

# Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes

Qu'est-ce que la littératie média numérique, et comment peut-on s'assurer que les élèves apprennent à l'école les compétences dont ils ont besoin? HabiloMédias classe les compétences en matière de littératie numérique selon quatre : *accéder, utiliser, comprendre et mobiliser*. Ces principes forment la base du cadre de littératie média numérique.

Les jeunes Canadiens doivent être en mesure d'accéder à toutes les formes de médias, de les utiliser, de les comprendre et d'interagir avec eux de façon critique, efficace et raisonnable. Selon nos recherches sur l'éducation en littératie média numérique au Canada, le cadre Utiliser, comprendre et mobiliser fournit une carte pour enseigner ces compétences dans les écoles canadiennes. Le cadre se fonde sur neuf aspects clés de la littératie média numérique (voir la grille ci-après) et fournit aux enseignants les leçons de soutien et les ressources interactives qui sont liées aux résultats du programme pour chaque province et territoire. Le rapport entre l'école et la maison est appuyé par les fiches conseils à l'intention des parents, lesquelles sont liées à chaque ressource. Le rapport entre l'école et la maison est appuyé par les fiches conseils à l'intention des parents, lesquelles sont liées à chaque ressource.

Pour trouver des leçons dans chaque catégorie pour les élèves de la maternelle à la 12<sup>e</sup> année, visitez le site <https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/utiliser-comprendre-et-cr%C3%A9er-un-cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique-pour-les-%C3%A9coles-canadiennes>

Le cadre *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie media numérique pour les écoles canadiennes* a été rendu possible grâce aux contributions financières de l'ACEI par l'intermédiaire du Programme d'investissement communautaire .CA.

## LÉGENDE DES ICÔNES DU CADRE



Lire les médias



Éthique et  
empathie



Vie privée  
et sécurité



Mobilisation de  
la collectivité



Sensibilisation du  
consommateur



Trouver et  
vérifier








Santé face  
aux médias







Créer et  
remixer



LE CENTRE CANADIEN  
D'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET  
DE LITTÉRATIE NUMÉRIQUE

<p><b>Lire les médias</b></p> 	<p>Apprendre à « lire » les médias est le sujet le plus fondamental de la littératie média numérique. Les ressources de cette catégorie enseignent aux élèves comment les médias sont créés : comment les différents médias et genres racontent des histoires et communiquent un sens, comme les angles de caméra et le montage au cinéma, la composition des tableaux et les transitions dans les bandes dessinées, ainsi que les possibilités et les défauts des différents médias réseautés.</p>
<p><b>Représentation dans les médias</b></p> 	<p>Les médias façonnent notre perception de la réalité, qu'ils soient créés par des créateurs professionnels, nos amis ou les membres de notre famille. Cette catégorie examine la façon dont les médias représentent la réalité et dont les différents publics réagissent à ces représentations, en abordant des sujets comme les stéréotypes, dont notre vision du monde et de nous-mêmes est façonnée par les médias, dont les messages publicitaires nous manipulent, et dont nous nous représentons dans les médias sociaux.</p>
<p><b>Éthique et empathie</b></p> 	<p>Cette catégorie traite des compétences socio-émotionnelles des élèves et de leur empathie envers les autres ainsi que de leur capacité de prendre des décisions éthiques dans les environnements numériques lorsqu'ils font face à des questions telles que la cyberintimidation, partager le contenu des autres et accéder à la musique et aux vidéos.</p>
<p><b>Vie privée et sécurité</b></p> 	<p>Ceci comprend les compétences essentielles pour gérer la vie privée, la sécurité et la réputation des élèves en ligne, par exemple : prendre des bonnes décisions lorsque vient le temps de partager son propre contenu; comprendre les techniques de collecte des données; se protéger contre les logiciels malveillants et autres dangers informatiques; et être conscient de son empreinte numérique.</p>
<p><b>Mobilisation de la collectivité</b></p> 	<p>Les ressources dans cette catégorie apprennent aux élèves leurs droits en tant que citoyens et consommateurs et les habilite à influencer les normes sociales positives dans les environnements en ligne et à se faire entendre en tant que citoyens actifs et investis. Les élèves apprennent également à connaître les codes et les organismes de réglementation et d'autoréglementation de l'industrie, à communiquer avec les créateurs de médias ou les organismes de l'industrie, et à défendre des intérêts par le biais de leurs propres créations médiatiques.</p>

<p><b>Santé face aux médias</b></p> 	<p>Santé face aux médias comprend l'analyse des messages médiatiques sur la santé, l'alimentation, les drogues, l'alcool et la sexualité, les compétences de gestion du temps passé devant un écran et l'équilibre la vie en ligne et hors ligne des élèves; la gestion des questions d'identité en ligne; le traitement des questions portant sur les médias numériques, l'image corporelle et la sexualité; et la compréhension des différences entre des relations en ligne saines et malsaines.</p>
<p><b>Sensibilisation du consommateur</b></p> 	<p>Ces compétences permettent aux élèves de naviguer les environnements hautement commercialisés en ligne. Elles comprennent savoir reconnaître et interpréter la publicité, les stratégies de marque et le consumérisme; lire et comprendre les répercussions des conditions d'utilisation et des politiques de confidentialité des sites Web; et être des consommateurs avertis en ligne. Les élèves découvrent également les normes et les habitudes de l'industrie des médias, notamment la façon dont les films sont sélectionnés et les acteurs choisis, dont les organes de presse décident des sujets à couvrir, et dont les différents textes médiatiques s'adressent à différents publics.</p>
<p><b>Trouver et vérifier</b></p> 	<p>Les élèves ont besoin des compétences pour trouver avec succès des sources d'information sur Internet pour leurs besoins personnels et scolaires, and then et ensuite évaluer, authentifier et critiquer les sources d'information qu'ils y trouvent afin de les utiliser pour l'école ou des raisons personnelles.</p>
<p><b>Créer et remixer</b></p> 	<p>Les compétences en création et remixage permettent aux élèves de créer du média et d'utiliser le contenu existant pour leurs propres fins de façons qui respectent les considérations juridiques et éthiques, et d'utiliser des plateformes numériques pour collaborer avec les autres.</p>

## Cadre de littératie média numérique : Maternelle à 3<sup>e</sup> année

Les élèves du primaire sont déjà des utilisateurs actifs des technologies numériques, et bien qu'ils soient habituellement supervisés lorsqu'ils sont en ligne, il reste tout de même beaucoup de questions à envisager. Par exemple, les plus jeunes enfants (maternelle et 1<sup>re</sup> année) ont de la difficulté à distinguer le fantasme de la réalité et tendent à accepter ce qu'ils voient sans se questionner, y compris les messages publicitaires en ligne. Ils font confiance aux personnalités et aux gens qu'ils voient dans les médias, ce qui les rend particulièrement vulnérables aux stéréotypes.

En 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année, les élèves ne sont toujours pas capables de penser de façon critique à propos de **media and** la technologie, prenant les environnements et les activités virtuels au pied de la lettre. Cependant, leur indépendance grandissante signifie qu'ils cherchent davantage de renseignements en ligne, et qu'ils commencent à intégrer les ordinateurs et Internet à leur vie quotidienne. Dans cette optique, c'est le bon moment pour parler des points suivants :

- les compétences en matière de stratégies de recherche;
- reconnaître comment les personnages de marque, les jeux et les activités sur les sites Web les fidélisent;
- comment protéger leurs renseignements personnels sur les sites commerciaux;
- l'intention convaincante des publicités
- l'idée que le matériel affiché sur Internet peut durer toute la vie;
- le fait que les gens avec qui ils interagissent ont des sentiments.

### Alimentation saine sur le Web

Années scolaire : 2<sup>e</sup>-3<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves étudient le rôle des grignotines dans une alimentation saine et apprennent quelques-unes des techniques de marketing utilisées en ligne par les spécialistes du marketing de la nourriture.

### Capsule témoin sur Internet

Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves apprennent le concept des « capsules témoins » et appliquent ensuite l'idée en sélectionnant le contenu de capsules témoins pour représenter l'époque à laquelle ils vivent et leurs propres vies et goûts. Puis, ils appliquent cette idée au contenu en ligne, établissant un lien avec une « capsule témoin » de contenu en ligne.

### Comparaison entre les familles

Année scolaire : 2<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> année



La manière dont les familles sont représentées à la télé diffère bien souvent de celle observée dans la vie de tous les jours. Cette activité permettra de voir les distinctions à faire entre les véritables familles et celles de la télé.



**De la famille   la famille:  tablir le lien**

Ann e scolaire : 1 e   4 e ann e



Dans cette activit , les  l ves sont amen s   prendre conscience des fa ons dont les familles sont repr sent es   la t l .

**FAUX que  a cesse : qu' st-ce qui est r el sur Internet?**

Ann es scolaire : 3 -5  ann e



Dans cette le on, les  l ves sont initi s aux d fis de l'identification de ce qui est r el et ce qui est faux sur Internet. Apr s avoir appris quelques  tapes simples pour v rifier l'information en ligne, ils concevront une affiche qui communique l'importance de questionner et de v rifier le contenu disponible en ligne.

**FAUX que  a cesse : Ce qui est dans le cadre**

Ann e scolaire : Maternelle-2  ann e



Au cours de cette le on, les  l ves sont initi s   l'id e que ce qu'ils voient dans les m dias peut  tre trompeur. Ils explorent la possibilit  que les m dias soient « fa onn s » par leurs cr ateurs et d terminent les  l ments du monde laiss s   l'ext rieur du cadre.

**Il  tait une fois**

Ann es scolaire : 2  – 6  ann e



Dans cette le on, les  l ves prennent conscience du concept de st r otype et du r le que jouent les st r otypes dans les histoires et les films qu'ils aiment. Ils se familiarisent avec les st r otypes en nommant spontan ment les caract ristiques qu'ils associent aux personnages types des contes et des films de Disney. Les plus jeunes  l ves d couvrent, gr ce au livre *La princesse dans un sac*, des repr sentations non st r otyp es de princes et de princesses. Les  l ves plus vieux,   la suite de la lecture du livre *La v rit  sur l'affaire des trois petits cochons*, discutent des st r otypes couramment associ s aux animaux - et aux personnes - dans les histoires et les films pour enfants.

**La violence dans les sports**

Ann e scolaire : 3  ann e   la 2 e secondaire



Cette activit  permet de sensibiliser les  l ves du primaire   la pr sence de la violence dans les sports, ainsi qu'  la fa on dont ils sont influenc s par cette violence.



### Les conséquences de la violence

Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 6<sup>e</sup> année



Les élèves reconnaissent l'absence ou la représentation irréaliste des conséquences de la violence dans les médias.

### Les filles et les garçons à la télévision

Années scolaire : 3<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> années



Dans cette leçon, les élèves discutent des émissions de télévision destinées aux enfants et de la façon dont les filles et les garçons y sont représentés. Les élèves dessinent ce qu'ils n'aiment pas de l'image des filles et des garçons véhiculée à la télévision, puis créent leur propre personnage télé pour contrer cette image négative.

### Les publi-astuces : Introduction à la publicité alimentaire en ligne

Années scolaire : Maternelle-1<sup>re</sup> année



Cette leçon initie les élèves à la notion de publicité en ligne et leur permet d'examiner les moyens utilisés par les spécialistes du marketing pour créer des environnements en ligne immersifs et attrayants qui captent et maintiennent l'attention des enfants.

### Les publi-astuces: Comprendre la publicité alimentaire en ligne

Années scolaire : 2<sup>e</sup>-3<sup>e</sup> année



Cette leçon initie les élèves à la notion de publicité en ligne et leur permet d'examiner les moyens utilisés par les spécialistes du marketing pour créer des environnements en ligne immersifs et attrayants qui captent et maintiennent l'attention des enfants.

### Les publi-astuces de Co-Co : Une unité interactive sur le marketing de la nourriture sur le Web

Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année



Cette unité interactive a été conçue pour aider les jeunes à reconnaître les techniques de marketing que l'on retrouve sur les sites Web ciblant les enfants.

### Les règles du jeu

Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves réfléchissent à l'importance des règles écrites et non écrites qui permettent d'apprendre et de jouer ensemble, en ligne et hors ligne.



**Les st r otypes   la t l vision**

Ann e scolaire : 2    6  ann e



Cette activit  permet aux  l ves de comprendre ce qu'est un st r otype et de reconna tre les st r otypes pr sent s   la t l vision.

**L'image corporelle**

Ann e scolaire: 3    6  ann e



Cette activit  permet aux  l ves d'analyser la fa on dont les m dias affectent leur image de soi.

**Manger sous un arc-en-ciel**

Ann e scolaire: Pr scolaire   6  ann e



Cette activit  am ne les  l ves   conna tre le *Guide canadien* et   leur montrer comment choisir de bonnes collations malgr  les influences m diatiques parfois n gatives.

**Pirates de la vie priv e : une unit  interactive sur la protection des renseignements personnels (pour les 7   9 ans)**

Ann es scolaire : 2 -4  ann e



Ce tutoriel initie les enfants  g s au concept de la vie priv e en ligne et leur enseigne   faire la distinction entre les renseignements qu'ils peuvent divulguer et ceux qu'il est pr f rable de garder pour soi. Le tutoriel les aide  galement   comprendre que leur d cision peut varier, selon les contextes.

**Recensement de la violence au petit  cran**

Ann e scolaire : 1    4  ann e



Les enfants examinent le nombre de sc nes de violence pr sent es dans les  missions de t l vision pour enfants.

**Regard sur la publicit  concernant les aliments**

Ann e scolaire: 1    6  ann e



Cette activit  permet aux  l ves du primaire de prendre conscience de l'impact des publicit s sur leurs habitudes alimentaires.



**Sais-tu repérer une publicité?**Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprendront le concept du contenu de marque et ils apprendront à faire la différence entre une image ou une vidéo de marque et une image ou une vidéo sans marque et ce, dans des contextes en ligne et hors ligne, par le biais de différentes questions et discussions.

**Tant de choix!**Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, on présente aux élèves les premières étapes à suivre pour trouver des renseignements sur Internet.

**Trouver l'équilibre dans notre vie numérique**Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves examinent les différentes façons de passer le temps libre et ils apprennent à trouver un équilibre entre les activités composées de temps actif, les activités d'apprentissage et les activités liées aux médias.

**Une représentation de soi-même en ligne**Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves parlent de déguisements et de l'adoption d'une identité qui leur ressemble ou qui est différente d'eux. La notion d'avatar leur est présentée comme une sorte de « déguisement » à l'intérieur d'un jeu vidéo et ils examinent comment des contraintes techniques, génériques et esthétiques liées à la création et à la personnalisation des avatars peuvent nuire à leurs choix et à leur capacité de se représenter eux-mêmes en ligne.





## Cadre de littératie média numérique : 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année

Les élèves plus jeunes n'ont pas les aptitudes à la pensée critique suffisantes pour naviguer sur le Web seul, mais les recherches de HabiloMédias démontrent que près d'un tiers utilisent rarement, voire jamais, Internet en présence d'un adulte. C'est également à cet âge que les enfants peuvent être facilement influencés par les images et les personnalités dans les médias, surtout celles qui semblent « cool » ou désirables.

Parce qu'ils passent plus de temps en ligne sans supervision, ces élèves ont besoin de lignes directrices à propos de la sécurité d'Internet et de la protection des renseignements personnels, et ils doivent aussi apprendre à être de bons citoyens et des utilisateurs responsables d'Internet.

Alors qu'une plus grande partie de leurs travaux scolaires nécessitent des recherches sur Internet, c'est également le bon moment pour apprendre aux élèves à effectuer des recherches efficaces et à authentifier le contenu virtuel, y compris reconnaître les messages de marketing, les partis pris et les stéréotypes.

Les élèves de cet âge sont très actifs dans les jeux et les environnements virtuels où ils doivent apprendre à faire preuve d'empathie dans leurs interactions en ligne et à résister aux techniques de « vente incitative » dans ces environnements ainsi qu'à gérer le temps qu'ils passent en ligne.

Les enfants de cet âge sont également de plus en plus sensibles aux messages relativement à l'image corporelle et aux normes de genre qu'ils voient dans les médias, y compris les médias sociaux, et ont besoin d'aide pour composer avec la situation. Bien qu'ils soient de plus en plus conscients que les médias sont des constructions, ils peuvent encore être effrayés par les représentations réalistes de violence, de menaces ou de danger, que ce soit dans les bulletins de nouvelles ou les séries télévisées.

### [À vous mettre l'eau à la bouche!](#)

Année scolaire : 5<sup>e</sup> année à 1<sup>re</sup> secondaire



Cette activité consiste à explorer les techniques employées par les stylistes et les photographes publicitaires pour rendre les aliments le plus appétissant possible dans les annonces. On y discute d'abord des difficultés inhérentes à la photographie de produits alimentaires et comment on y fait face en combinant les techniques photographiques conventionnelles à des « astuces » particulières pour obtenir l'effet désiré. Après avoir examiné un certain nombre de ces « trucs du métier », les élèves planifient et réalisent leurs propres publicités de produits alimentaires.

### [Avatars et image corporelle](#)

Années scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, le concept des « avatars » sera présenté aux élèves, lesquels partageront leurs expériences de la création et de l'utilisation d'avatars dans des jeux vidéo et des mondes virtuels.



**C'est l'heure du jeu!**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves consid rent les aspects positifs des jeux vid o ainsi que les fa ons dont les jeux peuvent r duire le temps disponible pour d'autres activit s qu'ils aiment. On pr sente aux  l ves l'id e d' quilibrer le jeu et le temps d' cran avec d'autres parties de leur vie et d'apprendre les raisons pour lesquelles ils pourraient  tre tent s de passer plus de temps   jouer   des jeux et trouver difficile d'arr ter de jouer.

**Cette publicit  qui nous envahit**Ann e scolaire : 5<sup>e</sup>   6<sup>e</sup> ann e

Cette activit  aide les  l ves   prendre conscience tant du langage et des techniques utilis s dans la publicit  que de l'influence de celle-ci dans le quotidien des enfants. L'activit  porte principalement sur trois concepts cl s de la compr hension des m dias en mati re de publicit  : la construction de la r alit , les diff rents m dias publicitaires et le public cible.

**Comparaison entre les familles**Ann e scolaire : 2<sup>e</sup>   5<sup>e</sup> ann e

La mani re dont les familles sont repr sent es   la t l  diff re bien souvent de celle observ e dans la vie de tous les jours. Cette activit  permettra de voir les distinctions   faire entre les v ritables familles et celles de la t l .

**Comportement  thique en ligne :  thique et empathie**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves d couvrent que les  motions intenses, comme la col re et l'excitation, peuvent rendre le contr le de leur comportement plus difficile. Ils abordent  galement le concept de l'empathie et examinent comment la communication num rique peut faire en sorte qu'il leur soit plus difficile d' prouver de l'empathie pour les autres.

**Comprendre Internet – Le on 1 : Utiliser Internet**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Cette unit  de quatre le ons explore ce qu'est Internet, comment l'information circule en ligne et comment utiliser Internet de fa on s curitaire pour toutes sortes de raisons, particuli rement les communications. Dans la premi re le on, les  l ves exploreront leurs propres exp riences des activit s en ligne,  tabliront un vocabulaire commun de la terminologie relative   Internet, et cerneront des buts et des m thodes li s aux interactions en ligne de la perspective de l'utilisateur.



**Comprendre Internet – Le on 2 : Liens et adresses**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette deuxi me le on de l'unit  *Comprendre Internet*, les  l ves parviendront   mieux comprendre comment les messages sont envoy s et re us par Internet.

**Comprendre Internet – Le on 3 : Mieux comprendre**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette troisi me le on de l'unit  *Comprendre Internet*, les  l ves cerneront et classeront leurs propres interactions avec Internet et participeront   une activit  de r flexion collaborative critique au cours de laquelle ils examineront Internet d'une vari t  de points de vue.

**Comprendre Internet – Le on 4 : Communication et m dias sociaux**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette quatri me le on de l'unit  *Comprendre Internet*, les  l ves compareront une vari t  de plateformes de r seautage social et comprendront comment elles fonctionnent pour partager des messages. Ils r fl chiront aux r gles virtuelles de base et exploreront les concepts de la s curit  et de la vie priv e dans le cadre de l'acc s et du partage de renseignements en ligne.

**Comprendre l'affaire : La valeur de la vie priv e**Ann es scolaire : 6<sup>e</sup>   8<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves sont initi s   l'id e que leur vie priv e a de la valeur et que la plupart des applications et des services en ligne « gratuits » font une partie ou la totalit  de leurs revenus gr ce   la collecte (et dans certains cas la revente) des renseignements personnels des utilisateurs.

**Cyber-Choix**Ann es scolaire : 3<sup>e</sup>   la 5<sup>e</sup> ann e

*Cyber-Choix* est un jeu interactif qui permet aux  l ves d'explorer quatre histoires diff rentes qui abordent des questions cl s comme faire de bons choix concernant ses renseignements personnels et ceux des autres, faire face   la cyberintimidation (en tant que cible et t moin) et g rer les conflits en ligne.



**De la famille   la famille:  tablir le lien**Ann e scolaire : 1<sup>re</sup>   4<sup>e</sup> ann e

Dans cette activit , les  l ves sont amen s   prendre conscience des fa ons dont les familles sont repr sent es   la t l .

** tiquetage des produits du tabac**Ann e scolaire : 6<sup>e</sup> ann e   2<sup>e</sup> secondaire

Cette activit  consiste   faire discuter les  l ves de l'efficacit  des avertissements imprim s sur les paquets de cigarettes et autres produits du tabac. Les  l ves commencent par examiner diff rents messages choisis dans divers pays du monde avant de se concentrer sur les mises en garde proprement canadiennes. Le d bat porte sur l'efficacit  des  l ments de chaque avertissement et sur les difficult s rencontr es dans la promotion de la sant  aupr s des jeunes.

** tre ou ne pas  tre cool**Ann e scolaire : 4<sup>e</sup>   6<sup>e</sup> ann e

Cette activit  am ne les  l ves   prendre conscience du r le des m dias dans la d termination des objets et des personnes qui sont per us comme  tant « cool ».

**FAUX que  a cesse : qu'est-ce qui est r el sur Internet?**Ann es scolaire : 3<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves sont initi s aux d fis de l'identification de ce qui est r el et ce qui est faux sur Internet. Apr s avoir appris quelques  tapes simples pour v rifier l'information en ligne, ils concevront une affiche qui communique l'importance de questionner et de v rifier le contenu disponible en ligne.

**FAUX que  a cesse : v rifier l'information en ligne**Ann e scolaire : 6<sup>e</sup>   9<sup>e</sup> ann e

Au cours de cette le on, les  l ves participeront   un atelier qui leur permettra d'apprendre une m thode en quatre  tapes simples et rapides pour v rifier l'information en ligne. Apr s les avoir pratiqu , ils r aliseront un message d'int r t public destin    pr senter une de ces  tapes ainsi qu'  propager l'id e que chacun est responsable de v rifier l'information trouv e en ligne avant de la partager ou de s'en servir.



**Gagner au jeu de la cybersécurité**Années scolaire : 5<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves discutent de leurs expériences en ligne et apprennent à réduire les risques qui pourraient y être associés. À l'aide de la Fiche-conseils sur la cybersécurité, les élèves examinent les nombreux outils et les stratégies qu'ils peuvent utiliser pour prévenir ou mitiger les mauvaises expériences en ligne.

**Hot-dogs, chips et cie**Année scolaire: 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année

Dans cette activité, les élèves se familiarisent avec les valeurs nutritives contenues dans les aliments et les publicités présentées à la télévision.

**Il était une fois**Années scolaire : 2<sup>e</sup> – 6<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves prennent conscience du concept de stéréotype et du rôle que jouent les stéréotypes dans les histoires et les films qu'ils aiment. Ils se familiarisent avec les stéréotypes en nommant spontanément les caractéristiques qu'ils associent aux personnages types des contes et des films de Disney. Les plus jeunes élèves découvrent, grâce au livre *La princesse dans un sac*, des représentations non stéréotypées de princes et de princesses. Les élèves plus vieux, à la suite de la lecture du livre *La vérité sur l'affaire des trois petits cochons*, discutent des stéréotypes couramment associés aux animaux - et aux personnes - dans les histoires et les films pour enfants.

**Interpeller ou dénoncer? Aider les jeunes à réagir aux préjugés irréflechis en ligne**Niveaux scolaires : 6<sup>e</sup> à la 8<sup>e</sup> année

La présente leçon initie les élèves à la notion d'« interpellation » – c'est-à-dire le fait de communiquer avec quelqu'un en privé en supposant qu'il ne voulait pas faire de mal – et explore les façons de l'appliquer aux préjugés irréflechis en ligne et aux réactions aux stéréotypes et autres représentations négatives dans les médias. Finalement, les élèves explorent les avantages de l'« interpellation » et de la « dénonciation » et apprennent à déterminer la meilleure stratégie à adopter selon la situation.

**Introduction à la cyberintimidation : Avatars et identité**Années scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves auront l'occasion d'explorer les façons dont les médias excluent un grand nombre des éléments qui pourraient inciter à ressentir de l'empathie et de discuter de l'importance de l'empathie et du bon sens lorsqu'ils interagissent en ligne.



**Juste une blague? Aider les jeunes   r agir aux pr jug s irr fl chis**

Niveaux scolaires : 6-8



L'un des obstacles   la lutte aux pr jug s par les jeunes est la peur d'avoir l'air de trop r agir, surtout s'ils ont l'impression que l'autre personne ne faisait que « plaisanter ». Cependant, derri re l'humour se cachent souvent des actes d'intimidation et des pr jug s. Dans ce cours, les participants analyseront les repr sentations m diatiques de l'agression relationnelle, comme le sarcasme et l'humour m prisant. Ils r fl chiront aussi   la mani re dont la communication en ligne peut rendre difficile   cerner l'ironie ou la satire et faire en sorte qu'il est plus facile de blesser quelqu'un sans le savoir. Ensuite, les participants r fl chiront   comment l'humour peut servir d'excuse aux pr jug s et discuteront des mani res d'y r agir.

**L'alcool, la publicit  et les jeunes - Comprendre le fonctionnement des marques**Ann e scolaire : 4<sup>e</sup> ann e   la 2<sup>e</sup> secondaire

Les  l ves y apprennent le r le essentiel jou  par les marques dans la reconnaissance de produits et la fid lit  des consommateurs. Ils discutent en classe des diff rents types de marques et de leur omnipr sence dans la culture nord-am ricaine.

**L'alcool, la publicit  et les jeunes - Interpr ter les messages publicitaires**Ann e scolaire : 4<sup>e</sup> ann e   la 2<sup>e</sup> secondaire

Cette activit  est con ue pour faire d couvrir aux  l ves l'importance de la strat gie de marque et de ses messages, particuli rement en ce qui concerne les produits dits similaires comme la bi re et l'alcool.

**L'alcool, la publicit  et les jeunes - Jeunes buveurs**Ann e scolaire : 4<sup>e</sup> ann e   la 2<sup>e</sup> secondaire

Cette activit  est con ue pour faire comprendre aux  l ves pourquoi l'industrie de l'alcool doit constamment renouveler sa client le et comment elle exploite les besoins et les d sirs des jeunes pour d velopper pr cocement leur fid lit    telle ou telle marque.

**L'image corporelle**Ann e scolaire: 3<sup>e</sup>   6<sup>e</sup> ann e

Cette activit  permet aux  l ves d'analyser la fa on dont les m dias affectent leur image de soi.



### La violence à la télévision

Année scolaire: 5<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année



Cette activité permet de conscientiser les élèves à l'égard des différents types et degrés de violence présentés dans les émissions pour enfants et montrer aux élèves comment la violence dans les médias influence les jeunes téléspectateurs.

### La violence dans les sports

Année scolaire : 3<sup>e</sup> année à la 2<sup>e</sup> secondaire



Cette activité permet de sensibiliser les élèves du primaire à la présence de la violence dans les sports, ainsi qu'à la façon dont ils sont influencés par cette violence.

### Le montage des émotions

Années scolaire : 5<sup>e</sup> année- 3<sup>e</sup> secondaire



Au cours de la leçon, les élèves découvriront l'histoire du montage cinématographique et en apprendront davantage sur l'influence de la composition des plans, de la juxtaposition des images et de l'utilisation du rythme et de la répétition en montage cinématographique sur l'impact émotionnel d'un film.

### La représentation du milieu scolaire

Année scolaire : 5<sup>e</sup> année à 1<sup>re</sup> secondaire



Dans cette activité, les élèves sont amenés à prendre conscience des stéréotypes associés aux élèves et aux enseignants présentés à la télévision.

### Le Projet héros : authentifier l'information en ligne

Années scolaire : 4<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves acquièrent des habiletés de recherche sur Internet en faisant une recherche sur un héros personnel. En concentrant sur les étapes initiales du processus de recherche, les élèves apprennent à choisir un sujet clairement défini, à poser des questions de recherche pertinentes et à choisir des mots-clés efficaces.

### Les conséquences de la violence

Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 6<sup>e</sup> année



Les élèves reconnaissent l'absence ou la représentation irréaliste des conséquences de la violence dans les médias.



### Les enfants médias

Année scolaire : 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année



Dans cette activité, les élèves de la 4<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> année se sensibilisent à la façon dont les garçons et les filles sont représentés dans les médias.

### Les filles et les garçons à la télévision

Années scolaire : 3<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> années



Dans cette leçon, les élèves discutent des émissions de télévision destinées aux enfants et de la façon dont les filles et les garçons y sont représentés. Les élèves dessinent ce qu'ils n'aiment pas de l'image des filles et des garçons véhiculée à la télévision, puis créent leur propre personnage télé pour contrer cette image négative.

### Les pères à la télé : immatures et irresponsables?

Année scolaire : 11 à 13 ans



Cette activité permet aux jeunes de comprendre la nature des stéréotypes en analysant l'image négative des pères à la télévision, plus particulièrement dans les comédies de situation et les messages publicitaires.

### Les personnages de bandes dessinées

Année scolaire : 5<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année



Cette activité permet de sensibiliser les élèves à la façon dont les personnages masculins et féminins sont représentés dans les bandes dessinées.

### Les stéréotypes à la télévision

Année scolaire : 2<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année



Cette activité permet aux élèves de comprendre ce qu'est un stéréotype et de reconnaître les stéréotypes présentés à la télévision.

### Les trois petits cochons et le gros méchant loup

Année scolaire : 3<sup>e</sup> année à 6<sup>e</sup> année



Cette activité aide les élèves à reconnaître et à comprendre les stéréotypes et les préjugés qu'on retrouve en littérature et au cinéma.





**Minutes Médias Leçon 1 : Les médias, qu'est-ce que c'est?**Année scolaire : 5<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Cette vidéo d'ouverture pour la série de vidéos sur les concepts clés de l'éducation aux médias explique aux élèves que le mot média – qu'ils connaissent peut-être déjà dans le sens de l'industrie des médias (« les médias ») – se rapporte aux canaux de communication entre une personne ou un groupe de personnes et l'auditoire visé. Toute forme de communication qui porte un message est un média. Les médias englobent des canaux desquels les élèves sont conscients, comme les magazines, la télévision, la radio et Internet, et d'autres moins évidents, comme les messages texte et les logos de marque sur les vêtements.

**Minutes Médias Leçon 2 : Les médias sont des constructions**Année scolaire : 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves regardent une vidéo qui présente le concept clé d'éducation aux médias selon lequel les médias sont des constructions. Ensuite, ils explorent ce concept en examinant deux boîtes de céréales et en identifiant les différents éléments de la boîte et leurs buts visés. Dans une activité finale facultative, les élèves choisissent un public cible et créent leur propre boîte de céréales destinées à ce public.

**Minutes Médias Leçon 3 : Différentes personnes réagissent différemment à différentes constructions médiatiques**Année scolaire : 5<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves regardent une vidéo qui présente le concept clé d'éducation aux médias selon lequel le public décode ou interprète le sens d'un message. Ils discutent de l'idée que les différents produits médiatiques sont conçus pour des publics différents et que différentes personnes peuvent réagir différemment à un même produit médiatique. Ils réfléchissent à l'expérience associée au fait d'aimer quelque chose qu'ils ne « devraient pas » aimer. Dans une activité finale facultative, les élèves regardent deux émissions de télé, soit l'une qu'ils choisiraient de regarder et une autre qu'ils ne choisiraient pas. Ensuite, ils identifient les moyens par lesquels chaque émission vise son marché cible et ils s'interrogent sur la façon dont une personne qui n'est pas dans le marché cible pourrait réagir.

**Minutes Médias Leçon 4 : Les médias ont des implications commerciales**Année scolaire : 5<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves regardent une vidéo qui présente le concept clé d'éducation aux médias selon lequel les médias ont des implications commerciales. Ensuite, ils regardent une publicité pour des jeans qui dissimule son caractère commercial et ils discutent du but visé avant et après avoir été informés de ce but. Dans une activité finale facultative, les élèves analysent un site Web éducatif pour enfants créé par le Centre National Interprofessionnel de l'Économie Laitière et identifient les façons par lesquelles ses différents éléments permettent d'éduquer, divertir et persuader les jeunes et leur faire de la publicité.



**Minutes Médias Leçon 5 : Les médias ont des implications sociales et politiques**Année scolaire : 6<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves regardent une vidéo qui présente le concept clé d'éducation aux médias selon lequel les médias ont des implications sociales et politiques. Ils discutent de l'idée des messages explicites dans les produits médiatiques puis, après avoir regardé la vidéo « J'en ai assez d'être vert », ils discutent de l'idée que les produits médiatiques peuvent avoir des messages implicites moins évidents. Les élèves appliquent cette analyse à un autre produit médiatique que la classe connaît bien, puis, dans une activité finale facultative, reconnaissent qu'un produit médiatique qu'ils aiment peut avoir eu une incidence sur eux.

**Minutes Médias Leçon 6 : Chaque média a une forme artistique unique**Année scolaire : 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves comparent des publicités imprimées et télévisées pour un même produit et discutent des avantages et des inconvénients de chaque média pour transmettre un message particulier. La classe trouve des idées pour un message d'intérêt public, détermine le média qui conviendrait le mieux pour transmettre ce message et discute des raisons de ce choix.

**Où la ligne se situe-t-elle? Plan de cours sur la sécurité en ligne pour les policiers éducateurs**Années scolaires : 6<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Cette leçon promouvoit les comportements sécuritaires et responsables en ligne en encourageant les jeunes à prendre des décisions sécuritaires et éthiques en ligne, en aidant les jeunes à cerner les stratégies et les mesures de soutien offertes pour les aider à résoudre les problèmes qu'ils peuvent rencontrer en ligne.

**Papa, maman, la télé et moi**Année scolaire : 5<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année

La télé est-elle le reflet de la réalité des familles d'aujourd'hui ? Les élèves apprennent à voir la différence entre une famille réelle et celles représentées à la télévision.

**Payer pour jouer**Années scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves discuteront de leurs expériences avec les jeux gratuits en ligne, puis ils apprendront les coûts de ces jeux « gratuits », qui se manifestent par plusieurs moyens : déboursement d'argent, partage de renseignements personnels ou attention accordée à la publicité ou au contenu de marque.



**[Pirates de la vie privée : une unité interactive sur la protection des renseignements personnels \(pour les 7 à 9 ans\)](#)**Années scolaire : 2<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> année

Ce tutoriel initie les enfants au concept de la vie privée en ligne et leur enseigne à faire la distinction entre les renseignements qu'ils peuvent divulguer et ceux qu'il est préférable de garder pour soi. Le tutoriel les aide également à comprendre que leur décision peut varier, selon les contextes.

**[Protecteurs de données](#)**Années scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année

L'objectif de ce jeu interactif est d'éduquer les enfants et les préadolescents sur les renseignements personnels et leur valeur, en plus de leur présenter des manières de gérer et protéger leurs renseignements personnels sur les sites Web et les applications qu'ils aiment.

**[Protecteurs de données : Comprendre la collecte de données en ligne](#)**Années scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves explorent les concepts liés à la collecte de données qui sont présentés dans le jeu éducatif *Protecteurs de données*. La leçon met en évidence la notion selon laquelle les données des élèves sont valables et méritent une gestion attentionnée par une analyse des plateformes, des applications et des sites Web utilisés.

**[Quand la pub s'en mêle! - Les sports et la publicité sur l'alcool](#)**Année scolaire : 6<sup>e</sup> année à 2<sup>e</sup> secondaire

Dans cette activité de trois jours, les élèves participeront à un sondage qui les amènera à mieux comprendre leurs comportements et perceptions face au monde du sport et de la publicité.

**[Recensement de la violence au petit écran](#)**Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 4<sup>e</sup> année

Les enfants examinent le nombre de scènes de violence présentées dans les émissions de télévision pour enfants.

**[Rédaction d'un article de journal](#)**Année scolaire: 6<sup>e</sup> année à 3<sup>e</sup> secondaire

Les élèves s'initient à la rédaction d'un article de journal adapté à un public cible, en l'occurrence leurs camarades de classe.



**Regard sur la publicit  concernant les aliments**Ann e scolaire: 1<sup>re</sup>   6<sup>e</sup> ann e

Cette activit  permet aux  l ves du primaire de prendre conscience de l'impact des publicit s sur leurs habitudes alimentaires.

**Remettre le dentifrice dans son tube : Une le on sur l'information en ligne**Ann es scolaire : 6<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves regardent une courte vid o qui compare le fait d'essayer de supprimer de l'information personnelle en ligne   celui de remettre du dentifrice dans son tube. Apr s une br ve discussion sur les analogies visuelles comme celle pr sent e dans la vid o, les  l ves discutent de la signification de la vid o (que l'information en ligne est *permanente*.) Ils lisent ensuite une s rie de courts sc narios qui les aident   d terminer quatre grands principes relatifs   l'information en ligne : l'information peut  tre *copi e*, l'information peut  tre vue par *d'autres personnes que le public cibl *, l'information peut  tre vue par un *public plus large* que pr vu et l'information devient *facile   chercher*.

**Sur le droit chemin – Le on 1 :   la recherche d'un tr sor**Ann es scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Cette unit  compos e de 4 le ons sur la pens e critique et les comp tences en mati re de recherche enseigne aux  l ves la mani re de cibler et pr ciser leurs recherches en ligne pour  viter des r sultats non d sir s, la mani re de juger si un lien, un r sultat de recherche ou un site Web est l gitime ou faux et la mani re de trouver des sources l gitimes d'œuvres m diatiques en ligne comme de la musique, des vid os et des films. Dans le cadre de cette premi re le on, les  l ves apprennent   cr er des cha nes de recherche bien d finies et   utiliser des outils et des techniques telles que la mise en signet, les filtres du navigateur et les pr f rences du moteur de recherche pour  viter le contenu ind sirable.

**Sur le droit chemin – Le on 2 : Tout ce qui brille n'est pas de l'or**Ann es scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette deuxi me le on de l'unit  *Sur le droit chemin*, les  l ves apprennent   authentifier de l'information en ligne en comparant des « faits » obtenus sur le site Web <http://www.legrafi.fr> avec des sources autoris es.

**Sur le droit chemin – Le on 3 : Les cartes au tr sor**Ann es scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette troisi me le on de l'unit  *Sur le droit chemin*, les  l ves appliquent ce qu'ils ont appris dans les deux premi res le ons pour trouver et v rifier de l'information en ligne.



**Sur le droit chemin – Leçon 4 : La chasse au trésor**Années scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année

Dans cette quatrième leçon de l'unité *Sur le droit chemin*, les élèves appliquent leurs compétences en matière de recherche et de pensée critique pour apprendre à trouver des sources légitimes en ligne pour le téléchargement et la diffusion en flux de films, de musique et de vidéos.

**Une journée dans la vie de Jo et Josée**Années scolaire : 6<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans ce jeu éducatif sous licence, les élèves aident un frère et une sœur, Jo et Josée, à gérer des situations auxquelles ils font face en ligne dans leur vie quotidienne. Les modules sont représentés dans cinq journées dans la vie de Jo et de Josée, couvrant des sujets qui ont été identifiés comme importants pour les jeunes : désamorcer les situations dramatiques (cyberintimidation), confidentialité des données, vie privée et réputation, éthique en matière de vie privée et l'authentification des renseignements en ligne.

**Vous avez trouvé la combine!**Année scolaire : 5<sup>e</sup> année à 1<sup>re</sup> secondaire

Cette activité veut familiariser les élèves avec les techniques de marketing utilisées dans les pubs sur les aliments tant à la télé que dans les magazines.



## Cadre de littératie média numérique : 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> année

Les élèves intermédiaires ont tout de même besoin d'encadrement continu concernant la sécurité sur Internet, la protection des renseignements personnels, la bonne citoyenneté et l'utilisation responsable d'Internet. Toutefois, à cet âge, ils peuvent également assumer davantage de responsabilités pour les communautés et les espaces virtuels dont ils font partie : c'est le bon moment pour encourager des normes sociales positives sur l'échange de renseignements et la communication en ligne. Les adolescents dépendent également des médias comme les émissions de télévision, les magazines et Internet pour s'informer sur des sujets d'intérêt, en particulier ceux qui sont embarrassants ou tabous comme la sexualité, les relations et les problèmes de santé mentale.

Étant donné leur utilisation accrue d'Internet pour trouver des renseignements, c'est également un bon moment pour présenter des stratégies en vue de déterminer la paternité du contenu et le responsable des renseignements en ligne afin qu'ils puissent reconnaître les renseignements appropriés en matière de santé, les partis pris, le contenu haineux, ainsi que les escroqueries et les canulars virtuels.

À cet âge, l'influence des médias sur les normes de genre et l'image corporelle est de plus en plus intense. Les enfants doivent apprendre à appliquer des concepts de littératie médiatique aux espaces virtuels comme les réseaux sociaux.

Les enfants de cet âge commencent également à former des amitiés plus intenses et, dans certains cas, entament des relations romantiques, et partagent davantage de contenu personnel en ligne. Ils doivent apprendre à reconnaître les caractéristiques des relations saines et malsaines et à faire les bons choix dans le traitement des renseignements personnels des autres.

### [À vous mettre l'eau à la bouche!](#)

Année scolaire : 5<sup>e</sup> année à 1<sup>re</sup> secondaire



Cette activité consiste à explorer les techniques employées par les stylistes et les photographes publicitaires pour rendre les aliments le plus appétissant possible dans les annonces. On y discute d'abord des difficultés inhérentes à la photographie de produits alimentaires et comment on y fait face en combinant les techniques photographiques conventionnelles à des « astuces » particulières pour obtenir l'effet désiré. Après avoir examiné un certain nombre de ces « trucs du métier », les élèves planifient et réalisent leurs propres publicités de produits alimentaires.

### [Agis! Comment avoir une influence positive quand tu es témoin de cyberintimidation](#)

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves discutent des raisons qui pourraient les faire hésiter à intervenir lorsqu'ils sont témoins de cyberintimidation et trouvent des façons d'aider qui n'envenimeront pas la situation. Puis, à l'aide de scénarios et de l'outil interactif *Agis! Comment avoir une influence positive quand tu es témoin de cyberintimidation*, ils décident de ce qu'ils feraient s'ils étaient témoins d'intimidation et partagent leurs idées afin de comprendre l'importance de bien réfléchir avant d'agir.



### [Apprivoiser le Wiki sauvage](#)

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, on présente aux élèves le site Wikipédia, une encyclopédie virtuelle éditée par les utilisateurs, ainsi qu'un aperçu de ses forces et faiblesses comme source de recherche. On leur montre comment évaluer la fiabilité d'un article Wikipédia et tenter d'améliorer un article existant.

### [Au-delà du message médiatique : la représentation du développement international dans les médias](#)

Année scolaire : 1<sup>ère</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire



Ce module de trois jours permet aux élèves d'évaluer la couverture médiatique de certaines catastrophes naturelles et des événements qui s'ensuivent. Les jeunes verront comment on utilise le sensationnalisme pour déterminer la valeur d'une nouvelle journalistique et de quelle manière notre perception du développement international s'en trouve biaisée. Pourquoi cette nouvelle mériterait-elle d'être traitée? Après une catastrophe naturelle, quels sont les événements positifs qui s'ensuivent, comment, où et quand sont-ils rapportés dans les médias? En quoi notre perception erronée des pays en voie de développement influence-t-elle nos attitudes et nos comportements à leur égard?

### [Boucs émissaires et altérisation](#)

Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année



Cette leçon permet aux élèves de mieux comprendre ce qu'est la désignation de boucs émissaires et la altérisation et de voir comment ces comportements attisent la haine et l'intolérance.

### [Ce n'est pas cool : Relations saines et respectueuses en ligne](#)

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves explorent les relations malsaines avec les médias numériques, y compris : faire pression sur les autres pour qu'ils partagent du contenu privé, le harcèlement en ligne, le harcèlement et l'abus de confiance.

### [Clique si tu es d'accord](#)

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année



Êtes-vous en mesure de saisir rapidement et efficacement les politiques de confidentialité et les conditions d'utilisation? Venez apprendre comment déchiffrer les documents juridiques des sites Web et des applications à l'aide de ce jeu interactif. Vous y trouverez également un guide de l'enseignante et de l'enseignant pour vous aider à intégrer cette activité à la classe.



**Comportement éthique en ligne : Éthique et valeurs**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves pensent à la façon d'acquérir des valeurs et aux effets de celles-ci sur notre comportement, surtout en ligne.

**Comprendre l'affaire : La valeur de la vie privée**Années scolaire : 6<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves sont initiés à l'idée que leur vie privée a de la valeur et que la plupart des applications et des services en ligne « gratuits » font une partie ou la totalité de leurs revenus grâce à la collecte (et dans certains cas la revente) des renseignements personnels des utilisateurs.

**Cyberintimidation et participation citoyenne**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves exploreront les concepts des règles, des valeurs et de l'éthique et d'apprendre comment ces éléments influencent notre prise de décisions et comment ils peuvent contribuer à créer des cultures virtuelles positives.

**Décortiquer une page Web**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves appliquent les « cinq questions du cyberspace » aux sources d'information qu'ils trouvent en ligne. En assumant le rôle d'un élève faisant des recherches pour un projet scientifique, les élèves doivent authentifier les renseignements trouvés dans un article en ligne sur un édulcorant synthétique, l'aspartame.

**Démystifier le privilège**Années scolaires : 7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année

Les élèves sont initiés à l'idée de « privilège » en rapport à la diversité ainsi qu'à la façon dont le privilège s'applique aux médias. Ils examinent ensuite une liste de privilèges liés aux médias afin de comprendre le concept.

**Encourager les comportements éthiques en ligne**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprennent des façons de gérer leur vie privée et leur réputation en ligne en explorant leur présence numérique et de faire de bons choix quant au partage du contenu d'autres personnes en ligne.





### Étiquetage des produits du tabac

Année scolaire : 6<sup>e</sup> année à 2<sup>e</sup> secondaire



Cette activité consiste à faire discuter les élèves de l'efficacité des avertissements imprimés sur les paquets de cigarettes et autres produits du tabac. Les élèves commencent par examiner différents messages choisis dans divers pays du monde avant de se concentrer sur les mises en garde proprement canadiennes. Le débat porte sur l'efficacité des éléments de chaque avertissement et sur les difficultés rencontrées dans la promotion de la santé auprès des jeunes.

### Être ou ne pas être cool

Année scolaire : 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année



Cette activité amène les élèves à prendre conscience du rôle des médias dans la détermination des objets et des personnes qui sont perçus comme étant « cool ».

### Fais-toi valoir sous ton meilleur jour

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves commencent par parler du phénomène des égoportraits (selfies) et interviennent à titre d'experts pour conseiller l'enseignant quant aux normes permettant de sélectionner les meilleurs égoportraits. Puis, ils examinent des énoncés tirés d'entrevues auprès de jeunes qui font ressortir des enjeux tels que l'autoreprésentation, l'image corporelle et les normes associées aux sexes, et ils en apprennent davantage sur la retouche d'images.

### FAUX que ça cesse : vérifier l'information en ligne

Année scolaire : 6<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Au cours de cette leçon, les élèves participeront à un atelier qui leur permettra d'apprendre une méthode en quatre étapes simples et rapides pour vérifier l'information en ligne. Après les avoir pratiqué, ils réaliseront un message d'intérêt public destiné à présenter une de ces étapes ainsi qu'à propager l'idée que chacun est responsable de vérifier l'information trouvée en ligne avant de la partager ou de s'en servir.

### Gagner au jeu de la cybersécurité

Années scolaire : 5<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves discutent de leurs expériences en ligne et apprennent à réduire les risques qui pourraient y être associés. À l'aide de la Fiche-conseils sur la cybersécurité, les élèves examinent les nombreux outils et les stratégies qu'ils peuvent utiliser pour prévenir ou mitiger les mauvaises expériences en ligne.



**Haine ou débat ?**Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves découvriront la différence entre le débat légitime sur une question politique et les arguments fondés sur la haine.

**Interpeller ou dénoncer? Aider les jeunes à réagir aux préjugés irréflechis en ligne**Niveaux scolaires : 6<sup>e</sup> à la 8<sup>e</sup> année

La présente leçon initie les élèves à la notion d'« interpellation » – c'est-à-dire le fait de communiquer avec quelqu'un en privé en supposant qu'il ne voulait pas faire de mal – et explore les façons de l'appliquer aux préjugés irréflechis en ligne et aux réactions aux stéréotypes et autres représentations négatives dans les médias. Finalement, les élèves explorent les avantages de l'« interpellation » et de la « dénonciation » et apprennent à déterminer la meilleure stratégie à adopter selon la situation.

**Introduction à la cyberintimidation — Monde virtuel et monde physique**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves explorent les signaux verbaux et visuels sur lesquels nous comptons pour comprendre comment d'autres personnes se sentent. Puis, ils tiennent compte des différences entre les communications en ligne et hors ligne et discutent de la façon dont ces différences pourraient compliquer leur compréhension des impacts de nos mots et gestes sur les autres en ligne.

**Je l'ai trouvé dans Internet : Éducation en matière de santé sexuelle et authentification de l'information en ligne**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprendront à percevoir Internet comme un outil de recherche et à utiliser les moteurs de recherche avec plus d'efficacité. Ils seront invités à mettre en application leurs nouvelles habiletés en menant une recherche portant sur les mythes qui entourent la sexualité et la contraception.

**Jouer avec sa confidentialité**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Au cours de cette leçon, les élèves abordent le concept selon lequel leurs expériences de jeu peuvent compromettre leurs renseignements personnels. Les élèves examinent les façons dont les jeux peuvent recueillir ou solliciter leurs informations et découvrent les outils qu'ils peuvent utiliser pour contrôler leur vie privée ; ils discutent ensuite des compromis entre la protection de leur vie privée et le plaisir d'une expérience de jeu complète.



### Journée sans achats

Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire, 7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, la Journée sans achats est utilisée comme point de départ pour réfléchir au rôle que la consommation tient dans nos vies et dans notre culture. Les élèves apprennent la définition du consumérisme, et envisagent ses bénéfices et ses désavantages. Ils dressent une liste de leurs derniers achats et les considèrent sous l'angle du besoin, plutôt que de l'envie. On introduit alors la Journée sans achats, et on discute son but et ses mérites. Enfin, les élèves imaginent que la Journée sans achats est un congé comme Noël, et créent un spectacle ou un programme télé pour célébrer l'événement.

### Juste une blague? Aider les jeunes à réagir aux préjugés irréflechis

Niveaux scolaires : 6-8



L'un des obstacles à la lutte aux préjugés par les jeunes est la peur d'avoir l'air de trop réagir, surtout s'ils ont l'impression que l'autre personne ne faisait que « plaisanter ». Cependant, derrière l'humour se cachent souvent des actes d'intimidation et des préjugés. Dans ce cours, les participants analyseront les représentations médiatiques de l'agression relationnelle, comme le sarcasme et l'humour méprisant. Ils réfléchiront aussi à la manière dont la communication en ligne peut rendre difficile à cerner l'ironie ou la satire et faire en sorte qu'il est plus facile de blesser quelqu'un sans le savoir. Ensuite, les participants réfléchiront à comment l'humour peut servir d'excuse aux préjugés et discuteront des manières d'y réagir.

### L'alcool, la publicité et les jeunes - Comprendre le fonctionnement des marques

Année scolaire : 4<sup>e</sup> année à la 2<sup>e</sup> secondaire



Les élèves y apprennent le rôle essentiel joué par les marques dans la reconnaissance de produits et la fidélité des consommateurs. Ils discutent en classe des différents types de marques et de leur omniprésence dans la culture nord-américaine.

### L'alcool, la publicité et les jeunes - Interpréter les messages publicitaires

Année scolaire : 4<sup>e</sup> année à la 2<sup>e</sup> secondaire



Cette activité est conçue pour faire découvrir aux élèves l'importance de la stratégie de marque et de ses messages, particulièrement en ce qui concerne les produits dits similaires comme la bière et l'alcool.

### L'alcool, la publicité et les jeunes - Jeunes buveurs

Année scolaire : 4<sup>e</sup> année à la 2<sup>e</sup> secondaire



Cette activité est conçue pour faire comprendre aux élèves pourquoi l'industrie de l'alcool doit constamment renouveler sa clientèle et comment elle exploite les besoins et les désirs des jeunes pour développer précocement leur fidélité à telle ou telle marque.



### L'alcool, la publicité et les jeunes - Les différents messages sur l'alcool

Année scolaire : 4<sup>e</sup> année à la 2<sup>e</sup> secondaire



Cette activité est conçue pour faire prendre conscience aux élèves des différents types de messages que la société nous présente sur la consommation d'alcool et leur influence respective sur les perceptions et les comportements des jeunes. La classe participe d'abord à une séance d'associations libres de mots et d'idées rattachés au mot BIÈRE, puis crée une « carte psychologique » des différents groupes et individus qui nous parlent d'alcool et de consommation d'alcool, et du contenu de leurs messages respectifs.

### L'image corporelle

Année scolaire: 3<sup>e</sup> à 7<sup>e</sup> année



Cette activité permet aux élèves d'analyser la façon dont les médias affectent leur image de soi.

### La criminalité et la jeunesse : perceptions

Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire



Cette activité vise à conscientiser les élèves face au portrait médiatique de la violence des jeunes et à son effet sur les perceptions de la société à l'égard de la jeunesse.

### La cyberintimidation et la loi

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année



Cette leçon permet aux élèves d'explorer et de discuter des aspects juridiques de la cyberintimidation. Les élèves passent en revue des études de cas hypothétiques, mesurent la gravité de chacun des cas, établissent qui est légalement responsable, quelle mesure doit être prise et par qui.

### La fille dans le miroir

Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 3<sup>e</sup> secondaire, 7<sup>e</sup> à 9<sup>e</sup> année



Au cours de cette leçon, les élèves étudient la présence de stéréotypes sexistes dans notre société, ayant pour effet de décourager nos jeunes femmes à se lancer en politique. La discussion porte d'abord sur la signification des termes « politique » et « action politique ». Ayant défini ces termes, ils sont invités à tracer le « portrait d'un ou d'une politicien/ne » à partir des traits et caractéristiques nécessaires pour occuper ce poste. Les élèves procèdent ensuite à la déconstruction d'un produit média ciblant les jeunes filles et jeunes femmes afin d'y déceler les stéréotypes qu'ils cachent et comprendre de quelle manière ces portraits biaisés peuvent mettre un frein à l'action politique chez la femme.



### [La machine invisible : Les mégadonnées et toi](#)

Années scolaire : 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves examineront un profil de réseau social fictif afin d'apprendre comment les plateformes en ligne recueillent des données sur les utilisateurs. Ils liront ensuite un article expliquant comment les plateformes utilisent ces données et exploreront certains problèmes que soulève cette pratique. Enfin, ils créeront un arbre conceptuel à partir de leur propre profil de données en ligne et réfléchiront sur la façon dont les données qu'ils publient peuvent être recueillies et utilisées par d'autres personnes.

### [La police dans les médias](#)

Année scolaire : 7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année



Cette leçon aide les élèves à comprendre les différentes perceptions des forces de l'ordre présentées dans les médias. Les élèves découvriront les différences entre la réalité construite par les médias et l'application de la loi dans la vie réelle, puis créeront leurs propres « émissions policières » qui donnent un portrait plus fidèle des services de police.

### [La propagande haineuse 2.0](#)

Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année



Cette leçon est conçue pour être présentée après que les élèves aient complété au moins une des leçons suivantes : *Réflexion sur la haine*, *Boucs émissaires et altérisation* et *Haine ou débat?*. En groupes, les élèves font une recherche sur un environnement en ligne (les sites de réseautage social par exemple) et, plus particulièrement, sur un exemple de cet environnement (tel que Facebook) afin d'apprendre à reconnaître les questions qui se posent ainsi que les stratégies et les outils de lutte contre la propagande haineuse dans cet environnement.

### [La représentation du milieu scolaire](#)

Année scolaire : 5<sup>e</sup> année à 1<sup>re</sup> secondaire



Dans cette activité, les élèves sont amenés à prendre conscience des stéréotypes associés aux élèves et aux enseignants présentés à la télévision.

### [La vie privée et la vie en ligne](#)

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves prennent conscience des enjeux relatifs à la protection de la vie privée en ligne, principalement en ce qui a trait à afficher des renseignements personnels sur les sites Web de réseautage social tels que Facebook.



### La violence   la t l vision

Ann e scolaire: 5<sup>e</sup>   6<sup>e</sup> ann e



Cette activit  permet de conscientiser les  l ves   l' gard des diff rents types et degr s de violence pr sent s dans les  missions pour enfants et montrer aux  l ves comment la violence dans les m dias influence les jeunes t l spectateurs.

### La violence dans les sports

Ann e scolaire : 3<sup>e</sup> ann e   la 2<sup>e</sup> secondaire



Cette activit  permet de sensibiliser les  l ves du primaire   la pr sence de la violence dans les sports, ainsi qu'  la fa on dont ils sont influenc s par cette violence.

### Le marketing aupr s des ados : tactiques de marketing

Ann e scolaire : 1<sup>re</sup>   5<sup>e</sup> secondaire



Cette activit  favorise une prise de conscience des tactiques de marketing qui ciblent les ados, au moyen de leurs propres simulations de campagnes publicitaires.

### Le marketing aupr s des ados : Y m'le faut ! Noms de marques et de cr ateurs

Ann e scolaire : 1<sup>re</sup>   5<sup>e</sup> secondaire



Dans cette activit , les  l ves identifient la mani re dont nous associons le statut social aux noms de produits de marque et de cr ateurs et la perception des autres en fonction de ce que nous portons.

### Le montage des  motions

Ann es scolaire : 5<sup>e</sup> ann e-3<sup>e</sup> secondaire



Au cours de la le on, les  l ves d couvriront l'histoire du montage cin matographique et en apprendront davantage sur l'influence de la composition des plans, de la juxtaposition des images et de l'utilisation du rythme et de la r p tition en montage cin matographique sur l'impact  motionnel d'un film.

### Le Projet h ros : authentifier l'information en ligne

Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> ann e



Dans cette le on, les  l ves acqui rent des habilet s de recherche sur Internet en faisant une recherche sur un h ros personnel. En concentrant sur les  tapes initiales du processus de recherche, les  l ves apprennent   choisir un sujet clairement d fini,   poser des questions de recherche pertinentes et   choisir des mots-cl s efficaces.



### Les enfants médias

Année scolaire : 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année



Dans cette activité, les élèves se sensibilisent à la façon dont les garçons et les filles sont représentés dans les médias.

### Les jeux vidéos

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves découvrent comment les jeux vidéo peuvent avoir un impact sur leur santé mentale et physique.

### Les personnages de bandes dessinées

Année scolaire : 5<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année



Cette activité permet de sensibiliser les élèves à la façon dont les personnages masculins et féminins sont représentés dans les bandes dessinées.

### Les stéréotypes sexuels et l'image corporelle : conséquences

Année scolaire : 6<sup>e</sup> année à 2<sup>e</sup> secondaire



Les élèves se sensibilisent aux effets néfastes des stéréotypes sexuels et au rôle joué par les médias dans le maintien de ces stéréotypes.

### Les stéréotypes sexuels et l'image corporelle : exploration

Année scolaire: 6<sup>e</sup> année à 2<sup>e</sup> secondaire



Dans cette activité, les élèves repèrent certains stéréotypes sexuels dans les médias.

### Les vedettes et l'action humanitaire

Année scolaire: 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire



Ce module de quatre jours permet aux élèves d'examiner le rôle joué par nos vedettes qui adoptent une cause humanitaire dans le but de sensibiliser le public. Les élèves auront l'occasion de débattre la question suivante : confier la défense d'une cause humanitaire à une vedette est-elle une stratégie qui agit en faveur de cette cause ou, au contraire, qui lui fait ombrage en attirant toute notre attention sur la vedette et non sur la cause ou le message?



**Marketing en ligne destin  aux jeunes : strat gies et techniques**Ann es scolaire : 6<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> ann e

Cette deuxi me le on de l'unit  Le marketing en ligne destin  aux jeunes, sensibilise les  l ves aux techniques de marketing en ligne utilis es pour cibler les jeunes sur Internet.

**Messages sexistes dans la publicit  sur l'alcool**Ann e scolaire : 1<sup>re</sup>   5<sup>e</sup> secondaire

Dans cette activit , les  l ves jettent un regard critique sur les st r otypes sexuels d'origine culturelle; ils explorent les m canismes utilis s, dans les images et les messages contenus dans la publicit  sur l'alcool, pour promouvoir et renforcer ces st r otypes.

**Minutes M dias Le on 3 : Diff rentes personnes r agissent diff remment   diff rentes constructions m diatiques**Ann e scolaire : 5<sup>e</sup>   8<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves regardent une vid o qui pr sente le concept cl  d' ducation aux m dias selon lequel le public d code ou interpr te le sens d'un message. Ils discutent de l'id e que les diff rents produits m diatiques sont con us pour des publics diff rents et que diff rentes personnes peuvent r agir diff remment   un m me produit m diatique. Ils r fl chissent   l'exp rience associ e au fait d'aimer quelque chose qu'ils ne « devraient pas » aimer. Dans une activit  finale facultative, les  l ves regardent deux  missions de t l , soit l'une qu'ils choisiraient de regarder et une autre qu'ils ne choisiraient pas. Ensuite, ils identifient les moyens par lesquels chaque  mission vise son march  cible et ils s'interrogent sur la fa on dont une personne qui n'est pas dans le march  cible pourrait r agir.

**Minutes M dias Le on 4 : Les m dias ont des implications commerciales**Ann e scolaire : 5<sup>e</sup>   8<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves regardent une vid o qui pr sente le concept cl  d' ducation aux m dias selon lequel les m dias ont des implications commerciales. Ensuite, ils regardent une publicit  pour des jeans qui dissimule son caract re commercial et ils discutent du but vis  avant et apr s avoir  t  inform s de ce but. Dans une activit  finale facultative, les  l ves analysent un site Web  ducatif pour enfants cr e par le Centre National Interprofessionnel de l' conomie Laiti re et identifient les fa ons par lesquelles ses diff rents  l ments permettent d' duquer, divertir et persuader les jeunes et leur faire de la publicit .





**Minutes Médias Leçon 5 : Les médias ont des implications sociales et politiques**Année scolaire : 6<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves regardent une vidéo qui présente le concept clé d'éducation aux médias selon lequel les médias ont des implications sociales et politiques. Ils discutent de l'idée des messages explicites dans les produits médiatiques puis, après avoir regardé la vidéo « J'en ai assez d'être vert », ils discutent de l'idée que les produits médiatiques peuvent avoir des messages implicites moins évidents. Les élèves appliquent cette analyse à un autre produit médiatique que la classe connaît bien, puis, dans une activité finale facultative, reconnaissent qu'un produit médiatique qu'ils aiment peut avoir eu une incidence sur eux.

**Notre expérience des médias numériques est façonnée par les outils dont nous nous servons – Défi Débranche-toi**Années scolaire : 7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves explorent le rôle de la technologie et des médias dans leur vie et consacrent ensuite une semaine à faire le suivi ou à limiter leur utilisation des médias. Ils partagent ensuite leur expérience et discutent dans quelle mesure la façon dont les outils des médias numériques sont créés peut nous amener à les utiliser différemment (ou simplement plus souvent). Les élèves misent ensuite sur ces perspectives pour créer un plan d'utilisation consciencieuse des médias. Lors d'une activité d'approfondissement facultative, ils interrogent les autres élèves pour une vidéo explorant leur expérience et leurs réflexions pour l'ensemble du projet.

**Observer les élections**Années d'études : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

Dans cette leçon, les élèves examinent comment les élections sont des événements médiatiques. Ils comparent les élections américaines et canadiennes à d'autres événements de grande diffusion, puis regardent un des débats, ou les deux, dans le but de l'analyser en tant que construit médiatique. Ensuite, les élèves étudient les techniques publicitaires souvent utilisées dans la publicité politique, puis regardent les messages publicitaires diffusés durant les campagnes électorales américaines et canadiennes précédentes.

**Où la ligne se situe-t-elle?**Années scolaires : 6<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Cette leçon promouvoir les comportements sécuritaires et responsables en ligne en encourageant les jeunes à prendre des décisions sécuritaires et éthiques en ligne, en aidant les jeunes à cerner les stratégies et les mesures de soutien offertes pour les aider à résoudre les problèmes qu'ils peuvent rencontrer en ligne.



**Personnalit s sportives dans les publicit s des revues**Ann e scolaire: 1<sup>e</sup> ann e   5<sup>e</sup> secondaire

Dans cette activit , les  l ves identifient les strat gies de marketing qui mettent en vedette des personnalit s sportives dans les publicit s de magazines.

**Plus haut, plus loin !**Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>   8<sup>e</sup> ann e (1<sup>e</sup>   2<sup>e</sup> secondaire)

Cette le on permet aux  l ves de s'initier aux concepts cl s associ s   la propri t  intellectuelle; ils apprennent   faire la distinction entre un droit d'auteur et une marque de commerce et en viennent   comprendre comment ces concepts influencent la cr ation et la vente des produits m dias. La le on s'appuie sur la d cision de la cour concernant les droits associ s   Superman pour aider les  l ves   comprendre les diff rentes fa ons dont on peut poss der, louer et vendre les biens de propri t  intellectuelle.

**Pr jug s et crimes dans les m dias**Ann e scolaire : 1<sup>re</sup>   5<sup>e</sup> secondaire (7<sup>e</sup>   12<sup>e</sup> ann e)

Au cours de cette activit , les  l ves sont initi s au concept cl  selon lequel les m dias offrent une repr sentation de la r alit  ; ils sont ensuite amen s   r fl chir sur la fa on dont la pr sentation de crimes dans les nouvelles et les m dias de divertissement influence notre perception des membres de groupes distincts. Les  l ves sont  galement initi s au concept des m dias en tant que communicateurs de valeurs et de messages (et aux r percussions sociales qui s'en d gagent) et discuteront de la mani re dont sont cr es les st r otypes visant certains groupes.

**Prot gez votre vie priv e**Ann es scolaire : 6<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> ann e

Cette unit  de deux le ons sur le marketing en ligne destin  aux jeunes explore les techniques de marketing en ligne utilis es pour cibler les jeunes sur Internet. Cette premi re le on permet aux  l ves de se familiariser avec les diff rentes techniques utilis es par les cyberpublicitaires pour obtenir de l'information personnelle sur les internautes.

**Quand la pub s'en m le! - Les sports et la publicit  sur l'alcool**Ann e scolaire : 6<sup>e</sup> ann e   2<sup>e</sup> secondaire

Dans cette activit  de trois jours, les  l ves participeront   un sondage qui les am nera   mieux comprendre leurs comportements et perceptions face au monde du sport et de la publicit .



### Qui sait vraiment ? Votre vie privée à l'ère de l'information

Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année



Au cours de cette leçon, les élèves examinent en détail les enjeux relatifs à la protection de la vie privée, au moyen d'une série d'activités, d'enquêtes et de jeux de questions-réponses.

### Rédaction d'un article de journal

Année scolaire: 6<sup>e</sup> année à 3<sup>e</sup> secondaire



Les élèves s'initient à la rédaction d'un article de journal adapté à un public cible, en l'occurrence leurs camarades de classe.

### Remettre le dentifrice dans son tube : Une leçon sur l'information en ligne

Années scolaire : 6<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves regardent une courte vidéo qui compare le fait d'essayer de supprimer de l'information personnelle en ligne à celui de remettre du dentifrice dans son tube. Après une brève discussion sur les analogies visuelles comme celle présentée dans la vidéo, les élèves discutent de la signification de la vidéo (que l'information en ligne est *permanente*.) Ils lisent ensuite une série de courts scénarios qui les aident à déterminer quatre grands principes relatifs à l'information en ligne : l'information peut être *copiée*, l'information peut être vue par *d'autres personnes que le public ciblé*, l'information peut être vue par un *public plus large* que prévu et l'information devient *facile à chercher*.

### Rôles sexuels dans la publicité

Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire



Dans le cadre de cette activité, les étudiants explorent les rôles sexuels dans la publicité en choisissant une campagne de pub qu'ils ont vue et qui cible exclusivement les femmes ou les hommes. Ensuite, ils reformulent la campagne pour cibler le sexe opposé.

### Signaux contradictoires : Vérifier l'information en ligne

Années scolaire : 7<sup>e</sup> à 9<sup>e</sup> année



Dans le cadre de cette leçon, les élèves examineront deux sites Web sur des animaux insolites et apprendront comment évaluer efficacement les sources en ligne. Ils créeront ensuite un faux site Web qui démontre les signaux trompeurs qui sont souvent considérés à tort comme des signes de fiabilité.



**Trouver et valider l'information sur Internet traitant de d veloppement international**Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves  tudieront des strat gies en vue de mener des recherches efficaces, sur Internet, sur des sujets touchant au d veloppement international.

**Une journ e dans la vie de Jo et Jos e**Ann es scolaire : 6<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> ann e

Dans ce jeu  ducatif sous licence, les  l ves aident un fr re et une s ur, Jo et Jos e,   g rer des situations auxquelles ils font face en ligne dans leur vie quotidienne. Les modules sont repr sent s dans cinq journ es dans la vie de Jo et de Jos e, couvrant des sujets qui ont  t  identifi s comme importants pour les jeunes : d samorcer les situations dramatiques (cyberintimidation), confidentialit  des donn es, vie priv e et r putation,  thique en mati re de vie priv e et l'authentification des renseignements en ligne.

**Vous avez trouv  la combine!**Ann e scolaire : 5<sup>e</sup> ann e   1<sup>re</sup> secondaire

Cette activit  veut familiariser les  l ves avec les techniques de marketing utilis es dans les pubs sur les aliments tant   la t l  que dans les magazines.



## Cadre de littératie média numérique : 9<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année

Contrairement à l'opinion généralement reçue, la cyberintimidation demeure un problème au secondaire. Les élèves de ces années scolaires devraient apprendre les façons de s'exprimer et d'influencer le cours des choses que ce soit lors de cas individuels de cyberintimidation ou lorsqu'il s'agit de créer des espaces plus tolérants et respectueux en ligne.

La proportion de jeunes propriétaires d'un téléphone intelligent atteint un sommet chez les plus vieux au secondaire. Il devient donc essentiel d'enseigner aux élèves de ces années comment équilibrer leur vie en ligne et hors ligne et comment gérer le stress causé par les médias sociaux. Étant donné que les adolescents modifient constamment leur empreinte numérique en envoyant et en partageant du contenu en ligne, il est important qu'ils apprennent comment créer une image positive et qu'ils songent à obtenir le consentement de quelqu'un avant d'afficher une photo ou tout autre contenu appartenant à quelqu'un d'autre.

Les élèves de ces années scolaires vont sur Internet pour suivre l'actualité et les nouvelles. Il est donc essentiel qu'ils acquièrent les compétences nécessaires pour trouver des renseignements et les authentifier, que ce soit en salle de classe ou à l'extérieur de la classe.

Les adolescents dépendent des médias tels que la télévision, les magazines, le Web et les médias sociaux pour s'informer sur des sujets qui les intéressent, surtout les sujets embarrassants ou tabous tels que la sexualité, les relations amoureuses et les questions de santé mentale. L'éducation en littératie médiatique est également nécessaire pour évaluer de façon critique la représentation de la sexualité dans les médias.

### [Agis! Comment avoir une influence positive quand tu es témoin de cyberintimidation](#)

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves discutent des raisons qui pourraient les faire hésiter à intervenir lorsqu'ils sont témoins de cyberintimidation et trouvent des façons d'aider qui n'envenimeront pas la situation. Puis, à l'aide de scénarios et de l'outil interactif *Agis! Comment avoir une influence positive quand tu es témoin de cyberintimidation*, ils décident de ce qu'ils feraient s'ils étaient témoins d'intimidation et partagent leurs idées afin de comprendre l'importance de bien réfléchir avant d'agir.

### [Apprivoiser le Wiki sauvage](#)

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



On présente aux élèves le site Wikipédia, une encyclopédie virtuelle éditée par les utilisateurs, ainsi qu'un aperçu de ses forces et faiblesses comme source de recherche.

### [Atelier Te respecter et respecter les autres en ligne](#)

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année



Cet atelier fourni aux préadolescents et aux jeunes adolescents des stratégies et des connaissances qui les aideront à se respecter, à respecter les autres et à respecter l'espace dans le cadre de leur utilisation des médias sociaux.



**Aucune excuse : confronter le désengagement moral lié au sextage**Niveaux scolaires : 11<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> année (4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> secondaire)

Dans ce cours, les élèves apprendront à reconnaître les excuses insidieuses qui pourraient amener quelqu'un à faire quelque chose de répréhensible, même en sachant que c'est mal. Après avoir vu les différents types d'excuses, les élèves regarderont des vidéos où l'on s'appuie sur de telles excuses pour justifier la retransmission de messages à contenu sexuel sans le consentement de l'expéditeur d'origine. Pour terminer, les élèves produiront leur propre vidéo pour illustrer, mais surtout contrer les arguments servant à justifier la retransmission de ce type de message.

**Au-delà des faits : Authentification 101**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves examineront les différents facteurs qui établissent la fiabilité ou le manque de fiabilité des sources en ligne. Ils apprendront quelles mesures rapides ils peuvent prendre pour déterminer la fiabilité d'une source en ligne et les mettront en pratique en jouant à un jeu interactif virtuel. Ils créeront ensuite un produit médiatique afin de montrer aux autres élèves à appliquer l'une des tactiques apprises.

**Au-delà des faits : Authentification et citoyenneté**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves examineront les façons dont la désinformation peut avoir un impact sur l'histoire et la politique. Après avoir discuté d'un certain nombre d'exemples historiques de désinformation, ils examineront les façons dont les sources d'information peuvent adopter des partis pris et utiliseront un jeu interactif pour mettre en pratique leurs compétences afin de trouver davantage de contexte à une histoire.

**Au-delà des faits : Les faits sur les sciences et la santé**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves examineront une large gamme de renseignements sur les sciences et la santé qu'ils sont susceptibles de rencontrer dans les nouvelles ou les médias sociaux. Ils liront un article sur un sujet scientifique pour les aider à comprendre les difficultés particulières de la vérification des renseignements sur les sciences et la santé et utiliseront ensuite un jeu informatique éducatif pour mettre en pratique leurs compétences dans le cadre de nouvelles sur les sciences et la santé. Ils dresseront une liste des sources fiables vers lesquelles ils peuvent se tourner pour vérifier les nouvelles sur les sciences et la santé.



**Au-delà des faits : Nous sommes tous des diffuseurs**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves examineront la façon dont nos propres partis pris peuvent nous empêcher d'être objectifs. Ils apprendront des façons de reconnaître et d'expliquer leurs partis pris et mettront en pratique ces connaissances en jouant à un jeu interactif en ligne. Ils apprendront comment les campagnes d'intérêt public peuvent changer les normes sociales et créeront leur propre message d'intérêt public pour promouvoir le partage éthique de renseignements en ligne.

**Au-delà des faits : Renseignements utiles**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves examineront la signification du terme « fausses nouvelles » et apprendront des faits sur le monde de l'information qui les aideront à reconnaître les sources légitimes d'information.

**Au-delà du message médiatique : la représentation du développement international dans les médias**Année scolaire : 1<sup>ère</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

Ce module de trois jours permet aux élèves d'évaluer la couverture médiatique de certaines catastrophes naturelles et des événements qui s'ensuivent. Les jeunes verront comment on utilise le sensationnalisme pour déterminer la valeur d'une nouvelle journalistique et de quelle manière notre perception du développement international s'en trouve biaisée. Pourquoi cette nouvelle mériterait-elle d'être traitée ? Après une catastrophe naturelle, quels sont les événements positifs qui s'ensuivent, comment, où et quand sont-ils rapportés dans les médias ? En quoi notre perception erronée des pays en voie de développement influence-t-elle nos attitudes et nos comportements à leur égard ?

**Authentification au-delà de la classe**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves discuteront des photos, des vidéos et des nouvelles « virales » qui sont diffusées sur les médias sociaux.

**Boire ou conduire... Fais ton choix!**Année scolaire : 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

L'élève étudie les composantes de plusieurs campagnes de sensibilisation sur l'alcool afin d'en évaluer l'efficacité. Il analyse dans le détail les différentes approches utilisées par les organismes pour atteindre les ados et les jeunes adultes, et discute en groupe des techniques les plus susceptibles de toucher le public visé, soit les jeunes. Il participe ensuite à une activité de groupe qui consiste à concevoir et à réaliser une campagne de sensibilisation sur la consommation d'alcool auprès des élèves.



**Boucs émissaires et altérisation**Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Cette leçon permet aux élèves de mieux comprendre ce qu'est la désignation de boucs émissaires et la altérisation et de voir comment ces comportements attisent la haine et l'intolérance.

**Clique si tu es d'accord**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Ce jeu éducatif aide les enfants à développer les compétences et la confiance nécessaires pour lire les politiques de protection de la vie privée et les conditions d'utilisation avant de donner automatiquement leur consentement.

**Combattre la haine sur Internet**Années scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprennent comment les médias numériques sont utilisés pour promouvoir ou combattre la haine et l'intolérance.

**Composer avec le stress numérique**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves réfléchissent aux façons dont les médias numériques peuvent causer du stress.

**Cultures et valeurs en ligne**Années scolaire : 11<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, on présente aux élèves les concepts fondamentaux de l'anthropologie et de l'ethnographie. Les élèves explorent comment ils s'appliquent aux communautés virtuelles.

**Décortiquer une page Web**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves appliquent les « six questions du cyberspace » aux sources d'information qu'ils trouvent en ligne.





### Démocratie et compétences numériques

Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Au cours de cette activité, les élèves : réfléchiront à l'importance d'obtenir des renseignements fiables avant de prendre position sur un enjeu politique ou électoral; étudieront une série de scénarios conçus pour enseigner cinq stratégies de vérification des faits : trouver la publication originale, vérifier la source, chercher d'autres renseignements, utiliser un outil de vérification des faits et consulter des sources fiables; réfléchiront à l'incidence de l'information fausse et trompeuse en politique.

### Diversité et propriété des médias

Année scolaire : 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire (9<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année)



Cette leçon initie les élèves à deux concepts clés de l'éducation aux médias : les documents médiatiques sont des créations qui visent à représenter la réalité et les médias obéissent à des impératifs commerciaux. Les élèves examineront l'importance de la propriété des médias, les rôles respectifs des médias qui concentrent sur les minorités et des médias traditionnels pour ce qui est de refléter et de promouvoir le multiculturalisme canadien ainsi que les changements observés relativement à la participation et à la représentation des minorités dans les médias canadiens.

### Échange artistique

Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Le but de cette leçon est de favoriser et de développer l'art chez les jeunes sous forme d'engagement communautaire et de leur donner l'occasion de réfléchir à leurs expériences en lien avec la vie privée et l'égalité dans les espaces en réseau.

### Encourager les comportements éthiques en ligne : ma vie virtuelle

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves apprennent des façons de gérer leur vie privée et leur réputation en ligne en explorant leur présence numérique et de faire de bons choix quant au partage du contenu d'autres personnes en ligne.

### Étiquetage des produits du tabac

Année scolaire : 6<sup>e</sup> année à 2<sup>e</sup> secondaire



Cette activité consiste à faire discuter les élèves de l'efficacité des avertissements imprimés sur les paquets de cigarettes et autres produits du tabac. Les élèves commencent par examiner différents messages choisis dans divers pays du monde avant de se concentrer sur les mises en garde proprement canadiennes. Le débat porte sur l'efficacité des éléments de chaque avertissement et sur les difficultés rencontrées dans la promotion de la santé auprès des jeunes.



**Faire bouger les décisionnaires : droits des jeunes et les médias**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Les élèves exploreront le concept des droits de la personne et apprendront comment les idées entourant ce concept ont mené à la rédaction de la Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies.

**Faites-vous entendre! Votre guide pour changer le monde, en ligne et hors ligne**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Grâce à Internet et aux médias sociaux comme Instagram, Snapchat et TikTok, il est plus facile que jamais de partager votre point de vue et d'encourager les autres à se joindre à vous pour apporter un changement. Et grâce aux recherches menées dans le cadre du Défi de recherche sur l'écosystème numérique (DREN), nous en savons beaucoup sur la façon dont certains Canadiens utilisent les médias sociaux pour s'intéresser à la politique. Ce guide vous montrera de quelle façon vous pouvez utiliser les réseaux sociaux pour vous faire entendre et faire une différence.

**FAUX que ça cesse : Canular? Recherche scientifique? Opinion personnelle? À toi de décider**Années scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Cette leçon est conçue pour aider les élèves à déterminer la validité de l'information qui leur est présentée sur Internet. Après avoir examiné plusieurs techniques d'évaluation des ressources en ligne, ils formeront des groupes pour évaluer certains sites Web.

**FAUX que ça cesse : vérifier l'information en ligne**

Année scolaire : 6 à 9 année



Au cours de cette leçon, les élèves participeront à un atelier qui leur permettra d'apprendre une méthode en quatre étapes simples et rapides pour vérifier l'information en ligne. Après les avoir pratiqué, ils réaliseront un message d'intérêt public destiné à présenter une de ces étapes ainsi qu'à propager l'idée que chacun est responsable de vérifier l'information trouvée en ligne avant de la partager ou de s'en servir.

**Haine ou débat ?**Années scolaire : 8<sup>e</sup> à 10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves découvriront la différence entre le débat légitime sur une question politique et les arguments fondés sur la haine.



**Introduction à la mobilisation de la communauté virtuelle**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Ce plan de leçon a été conçu pour aider à inspirer la curiosité et l'action de vos élèves du secondaire en raison du lien très réel qui existe entre la mobilisation civique précoce et les citoyens qui sont actifs et engagés en politique.

**Je l'ai trouvé dans Internet : Éducation en matière de santé sexuelle et authentification de l'information en ligne**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Les élèves apprendront à percevoir Internet comme un outil de recherche et à utiliser les moteurs de recherche avec plus d'efficacité.

**Journée sans achats**Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire, 7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, la Journée sans achats est utilisée comme point de départ pour réfléchir au rôle que la consommation tient dans nos vies et dans notre culture. Les élèves apprennent la définition du consumérisme, et envisagent ses bénéfices et ses désavantages. Ils dressent une liste de leurs derniers achats et les considèrent sous l'angle du besoin, plutôt que de l'envie. On introduit alors la Journée sans achats, et on discute son but et ses mérites. Enfin, les élèves imaginent que la Journée sans achats est un congé comme Noël, et créent un spectacle ou un programme télé pour célébrer l'événement.

**La criminalité et la jeunesse : perceptions**Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

Cette activité vise à conscientiser les élèves face au portrait médiatique de la violence des jeunes et à son effet sur les perceptions de la société à l'égard de la jeunesse.

**La cyberintimidation et la loi**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Cette leçon permet aux élèves d'explorer et de discuter des aspects juridiques de la cyberintimidation.

**La liberté d'expression et Internet**Années scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Cette leçon vise à faire comprendre aux élèves la tension inévitable qui existe dans une société démocratique entre la liberté d'expression et le droit d'être protégé contre l'incitation à la haine.



### [La machine invisible : Les mégadonnées et toi](#)

Années scolaire : 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves examineront un profil de réseau social fictif afin d'apprendre comment les plateformes en ligne recueillent des données sur les utilisateurs. Ils liront ensuite un article expliquant comment les plateformes utilisent ces données et exploreront certains problèmes que soulève cette pratique. Enfin, ils créeront un arbre conceptuel à partir de leur propre profil de données en ligne et réfléchiront sur la façon dont les données qu'ils publient peuvent être recueillies et utilisées par d'autres personnes.

### [La musique populaire et les vidéoclips](#)

Année scolaire : 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire



Cette activité aidera les élèves à comprendre l'importance des vidéos pour l'industrie de la musique et à analyser le rôle joué par la musique pour la culture populaire.

### [La police dans les médias](#)

Année scolaire : 7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année



Cette leçon aide les élèves à comprendre les différentes perceptions des forces de l'ordre présentées dans les médias. Les élèves découvriront les différences entre la réalité construite par les médias et l'application de la loi dans la vie réelle, puis créeront leurs propres « émissions policières » qui donnent un portrait plus fidèle des services de police.

### [La propagande en ligne et la prolifération de la haine](#)

Années scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves apprennent comment les techniques de propagande sont utilisées pour promouvoir la haine et l'intolérance en ligne.

### [La propagande haineuse 2.0](#)

Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année



Cette leçon est conçue pour être présentée après que les élèves aient complété au moins une des leçons suivantes : Réflexion sur la haine, Boucs émissaires et altérisation et Haine ou débat?. En groupes, les élèves font une recherche sur un environnement en ligne (les sites de réseautage social par exemple) et, plus particulièrement, sur un exemple de cet environnement (tel que Facebook) afin d'apprendre à reconnaître les questions qui se posent ainsi que les stratégies et les outils de lutte contre la propagande haineuse dans cet environnement.



**La protection de la vie privée et ses dilemmes**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves examineront les compromis que nous devons accepter quotidiennement pour pouvoir à la fois préserver la protection de la vie privée et accéder aux services d'information et ils en discuteront.

**La publicité en faveur de l'alcool dans Internet**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

L'élève explore différents aspects de la publicité en faveur de l'alcool diffusée dans Internet.

**La publicité et la violence masculine**Année scolaire : 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

Cette activité vise à sensibiliser les élèves à la manière dont la violence masculine est utilisée et exploitée en publicité.

**La stigmatisation à l'écran : Regard sur la maladie mentale dans l'actualité**Années scolaire : 9<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprendront comment la couverture médiatique d'un événement ou d'une question peut être biaisée, en se concentrant sur les aspects du média et de l'industrie qui peuvent mener à un parti pris. Ils liront un article qui examine la couverture de la maladie mentale dans les médias et participeront à une activité interactive qui leur permet de composer leur propre article. Les élèves trouveront et analyseront un reportage récent sur un sujet lié à la santé mentale et rédigeront une lettre pour en faire l'éloge ou le critiquer.

**La stigmatisation à l'écran : Regard sur la maladie mentale dans les médias populaires**Années scolaire : 9<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> année

Les élèves commenceront par regarder un diaporama qui explore les stéréotypes courants de la maladie mentale et son traitement dans les médias. Ils liront une analyse préparée de la représentation de la maladie mentale dans une émission de télévision populaire auprès des adolescents, puis analyseront en petits groupes une autre œuvre médiatique de leur choix. Ils créeront également une version annotée d'une scène ou d'un extrait d'œuvre médiatique dans laquelle ils analysent et évaluent sa représentation de la maladie mentale.



**Le jeu en ligne et les jeunes**

Ann es scolaire : 11 -12  ann e



Cette le on examine des fa ons dont le jeu en ligne attire les jeunes et accro t le risque qu'ils deviennent des joueurs ayant un probl me de jeu.

**Le journaliste citoyen**

Ann es scolaire : 9 -12  ann e



Cette le on commence par la pr sentation d'une br ve histoire du journalisme citoyen suivie d'une discussion de ce que signifie ce concept.

**Le marketing aupr s des ados : tactiques de marketing**

Ann e scolaire : 1 e   5 e secondaire



Cette activit  favorise une prise de conscience des tactiques de marketing qui ciblent les ados, au moyen de leurs propres simulations de campagnes publicitaires.

**Le marketing aupr s des ados : Y m'le faut ! Noms de marques et de cr ateurs**

Ann e scolaire : 1 e   5 e secondaire



Dans cette activit , les  l ves identifient la mani re dont nous associons le statut social aux noms de produits de marque et de cr ateurs et la perception des autres en fonction de ce que nous portons.

**Le montage des  motions**

Ann es scolaire : 5 e ann e-3 e secondaire



Au cours de la le on, les  l ves d couvriront l'histoire du montage cin matographique et en apprendront davantage sur l'influence de la composition des plans, de la juxtaposition des images et de l'utilisation du rythme et de la r p tition en montage cin matographique sur l'impact  motionnel d'un film.

**Le prix du bonheur**

Ann e scolaire : 1 e   5 e secondaire



Au cours de cette activit , les  l ves remplissent un bref questionnaire qui porte sur l'image de soi, l'estime de soi et la publicit . Ensuite, ils travaillent en groupes pour concevoir et jouer des publicit s t l vis es fictives qui parodient les techniques publicitaires.



### [Le remixage des médias](#)

Années scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Dans le cadre de cette leçon, les élèves examinent différents types de remixages (des œuvres créées en éditant un texte simple à celles qui s'inspirent de textes existants) pour élaborer une définition du terme « remixage ».

### [Le sexe dans la publicité](#)

Année scolaire : 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire



Par cette activité, les élèves constatent et discutent de l'utilisation et de la prédominance de la sexualité dans la publicité.

### [Les biais culturels dans les sources d'information](#)

Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves exploreront la signification des termes « biais culturel » et « préjugé » et évalueront comment certains mots peuvent refléter un biais culturel en raison de leur connotation. En analysant pourquoi il est particulièrement important d'examiner les nouvelles pour détecter la présence possible de biais culturels, les élèves seront initiés au concept clé de l'éducation aux médias selon lequel les médias véhiculent des messages idéologiques et ont une influence sociale et politique.

### [Les caricatures politiques](#)

Année scolaire: 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire



Dans cette activité, les élèves décodent les caricatures politiques et expliquent leur pertinence.

### [Les droits des enfants et des adolescents en matière de vie privée](#)

Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Dans le cadre de la présente leçon, les élèves apprendront à déterminer quels renseignements personnels peuvent être recueillis ou l'ont été par le biais des plateformes qu'ils utilisent, à limiter la collecte de données les concernant, et à connaître les différentes formes de recours qui sont mises à leur disposition s'ils estiment qu'une entreprise ne respecte pas leurs droits.

### [Les jeux vidéos](#)

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves découvrent comment les jeux vidéo peuvent avoir un impact sur leur santé mentale et physique.



**Les stéréotypes sexuels et l'image corporelle : exploration**Année scolaire: 6<sup>e</sup> année à 2<sup>e</sup> secondaire

Dans cette activité, les élèves repèrent certains stéréotypes sexuels dans les médias.

**Les vedettes et l'action humanitaire**Année scolaire: 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

Ce module de quatre jours permet aux élèves d'examiner le rôle joué par nos vedettes qui adoptent une cause humanitaire dans le but de sensibiliser le public. Les élèves auront l'occasion de débattre la question suivante : confier la défense d'une cause humanitaire à une vedette est-elle une stratégie qui agit en faveur de cette cause ou, au contraire, qui lui fait ombrage en attirant toute notre attention sur la vedette et non sur la cause ou le message?

**Marketing en ligne destiné aux jeunes : Protégez votre vie privée**Années scolaire : 6<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Cette leçon permet aux élèves de se familiariser avec les différentes techniques utilisées par les sites Web commerciaux pour recueillir des renseignements personnels sur les enfants.

**Marketing en ligne destiné aux jeunes : stratégies et techniques**Années scolaire : 6<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Cette activité comprend des discussions et des exercices qui visent à sensibiliser les élèves aux techniques de marketing en ligne utilisées pour cibler les jeunes sur Internet.

**Narration numérique pour la mobilisation communautaire**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

En groupes, les élèves créeront une histoire numérique qui traite d'un sujet, d'un thème ou d'une question qui les touche. Toutes les étapes de la production seront couvertes, y compris la recherche, la scénarisation de leur idée en un schéma organisationnel visuel, la pratique de faire des photographies et des entrevues de qualité, et la transformation de leur histoire numérique en un projet fini à l'aide d'un logiciel d'édition informatique.

**Ne pas faire de tort : comment être un témoin actif de la cyberintimidation**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves considèrent la mesure dans laquelle il peut parfois être difficile et compliqué de faire la bonne chose.





**Notre expérience des médias numériques est façonnée par les outils dont nous nous servons – Défi Débranche-toi**Années scolaire : 7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves explorent le rôle de la technologie et des médias dans leur vie et consacrent ensuite une semaine à faire le suivi ou à limiter leur utilisation des médias. Ils partagent ensuite leur expérience et discutent dans quelle mesure la façon dont les outils des médias numériques sont créés peut nous amener à les utiliser différemment (ou simplement plus souvent). Les élèves misent ensuite sur ces perspectives pour créer un plan d'utilisation consciencieuse des médias. Lors d'une activité d'approfondissement facultative, ils interrogent les autres élèves pour une vidéo explorant leur expérience et leurs réflexions pour l'ensemble du projet.

**Observer les élections**Années d'études : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

Dans cette leçon, les élèves examinent comment les élections sont des événements médiatiques. Ils comparent les élections américaines et canadiennes à d'autres événements de grande diffusion, puis regardent un des débats, ou les deux, dans le but de l'analyser en tant que construit médiatique. Ensuite, les élèves étudient les techniques publicitaires souvent utilisées dans la publicité politique, puis regardent les messages publicitaires diffusés durant les campagnes électorales américaines et canadiennes précédentes.

**Opposition : Participer à des activités de militantisme en ligne**Années scolaire : 7<sup>e</sup> -9<sup>e</sup> année

Cette leçon explore comment les jeunes peuvent se servir des médias en ligne pour participer à des activités de militantisme sur des questions qui leur tiennent à cœur.

**Personnalités sportives dans les publicités des revues**Année scolaire: 1<sup>re</sup> année à 5<sup>e</sup> secondaire

Dans cette activité, les élèves identifient les stratégies de marketing qui mettent en vedette des personnalités sportives dans les publicités de magazines.

**#PourToi : Un jeu d'algorithmes**Années scolaire : 9<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves joueront au jeu de cartes éducatif *#PourToi : Un jeu d'algorithmes* et l'utiliseront pour comprendre le rôle que jouent les algorithmes, la collecte de données et l'apprentissage machine dans leur vie, et en discuter. Après avoir joué, ils analyseront le jeu comme un modèle de *jeu sérieux*, et concevront leur propre jeu sérieux pour communiquer certaines des notions qu'ils ont apprises dans le cadre de la leçon.



### Préjugés et crimes dans les médias

Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire (7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année)



Au cours de cette activité, les élèves sont initiés au concept clé selon lequel les médias offrent une représentation de la réalité ; ils sont ensuite amenés à réfléchir sur la façon dont la présentation de crimes dans les nouvelles et les médias de divertissement influence notre perception des membres de groupes distincts. Les élèves sont également initiés au concept des médias en tant que communicateurs de valeurs et de messages (et aux répercussions sociales qui s'en dégagent) et discuteront de la manière dont sont créés les stéréotypes visant certains groupes. Enfin, après la lecture de quelques articles portant sur la pertinence de mentionner la religion d'une personne dans une nouvelle, les élèves créeront un message d'intérêt public exprimant leur opinion.

### Première personne

Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Au cours de cette activité, les élèves examinent la représentation de la diversité dans les jeux vidéo en identifiant des exemples dans ceux auxquels ils s'adonnent et en comparant leurs observations aux statistiques relatives à la diversité de la population Canadienne.

### Produire des médias pour un monde démocratique

Années scolaire : 11<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Ce programme permet aux élèves de créer une podcast vidéo dans le but de traiter de certains aspects du développement international.

### Publicités sur la positivité corporelle

Années scolaire : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire



Cette leçon aidera les élèves à comprendre la relation entre l'image corporelle et le marketing en explorant les campagnes de positivité corporelle d'Aerie et de Dove. Les élèves commenceront par lire des articles sur l'impact des campagnes de positivité corporelle sur les entreprises et les consommateurs. Ils examineront ensuite des publicités de positivité corporelle destinées aux hommes et liront des recherches sur le manque de représentation dans ce domaine. Ils compareront aussi une série de publicités traditionnelles à des publicités de positivité corporelle et discuteront de la manière dont les spécialistes du marketing ciblent les messages de « beauté idéale » tant auprès des hommes que des femmes ainsi que de leur efficacité.



### Qui raconte mon histoire ?

Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Au cours de cette leçon, les élèves sont initiés à l'histoire de la pratique du « blackface » (littéralement, « face noire » – une forme de représentation raciste traditionnelle dans laquelle les acteurs se maquillaient en noir pour évoquer les traits ethniques stéréotypés des Noirs aux États-Unis) et aux autres exemples d'acteurs qui proviennent de groupes majoritaires et jouent des personnages de groupes minoritaires, comme des acteurs blancs jouant des personnages asiatiques ou autochtones ainsi que des acteurs valides jouant des personnages atteints d'une incapacité.

### Qui sait vraiment ? Votre vie privée à l'ère de l'information

Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année



Au cours de cette leçon, les élèves examinent en détail les enjeux relatifs à la protection de la vie privée, au moyen d'une série d'activités, d'enquêtes et de jeux de questions-réponses.

### Rédaction d'un article de journal

Année scolaire: 6<sup>e</sup> année à 3<sup>e</sup> secondaire



Les élèves s'initient à la rédaction d'un article de journal adapté à un public cible, en l'occurrence leurs camarades de classe.

### Réflexion sur la haine

Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves développent leur capacité de raisonnement en apprenant à reconnaître différents types de raisonnements fallacieux, notamment ceux utilisés par les incitateurs à la haine pour diffuser la désinformation et alimenter la haine et l'intolérance.

### Relations en ligne : Respect et consentement

Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves utilisent des arbres conceptuels pour explorer les concepts de « respect » et de « consentement » dans un contexte virtuel.

### Relations et sexualité dans les médias

Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves apprennent à remettre en question les représentations médiatiques u genre, des relations et de la sexualité.



**Rôles sexuels dans la publicité**Année scolaire : 1<sup>re</sup> à 5<sup>e</sup> secondaire

Dans le cadre de cette activité, les étudiants explorent les rôles sexuels dans la publicité en choisissant une campagne de pub qu'ils ont vue et qui cible exclusivement les femmes ou les hommes. Ensuite, ils reformulent la campagne pour cibler le sexe opposé.

**Savourer ton indépendance tout en faisant preuve de prudence en ligne : un guide pour la vie en ligne pour les étudiants post-secondaires**Années scolaires : 11<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Ce guide accompagne les jeunes adultes alors qu'ils font l'expérience des libertés et des défis de la vie après le secondaire. Il aborde plusieurs questions que peuvent se poser les étudiants sur les devoirs; l'argent et la sécurité; les relations en ligne; et comment se garder en santé.

**Se faire entendre : une trousse médias pour les jeunes**Années scolaires : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Cette trousse aide les jeunes à comprendre le fonctionnement de l'industrie de l'information, le rôle des stéréotypes et les différentes façons d'accéder à ces médias afin de faire valoir leurs opinions et préoccupations.

**Sensibilisation numérique pour la mobilisation communautaire**Années scolaires : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves, en groupes, doivent présenter leur question et leur solution aux gens dans la rue. Afin d'adopter de réels changements par l'action pour en faire profiter l'ensemble de la collectivité, chaque sujet choisi devra être exposé à d'autres membres de la collectivité et compris par eux. Les élèves concevront une campagne promotionnelle de sensibilisation communautaire afin d'adopter des changements réels qui sont importants pour eux.

**Signaux contradictoires : Vérifier l'information en ligne**Années scolaires : 7<sup>e</sup> à 9<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves examineront deux sites Web sur des animaux insolites et apprendront comment évaluer efficacement les sources en ligne. Ils créeront ensuite un faux site Web qui démontre les signaux trompeurs qui sont souvent considérés à tort comme des signes de fiabilité.



### Systemes de classement des films au Québec

Années scolaire : 10<sup>e</sup>-11<sup>e</sup> année



Cette activité porte sur la nature des systèmes qui servent à classer des films, des émissions de télévision et des jeux vidéo. On demande aux élèves de poser un regard critique sur les critères qui permettent de classer ces produits médiatiques, puis de prendre en compte, et de discuter, des aspects sociaux et politiques sous-jacents qui découlent de ces systèmes.

### Ton curriculum vitæ virtuel



Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprennent que leur présence en ligne est comme un curriculum vitæ qui peut les aider, ou leur nuire, à l'avenir dans leurs vies personnelles et professionnelles.

### Trouver et valider l'information sur Internet traitant de développement international

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année



Dans ce module de deux jours, les élèves étudieront des stratégies en vue de mener des recherches efficaces, sur Internet, sur des sujets touchant au développement international.

### Violence facilitée par la technologie : Plan de leçon sur la jurisprudence pénale

Années scolaire : 11<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> année



Ce plan de leçon explore la relation entre la technologie et la loi en examinant comment le droit pénal répond à la violence facilitée par la technologie (VFT). Non seulement cette leçon améliorera la compréhension des élèves quant à la signification du terme « violence », mais elle les engagera dans un dialogue sur les enjeux sociaux et juridiques ainsi que les façons dont les technologies nouvelles et émergentes affectent la relation entre la loi et la technologie. En examinant des études de cas canadiennes, et en entamant ensuite une discussion, les élèves développeront leur connaissance des répercussions juridiques de diverses formes de VFT, comme les communications harcelantes, le harcèlement criminel, l'utilisation non autorisée de systèmes informatiques, la divulgation non consentuelle d'images intimes (parfois appelée « pornographie de vengeance ») et la propagande haineuse. Les élèves utiliseront la base de données de jurisprudence pénale sur la violence facilitée par la technologie du projet eQuality pour faire des recherches sur la jurisprudence pénale canadienne récente en matière de VFT, mieux comprendre le concept de « violence » et le large éventail d'actes associés à la VFT, ainsi qu'examiner les ressources juridiques disponibles et les répercussions potentielles pour les personnes touchées.

### Votre vie branchée: guide des ados sur la vie en ligne

Années scolaire : 9<sup>e</sup> année



Ce guide aide les étudiantes et les étudiants qui viennent de commencer l'école secondaire à équilibrer les exigences de leur vie en ligne et hors ligne.

