faune et flore du pays, (<http://www.hww.ca/fr/especes/mammiferes/le-loup.html>) à titre d'exemple afin de vérifier les énoncés sur les loups.





Activités supplémentaires

Contes : un autre point de vue

Obtenez une copie de *La vraie histoire des trois petits cochons* via votre école ou une bibliothèque. Ce conte humoristique raconte l'histoire des trois petits cochons selon le point de vue du loup. Après la lecture de l'histoire à vos élèves, demandez à ceux-ci de penser à d'autres histoires ou contes de fées où figurent des stéréotypes de méchants tels que les vilaines sorcières, les épouvantables belles-mères, les géants cruels et, bien sûr, les grands méchants loups. Demandez aux élèves de choisir un conte qu'ils connaissent et de le réécrire en ayant en tête le point de vue de l'un des personnages précités.



Pour briser les stéréotypes

Choisissez quelques groupes dans la société qui subissent les préjugés des gens, comme les autochtones, les adolescents, les femmes, les personnes ayant un handicap intellectuel ou physique, les musiciens de rock ou les minorités visibles. Demandez aux élèves de se regrouper en équipes et d'imaginer un site fictif sur Internet, avec texte et images, vantant la contribution positive d'un ou de plusieurs membres des groupes visés par les préjugés. Si c'est possible dans votre école, les élèves pourraient réaliser une véritable page Web.

Exemple :

Le travail des enfants était un problème que plusieurs politiciens ignoraient jusqu'à ce qu'un jeune Canadien déterminé, du nom de Craig Kielburger, mette cette question au premier plan des politiques internationales.

Exposez les recherches de vos élèves afin de faire connaître leurs histoires à d'autres classes.

Créer un code de conduite qui fait la promotion d'une navigation sécuritaire et responsable

- Pour être de bons citoyens du cyberspace, il est important de faire preuve d'une bonne nétiquette. Nommez des qualités d'internaute responsable.
- Servez-vous du jeu des cybercochons et des suggestions de vos élèves pour créer une liste de règles de navigation. Celles-ci doivent promouvoir une navigation sécuritaire et l'utilisation responsable d'Internet. Comme modèle, vous pouvez vous servir des fiches-conseils *Mes règles de navigation* ou *Suis-je un internaute responsable ?* créées par le HabiloMédias.

Créer un jeu de plateau (se joue avec des pions ou des dés)

Les élèves peuvent travailler par petits groupes à la réalisation d'un jeu de plateau sur les trois cybercochons qui intégrera les notions apprises sur les stéréotypes et la nétiquette. Lors du déroulement des parties, les cochons peuvent rencontrer divers obstacles qui ralentiront leurs progrès ou qui, au contraire, les amèneront sur des cases à vocation pratique où ils auront accès à des idées, des connaissances et des informations qui les propulseront vers leur but. Cet exercice peut être une excellente activité finale.

Pour un ensemble d'activités sur les stéréotypes et Internet, voir la section *Pour les enseignants* du HabiloMédias.



Documents d'accompagnement



Les sources de la discrimination



Quand nous **PENSONS DU MAL** des autres (opinions biaisées, stéréotypes et préjugés), nous pouvons en arriver à les **MALTRAITER** (discrimination).

Quand on en arrive là, **TOUT LE MONDE** y perd.



La nétiquette, c'est facile !

Personne n'aime qu'on lui manque de respect. C'est vrai sur Internet comme dans le monde réel.

La nétiquette (les bonnes manières en ligne) n'est pas difficile à apprendre. Dans les bavardoirs, les courriels et la messagerie instantanée, souvenez-vous simplement des cinq règles suivantes :



1. Soyez poli

La première règle est de traiter les autres avec respect. N'utilisez jamais un langage agressif, grossier ou haineux. Évitez les majuscules – c'est comme CRIER après quelqu'un. Pour communiquer vos sentiments, employez plutôt des binettes.



2. Respectez la vie privée des autres

Certains sites Web vous demanderont l'adresse de courriel d'amis ou de parents. Ce n'est pas une bonne idée de divulguer ce genre d'informations personnelles sans l'autorisation de la personne concernée. De la même manière, si quelqu'un vous envoie un message, la politesse exige de ne pas le communiquer à quelqu'un d'autre sans son accord.



3. Adaptez votre langage à votre correspondant

Acronymes (abréviations), argot et quelques fautes d'orthographe n'énervent pas vos amis, mais employez un style plus raffiné quand vous vous adressez à un enseignant ou à un scientifique.



4. Rédigez des messages courts et précis

Durant une conversation par courriel, évitez de renvoyer au complet le message que vous venez de recevoir. Contentez-vous d'y répondre en quelques mots et n'oubliez pas de remplir la case « objet » en haut du courriel.



5. N'inondez pas vos amis de courriels

Ne faites pas suivre chaînes de lettres ou pourriels (publicités ou promotions électroniques) qui ne font qu'encombrer les boîtes de courriels. Personne n'a besoin de ce genre de messages qui propagent souvent rumeurs injustifiées et virus.



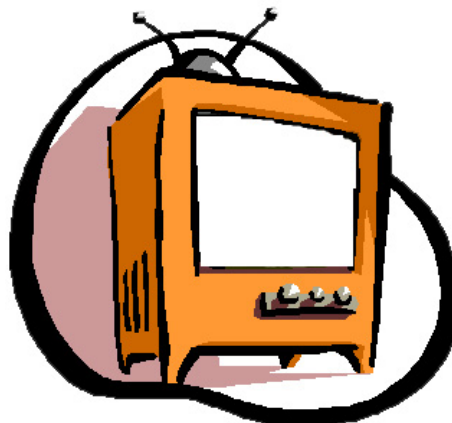
Détections les stéréotypes

As-tu remarqué les stéréotypes à la télévision ? Dessine et décris chacun d'eux.

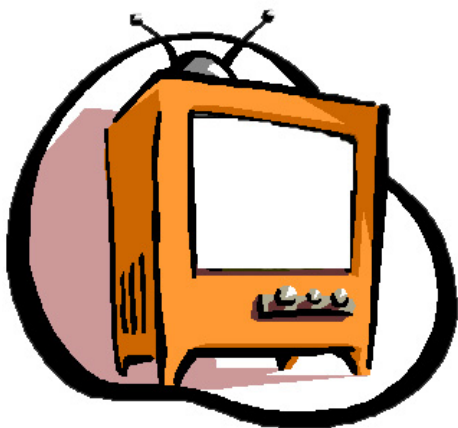
Le premier a été fait à titre d'exemple.



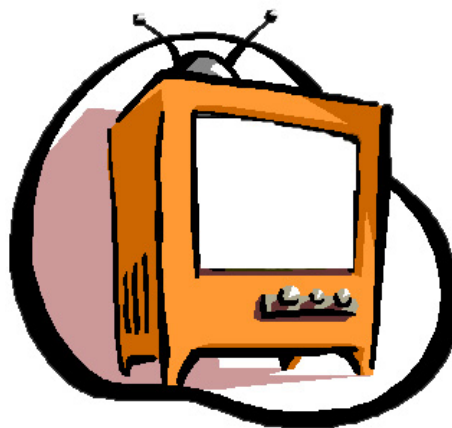
Un loup
mauvais, méchant, rusé



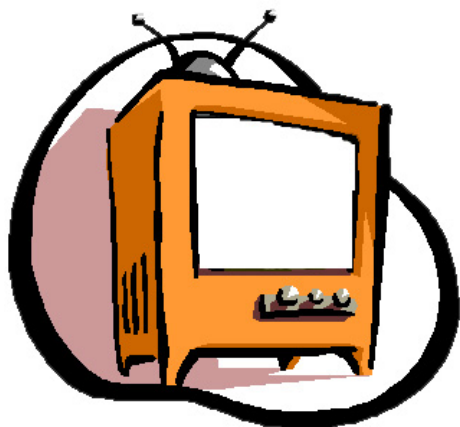
Un héros ou une héroïne



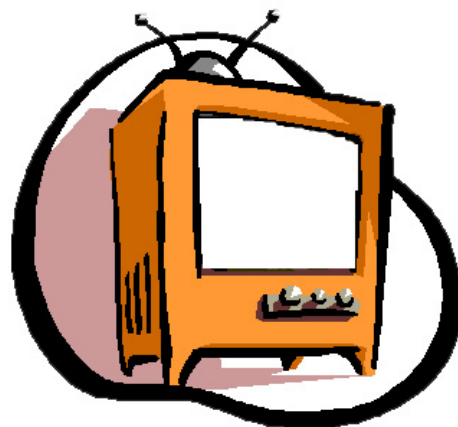
**Un enseignant ou
une enseignante**



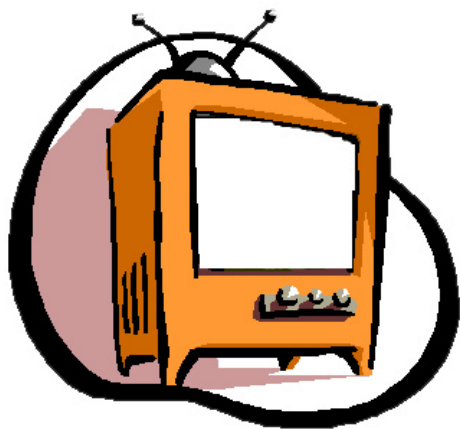
Un bandit



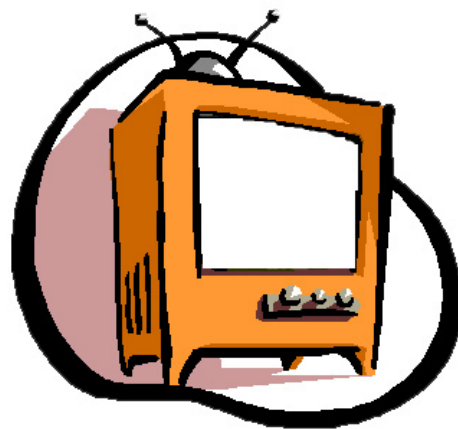
Une adolescente



Un « bollé »



Un grand-parent



Un adolescent



Non aux stéréotypes

Maintenant, dessine et décris les genres de personnes suivants... et sans stéréotypes, S.V.P.



Un loup

Bon parent, intelligent,
en voie d'extinction



Un héros ou une héroïne



**Un enseignant ou
une enseignante**



Un bandit



Une adolescente



Un « bollé »



Un grand-parent



Un adolescent



Les loups : faits ou opinions ?

Identifiez lesquels des énoncés suivants représentent des faits ou des opinions.
Comment le savez-vous ?

| Énoncés | Fait ou opinion ? | Pourquoi ? |
|--|-------------------|------------|
| Les loups sont sournois, rusés et méchants. | | |
| Les loups vivent en meutes ou en famille. | | |
| Chez certaines nations autochtones d'Amérique du Nord, les loups sont considérés comme des animaux braves, loyaux et intelligents. | | |
| Les loups sont carnivores. | | |
| Un loup se nourrira exclusivement de la chair d'un animal fraîchement tué. | | |
| Les loups ont des pouvoirs surnaturels. | | |
| Les loups sont très intelligents. | | |
| Les loups sont toujours affamés. | | |
| Les loups accepteront des humains dans leur meute. | | |
| Certains Inuits utilisent des loups comme animaux de travail. | | |
| Les loups peuvent creuser avec leurs pattes. | | |
| Les louves ont une période de gestation de neuf semaines. | | |



Les loups : faits ou opinions ?

Feuille-réponses

Cette page clarifie lesquelles des affirmations suivantes sont des faits, et lesquelles de simples opinions.

| Énoncés | Fait ou opinion ? | Pourquoi ? |
|--|-------------------|---|
| Les loups sont sournois, rusés et méchants. | Opinion | Cet énoncé propose une généralisation de tous les loups. Il peut être prouvé que certains loups ne correspondent pas à ce profil. |
| Les loups vivent en meutes ou en famille. | Fait | Il a été prouvé que c'est vrai. |
| Chez certaines nations autochtones d'Amérique du Nord, les loups sont considérés comme des animaux braves, loyaux et intelligents. | Fait | Dans la mythologie traditionnelle et les croyances spirituelles des Premières nations, le loup est effectivement dépeint de cette façon. |
| Les loups sont carnivores. | Fait | Le fait que les loups mangent de la viande a été clairement démontré par les chercheurs. |
| Un loup se nourrira exclusivement de la chair d'un animal fraîchement tué. | Opinion | Ceci est inexact. |
| Les loups ont des pouvoirs surnaturels. | Opinion | Comme il n'est pas possible de vérifier la véracité de cet énoncé, il s'agit donc d'une opinion. |
| Les loups sont très intelligents. | Opinion | En tant qu'espèce, les loups ont été fort étudiés en raison de leur intelligence supposée. Cependant, tous les loups ne sont pas nécessairement intelligents. |
| Les loups sont toujours affamés. | Opinion | Les scientifiques ont observé que les loups devaient dépenser beaucoup d'énergie pour obtenir leur nourriture. En moyenne, une chasse sur dix est couronnée de succès. Cependant, cela ne signifie pas que les loups sont toujours affamés. |
| Les loups accepteront des humains dans leur meute. | Opinion | Bien que plusieurs légendes rapportent la présence d'humains dans des meutes de loups, cela n'a jamais été prouvé. Par conséquent, cet énoncé est une opinion. |
| Certains Inuits utilisent des loups comme animaux de travail. | Fait | On a déjà observé que certains Inuits ont effectivement utilisé des loups comme bêtes de somme. C'est donc un fait. |
| Les loups peuvent creuser avec leurs pattes. | Fait | Les biologistes et les chasseurs ont observé qu'effectivement les loups peuvent creuser avec leurs pattes. |
| Les louves ont une période de gestation de neuf semaines. | Fait | La période de gestation des louves est un fait qui a été démontré. |



Glossaire Internet

Pour vous aider à comprendre le vocabulaire d'Internet, voici une liste de définitions, par ordre alphabétique, de quelques-uns des termes les plus courants.

- Bavardoirs :** Ils vous donnent la possibilité de discuter en temps réel sur Internet avec une ou plusieurs personnes. Certains sont supervisés par des animateurs ou des systèmes automatiques de filtrage qui surveillent le contenu des conversations. La plupart des salles de bavardage sont publiques (tout le monde peut suivre ce qui s'y dit), mais il en existe où les conversations sont privées. Pour des raisons de sécurité, les enfants et les adolescents ne devraient fréquenter que les salles publiques et supervisées.
- Courriel :** Un système électronique de composition, d'envoi et de réception de messages sur Internet.
- Cyberespace :** L'univers virtuel de l'informatique, des réseaux informatiques et d'Internet en particulier. « Cyber » veut dire « informatisé », donc « cyberespace » signifie « l'univers informatique ».
- Domaine :** L'adresse enregistrée d'un site Web ou d'un courriel. Par exemple, le nom de domaine du HabiloMédias est « <http://habilomedias.ca.ca> », son site Web, « habilomedias.ca », et ses adresses de courriel se terminent par « @habilomedias.ca ».
- Internet :** Réseau mondial formé d'une multitude d'ordinateurs interconnectés qui permet à des millions de personnes de partager de l'information. Le Web, les forums, les courriels ou les bavardoirs sont autant de composantes d'Internet.
- Logiciels de filtrage :** Conçus pour limiter les activités d'un internaute sur Internet, ils peuvent bloquer l'accès à certains sites ou à certaines formes de communication (courriels, bavardoirs ou messagerie instantanée), ou même limiter le temps passé en ligne. Beaucoup de navigateurs parmi les plus connus possèdent des options de filtrage qui éliminent les sites inappropriés des résultats d'une recherche.
- Messagerie instantanée (MI) :** Un système qui combine la communication en temps réel des bavardoirs avec le contact direct offert par un courriel. Après avoir téléchargé un logiciel de MI (comme celui de MSN Messenger), les utilisateurs dressent une liste d'amis avec lesquels ils acceptent d'être interconnectés.
- Moteur de recherche :** Un système qui permet de chercher de l'information parmi la multitude de données présentes sur le Web à partir d'un titre, d'un texte ou de mots-clés.



Navigateur : Logiciel qui permet d'explorer et de visualiser les pages Web. Firefox et Internet Explorer sont parmi les plus connus.

Nétiquette : Nom formé de « Net » et « étiquette » qui désigne un code de bonnes manières à respecter sur Internet.

Pare-feu/coupe-feu :
Une barrière de sécurité électronique qui empêche les personnes non autorisées d'avoir accès à un ordinateur ou à un réseau d'ordinateurs.

Partage de fichiers :
Un logiciel téléchargeable qui permet de partager de poste-à-poste musique, vidéos, images ou livres sous forme de fichiers. Parmi les plus connus, on trouve BitTorrent et LimeWire.

Pourriel : Courriel non sollicité, généralement publicitaire, l'équivalent en ligne du publipostage.

Profil : Renseignements personnels que vous fournissez en ligne. Ils sont parfois nécessaires pour s'inscrire à des programmes comme les messageries instantanées, mais faites attention à la manière dont vous remplissez ce type de questionnaires. Utiliser un surnom plutôt que son véritable nom, une adresse de courriel inidentifiable et un avatar plutôt qu'une photo sont de bonnes stratégies pour protéger son identité.

Serveur : L'ordinateur qui héberge un site Web ou un courriel.

Signets : Conservée dans votre ordinateur, une liste de signets (appelés « Favoris » dans Internet Explorer) vous permet de retrouver rapidement et facilement les sites qui vous intéressent, tout comme un signet ordinaire le fait pour retrouver la page d'un livre.

Site de réseautage social : Un site Web qui permet aux utilisateurs de créer un profil visible par les autres. Le profil peut inclure autant d'information que l'utilisateur le souhaite (nom, adresse, âge, passe-temps, photo, etc.). Les utilisateurs répertoriés comme "amis" peuvent voir tout votre profil, alors que les autres ne peuvent en voir qu'une partie.

Téléchargement : Le transfert d'un fichier depuis Internet jusque dans votre ordinateur.

URL : (*Uniform Resource Locator*). Adresse Internet d'un site ou d'un document. L'URL d'une page Web contient généralement un nom de domaine, un nom de dossier et un nom de fichier. Exemple : <http://www.nomdedomaine/nomdedossier/nomdefichier>.

Virtuel : Désigne les environnements créés par ordinateur.

WWW (World Wide Web) : Composantes visualisables d'Internet, les sites Web peuvent inclure textes, images, sons, liens, logiciels téléchargeables et bien d'autres choses encore. Le Web n'est qu'une partie d'Internet, même si les deux termes sont parfois utilisés à tort comme des synonymes.

