

UNE JOURNÉE DANS LA VIE DE JO ET JOSÉE

Guide de l'enseignant



Table des matières

Présentation	3
Exigences techniques	3
Scénarios	4
Comment jouer	4
Les modules	6
Présentation	6
Le 2 octobre : Désamorcer les situations dramatiques (Cyberintimidation)	7
Le 6 octobre : Qui me surveille? (Confidentialité des données)	8
Le 16 octobre : Réfléchis avant de partager (Vie privée et réputation)	10
Le 22 octobre : Les photos des autres (Éthique en matière de vie privée)	12
Le 28 octobre : Tu m'as eu... (Authentification des renseignements en ligne)	14
Corrigé de toutes les décisions du jeu	16
Questionnaires postérieurs à l'activité	21



PRÉSENTATION

Bienvenue au jeu *Une journée dans la vie de Jo et Josée* dans lequel les élèves de la 6^e à la 8^e année aideront un frère et une sœur, Jo et Josée, à prendre des décisions sur des situations auxquelles ils font face en ligne dans leur vie quotidienne.

Dans le présent guide de l'enseignant, vous trouverez les renseignements :

- les exigences techniques;
- la façon de jouer au jeu;
- des scénarios catégorisés par jour et sujet;
- des liens vers des recherches et des ressources pour mieux comprendre les questions couvertes dans les scénarios;
- un corrigé des questions qui accompagnent chaque scénario.

EXIGENCES TECHNIQUES

Le jeu *Une journée dans la vie de Jo et Josée* est codé en langage HTML5 et fonctionne à l'aide de la plupart des navigateurs Web actuels, y compris la plupart des appareils mobiles. Il est nécessaire d'avoir, au minimum, le matériel et les logiciels suivants :

Exigences techniques :

- Un ordinateur de bureau (ou un portable) ou un iPad de la deuxième génération ou plus récent
- Résolution de l'écran : minimum 1024px par 768px

Exigences du logiciel :

- **Système d'exploitation** : Microsoft Windows 7+ ou Mac OSX 10.11+
- **Navigateur dont le JavaScript est actif** : Google Chrome v22 plus récente, FireFox v17 plus récente, Safari v9 ou plus récente, Internet Explorer 11 ou plus récente, Microsoft Edge.

Autres exigences :

- Haut-parleurs ou casques d'écoute (un par élève)

SCÉNARIOS



Les conséquences et la rétroaction relatives aux décisions prises par les joueurs apparaissent dans un « fil de nouvelles » sur les pages des médias sociaux de Jo et de Josée. En tout temps, les joueurs peuvent accéder à ce fil de nouvelles pour voir ce qui se passe dans la journée de Jo ou de Josée en cliquant sur l'icône située près du coin supérieur droit de l'écran. Les joueurs peuvent faire défiler le fil de nouvelles à l'aide la barre de défilement qui se trouve à droite du fil de nouvelles.



Les joueurs peuvent également mettre en sourdine, arrêter ou faire rejouer la narration. Les deux boutons qui contrôlent ces options se trouvent en haut de l'écran au milieu pour la plupart des écrans du jeu ou sur le côté de certaines fenêtres de dialogue.

COMMENT JOUER

1. Afin de démarrer le jeu, cliquez sur le bouton « JOUER LE JEU » qui se trouve sur le site Web de HabiloMédias.
2. L'écran principal du jeu est un calendrier du mois d'octobre. Pour commencer à jouer, cliquez sur l'une des dates en rouge sur le calendrier (2, 6, 16, 22, et 28).



2. Les journées peuvent être jouées dans n'importe quel ordre selon le sujet que vous aimeriez que vos élèves explorent.
3. Les joueurs peuvent toujours revenir à l'écran principal du calendrier en cliquant sur le titre *Une journée dans la vie de Jo et Josée* dans le coin supérieur gauche de l'écran.



4. Une fois qu'une date est sélectionnée, une « carte du jour » montrant cinq périodes représentant les scénarios de la journée apparaît. Ces scénarios doivent être joués dans l'ordre.



5. Pour jouer, cliquez sur le bouton qui affiche l'heure en rouge. Un court scénario sera alors présenté aux joueurs dans lequel Jo ou Josée fait face à un dilemme relatif à Internet ou aux médias sociaux. Les joueurs doivent ensuite décider de ce que Jo ou Josée devrait faire.
6. Après avoir pris une décision, des conséquences apparaissent dans le fil de nouvelles de Jo ou de Josée. Les joueurs peuvent le faire défiler vers le bas et le haut en tout temps pour voir ce qui s'est passé jusqu'à présent.



7. Selon leurs réponses, les joueurs reçoivent une note de 0 à 2. Les points s'accumulent pour chaque journée, jusqu'à un maximum de 10 points.
8. Une fois le scénario complété, le bouton devient gris sur la carte de la journée et une icône de trophée apparaît. La prochaine heure disponible sera en rouge.
9. Lorsque les cinq scénarios d'une journée précise sont complétés, une courte récapitulation des choix qui ont été faits apparaîtra. Ces bilans offrent des commentaires supplémentaires et doivent être examinés pour compléter le module. Ensuite, l'icône pour cette journée dans le calendrier principal changera de couleur et un petit trophée s'affichera. Si vous souhaitez que les étudiants soumettent leurs scores, ils devront faire une capture d'écran et l'imprimer ou vous l'envoyer par courrier électronique. Voir www.take-a-screenshot.org pour plus d'informations sur la façon de prendre une capture d'écran sur n'importe quel appareil ou navigateur.
10. Les joueurs peuvent revenir à n'importe quelle journée complétée pour consulter le bilan de la journée. Ils peuvent répéter la journée s'ils le désirent, mais les actions précédentes et les points obtenus s'effaceront.
11. Le jeu peut être recommencé en tout temps en fermant le navigateur, en l'ouvrant de nouveau et en cliquant sur le lien du jeu sur le site Web de HabiloMédias.

LES MODULES

Présentation

Les modules du jeu *Une journée dans la vie de Jo et Josée* sont représentés dans cinq journées au cours d'un mois dans la vie de Jo et de Josée. Chaque jour couvre un sujet qui a été défini comme important pour les jeunes dans le cadre de recherches.

Le 2 octobre : Désamorcer les situations dramatiques (Cyberintimidation)

Le 6 octobre : Qui me surveille? (Confidentialité des données)

Le 16 octobre : Réfléchis avant de partager (Vie privée et réputation)

Le 22 octobre : Les photos des autres (Éthique en matière de vie privée)

Le 28 octobre : Tu m'as eu... (Authentification des renseignements en ligne)

Chaque journée est divisée selon les scénarios renfermant des questions ou des difficultés auxquelles Jo et Josée font face. Ces scénarios, fondés sur de véritables problèmes que des jeunes âgés de 11 à 14 ans peuvent rencontrer dans les médias numériques, aident les élèves à commencer à porter un regard critique sur les questions relatives à la vie privée et à la commercialisation en ligne, à l'utilisation responsable d'Internet, à l'authentification des ressources en ligne, et à la sécurité sur Internet. Alors que les élèves déterminent quelles actions Jo ou Josée devrait prendre, ils reçoivent une rétroaction sur les conséquences de leurs décisions afin de les aider à acquérir des connaissances et des compétences clés. Chaque journée se termine par une récapitulation des choix faits par les joueurs.

Les tests initiaux démontrent que les apprenants sont le mieux servis en passant au moins 15 minutes sur chacun des scénarios de *Une journée dans la vie de Jo et Josée*. Nous recommandons d'ailleurs qu'à la fin d'un scénario, de ne pas passer immédiatement au prochain, mais de mener une discussion de classe sur la matière et les activités connexes. (Les apprenants ayant terminé un scénario plus tôt pourraient être encouragés à le répéter pour tenter d'améliorer leur résultat).

Le 2 octobre : Désamorcer les situations dramatiques (Cyberintimidation)

Les scénarios de ce module reflètent trois aspects clés de la cyberintimidation.

- Faire de l'intimidation :
 - Répandre des rumeurs
 - Partager des photos embarrassantes
- Être témoin d'intimidation :
 - Dans des forums en ligne
 - Sur des sites de partage de vidéos
- Être victime d'intimidation

Points de décision du module :

1. 9 h 08 Question : Répandre des rumeurs

Josée reçoit un texto disant que son amie Laurie a le béguin pour Félix.

Décision : Comment Josée peut-elle gérer cette nouvelle sans embarrasser Laurie?

2. 11 h 10 Question : Être témoin d'intimidation sur des sites de partage de vidéos

Jo constate que son ami Léo a publié une vidéo embarrassante de leur ami Ben en faisant un commentaire marrant. D'autres personnes ont également formulé des commentaires déplaisants.

Décision : Comment Jo peut-il aider Ben sans empirer les choses?

3. 14 h 26 Question : Gérer les photos embarrassantes

Jo travaille sur le recueil annuel de son école et tombe sur une vieille photo du directeur arborant une drôle coupe de cheveux des années 1980.

Décision : Comment Jo peut-il partager cette photo sans s'attirer des ennuis?

4. 15 h 18 Question : Être témoin d'intimidation sur un forum en ligne

Jo ouvre une session du groupe de discussion de son équipe de basketball et constate que certains de ses amis se sont ligüés contre Matt, qui a raté le dernier lancer, leur faisant perdre la dernière partie. Certains des commentaires sont devenus très désobligeants.

Décision : Comment Jo peut-il intervenir sans devenir une cible à son tour?

5. **19 h 08 Issue : Être victime d'intimidation – Améliorer les normes sociales**
Josée dirige une équipe dans un jeu en ligne dont Jo fait également partie. Un joueur de l'autre équipe commence à insulter Jo.

Décision : Comment Josée peut-elle gérer la situation sans s'attirer des ennuis?

Ressources supplémentaires sur les questions examinées dans ce module (Cyberintimidation) :

Section sur la cyberintimidation de HabiloMédias

<http://habilomedias.ca/litteratie-numerique-et-education-aux-medias/enjeux-numeriques/cyberintimidation>

Leçon : *Juste une blague? Aider les jeunes à réagir aux préjugés irréfutables*

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/juste-une-blague-aider-les-jeunes-%C3%A0-r%C3%A9agir-aux-pr%C3%A9jug%C3%A9s-irr%C3%A9f%C3%A9chis>

Leçon : *Introduction à la cyberintimidation – Monde virtuel et monde physique*

<http://habilomedias.ca/lecon/introduction-cyberintimidation-monde-physique-monde-digital-activite>

Leçon : *Agis! Comment avoir une influence positive quand tu es témoin de cyberintimidation*

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/agis-comment-avoir-une-influence-positive-quand-tu-es-t%C3%A9moin-de-cyberintimidation>

Leçon : *Comportement éthique en ligne : Éthique et valeurs*

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/comportement-%C3%A9thique-en-ligne-%C3%A9thique-et-valeurs>

Leçon : *Cyberintimidation et participation citoyenne*

<http://habilomedias.ca/lecon/cyberintimidation-participation-citoyenne-activite>

Leçon : *Ce n'est pas cool : Relations saines et respectueuses en ligne*

<http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/ce-n%E2%80%99est-pas-cool-%C2%A0-relations-saines-et-respectueuses-en-ligne>

Le 6 octobre : Qui me surveille? (Confidentialité des données)

Ce module traite de cinq sujets clés liés à la confidentialité des données :

- l'exploration de données dans les médias sociaux;
- la permanence des renseignements numériques;
- la géolocalisation;

- la cybersécurité;
- les publicités ciblées.

Points de décision du module

1. 9 h 15 Question : Exploration de données – Applications et questionnaires en ligne apps

Jo voit un questionnaire dans le fil de nouvelles de sa page de réseau social.

Décision : Comment Jo peut-il remplir le questionnaire sans renoncer à sa vie privée?

2. 11 h 14 Question : Fermeture de comptes en ligne

Jo veut fermer un compte qu'il a créé sur un site Web pour enfants lorsqu'il était plus jeune parce que le site détient des renseignements personnels à son sujet.

Décision : Comment Jo peut-il fermer son compte définitivement sans trop de tracas?

3. 16 h 15 Question : Géolocalisation

Josée reçoit un texto d'un café-restaurant alors qu'elle marche dans les alentours. Elle est contrariée de savoir que le café sait où elle se trouve.

Décision : Comment Josée peut-elle empêcher que les boutiques sachent qu'elle est tout près et l'embêtent avec des publicités?

4. 17 h 25 Question : Hameçonnage

Jo reçoit un message disant que les renseignements de son compte sur un site de jeux vidéo ont été perdus et qu'il doit les renvoyer.

Décision : Comment Jo peut-il reconnaître et répondre à ce type de messages d'hameçonnage?

5. 19 h 20 Question : Publicités ciblées

Jo voit des publicités embarrassantes sur l'ordinateur après que Josée l'ait utilisé.

Décision : Comment Josée peut-elle empêcher les publicités fondées sur son historique de recherche d'apparaître sur l'ordinateur?

Ressources supplémentaires sur les questions examinées dans ce module (Confidentialité des données) :

Recherche : *Averti aux algorithmes : Les jeunes Canadiens discutent l'intelligence artificielle et la confidentialité*
https://habilomedias.ca/sites/default/files/publication-report/full/rapport_averti_aux_algorithmes.pdf

Article : *Les questions associées à la vie privée*
<http://habilomedias.ca/littératie-numérique-et-éducation-aux-médias/enjeux-numériques/vie-privée/les-questions-associées-à-la-vie-privée>

Leçon : *Ta vie privée : c'est à toi! La valeur de la vie privée*
<https://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/ta-vie-privée-cest-toi-la-valeur-de-la-vie-privée>

Leçon : *Comprendre l'affaire : La valeur de la vie privée*
<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/comprendre-l%E2%80%99affaire-la-valeur-de-la-vie-priv%C3%A9e>

Leçon : *La machine invisible : Les mégadonnées et toi*
<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/la-machine-invisible-les-m%C3%A9gadonn%C3%A9es-et-toi>

Leçon : *Gagner au jeu de la cybersécurité*
<http://habilomedias.ca/lecon/gagner-jeu-cybersécurité>

Leçon : *#PourToi : Un jeu d'algorithmes*
<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/pourttoi%C2%A0-un-jeu-d%E2%80%99algorithmes>

Le 16 octobre : Réfléchis avant de partager (Vie privée et réputation)

Ce module traite de cinq sujets clés liés à la vie privée et à la réputation :

- contrôler les publics cibles;
- gérer les photos indésirables;
- empêcher l'usurpation d'identité en ligne;
- créer une image positive;
- gérer la pression liée au partage de contenu personnel.

Points de décision du module

1. 8 h 45 Question : Contrôler les publics cibles

Jo veut montrer à ses amis une bonne photo qu'il a prise, mais il sait que ses parents se fâcheront s'ils apprennent qu'il utilisait son téléphone alors qu'il était à vélo.

Décision : Comment Jo peut-il partager la photo avec ses amis sans s'attirer des ennuis avec ses parents?

2. 10 h 15 Question : Gérer les photos indésirables

Sur la page de réseau social de Josée, il y a une photo d'elle en pyjama, l'air endormi, les cheveux tout ébouriffés. Josée ne savait pas que quelqu'un avait pris une photo d'elle lors de la soirée pyjama chez Jasmine. Elle est terriblement mal à l'aise.

Décision : Comment Josée peut-elle parvenir à supprimer cette photo embarrassante?

3. 12 h 15 Question : Empêcher l'usurpation d'identité en ligne

Quelqu'un publie toutes sortes de messages stupides sur le compte de média social de Josée.

Décision : Comment Josée peut-elle éviter d'être victime d'usurpation d'identité sur les médias sociaux?

4. 14 h 30 Question : Créer une image positive

Après le cours sur les carrières, Josée veut s'assurer que son « empreinte numérique » envoie le bon message aux universités ou aux employeurs potentiels.

Décision : Comment Josée peut-elle faire la meilleure des impressions en ligne?

5. 17 h 25 Question : Gérer la pression liée au partage de contenu personnel

L'ami de Jo veut une photo embarrassante de celui-ci pour un projet qu'il est en train de créer.

Décision : Que devrait faire Jo pour s'assurer que la photo demeure privée s'il la partage avec son ami?

Ressources supplémentaires sur les questions examinées dans ce module (Vie privée et réputation) :

Recherche : *Les jeunes Canadiens s'expriment : Une recherche qualitative sur la protection de la vie privée et le consentement*
https://habilomedias.ca/sites/default/files/publication-report/full/rapport_jeunes_canadiens_sexpriment.pdf

Article : Les questions associées à la vie privée

<http://habilomedias.ca/littératie-numérique-et-éducation-aux-médias/enjeux-numériques/vie-privée/les-questions-associées-à-la-vie-privée>

Leçon : *Ta vie privée : c'est à toi! : Ma vie privée et la tienne*

<https://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/ta-vie-privée-cest-toi-ma-vie-privée-et-la-tienne>

L'atelier *Mi-fille, mi-face*

<http://habilomedias.ca/littératie-numérique-et-éducation-aux-médias/e-tutoriels/l%E2%80%99gagateller-mi-fille-mi-face>

Fiche-conseil : *Bâtissez votre marque : établir une présence positive en ligne*

<http://habilomedias.ca/fiche-conseil/«-bâtissez-votre-marque-établir-présence-positive-ligne-»>

Leçon : *Ton curriculum vitae virtuel*

<http://habilomedias.ca/ressources-pédagogiques/ton-curriculum-vit%C3%A6-virtuel>

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

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/remettre-le-dentifrice-dans-son-tube%C2%A0-une-le%C3%A7on-sur-l'information-en-ligne>

Le 22 octobre : Les photos des autres (Éthique en matière de vie privée)

Ce module traite de quatre sujets clés liés à l'éthique en matière de vie privée :

- le partage des photos d'autres personnes;
- l'éthique en matière de droits d'auteur;
- le partage de renseignements personnels concernant d'autres personnes;
- le partage du contenu d'autres personnes.

Points de décision du module

1. 9 h 32 Question : Partage des photos d'autres personnes

Josée a pris beaucoup de bonnes photos lors d'une exposition de papillons. Elle a pris une photo amusante de Sofia, mais elle n'est pas certaine que Sofia voudrait que tout le monde la voie.

Décision : Josée devrait-elle partager la photo?

2. **11 h 34 Question : Droits d'auteur (dans le contexte du travail en classe)**
Jo et Matt doivent faire une présentation et ont besoin de quelques photos. Jo doit s'assurer qu'il peut utiliser les photos qu'il désire.
Décision : Comment Jo peut-il déterminer s'il peut utiliser ces photos en classe?
3. **14 h 15 Question : Partage de renseignements personnels concernant d'autres personnes**
En faisant une recherche en ligne, Jo trouve un blogue de poèmes rédigés par son ami Ben. Les poèmes sont très tristes et Jo pense que Ben pourrait être déprimé.
Décision : Comment Jo devrait-il répondre à ce qu'il a lu sur le blogue de Ben?
4. **16 h 47 Question : Partage du contenu d'autres personnes (accent sur la propriété et la paternité du contenu)**
Josée veut vraiment que ses amis voient la vidéo que Laurie et elle ont réalisée de leur groupe, mais Laurie ne veut pas que Josée publie la vidéo tout de suite.
Décision : Josée a-t-elle le droit de publier la vidéo sans le consentement de Laurie?
5. **20 h 05 Question : Partage du contenu d'autres personnes (accent sur l'obtention du consentement avant de partager du contenu potentiellement préjudiciable)**
Jo et ses amis jouent à des jeux vidéo lorsqu'il reçoit une photo de leur ami Léo qui chante dans le cadre d'un vieux spectacle d'artistes amateurs. Jo sait que tout le monde la trouverait drôle.
Décision : Est-il correct de partager une vieille vidéo qui pourrait embarrasser Léo?

Ressources supplémentaires sur les questions examinées dans ce module (Éthique en matière de vie privée) :

Article : *Éthique et renseignements personnels*

<http://habilomedias.ca/litteratie-numerique-et-education-aux-medias/enjeux-numeriques/ethique-en-ligne/ethique-et-renseignements-personnels>

Leçon : *Ce n'est pas cool : Relations saines et respectueuses en ligne*

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/ce-n%E2%80%99est-pas-cool%C2%A0-relations-saines-et-respectueuses-en-ligne>

Fiche-conseil : *Réfléchissez avant de partager*

<http://habilomedias.ca/ressources-pédagogiques/réfléchissez-avant-de-partager>

Leçon : *Relations en ligne : Respect et consentement*

<http://habilomedias.ca/ressources-pédagogiques/relations-en-ligne%C2%A0-respect-et-consentement>

Leçon : *Plus haut, plus loin !*

<http://habilomedias.ca/lecon/plus-haut-plus-loin>

Fiche-conseil : *L'accès légal au contenu*

<http://habilomedias.ca/fiche-conseil/laccès-légal-contenu>

Le 28 octobre : Tu m'as eu... (Authentification des renseignements en ligne)

Ce module traite de cinq sujets clés liés l'authentification des renseignements en ligne :

- obtenir des renseignements par le biais des médias sociaux;
- authentifier les renseignements collectifs, comme Wikipédia;
- reconnaître les préjugés et le langage chargé d'émotions;
- reconnaître le contenu commercial;
- authentifier des vidéos.

Points de décision du module

1. 7 h 55 Question : Obtenir des renseignements par le biais des médias sociaux

Josée voit un message dans son fil de nouvelles indiquant que l'école est fermée à cause du mauvais temps.

Décision : Comment Josée peut-elle déterminer si ces renseignements sont exacts avant de les partager avec ses amis?

2. 10 h 22 Question : Authentifier des wikis

Jo et Annie ont trouvé un article dans une encyclopédie en ligne. Jo trouve que l'article est quelque peu ridicule et sait que n'importe qui peut modifier ce type d'articles.

Décision : Comment Jo peut-il déterminer si l'article est fiable ou pas?

3. 14 h 20 Question : Reconnaître les préjugés et le langage chargé d'émotions

Josée et Matt rédigent une composition sur les uniformes scolaires. Josée trouve un site qui semble être une bonne source de renseignements, mais elle n'est pas certaine.

Décision : Comment Josée peut-elle déterminer si le site Web est biaisé?

4. 16 h 15 Question : Reconnaître le contenu commercial

Josée reçoit un lien vers un blogue de régime qui vante des résultats « avant » et « après » spectaculaires.

Décision : Comment Josée peut-elle déterminer si l'auteur du blogue donne une recommandation honnête?

5. 18 h 15 Question : Authentifier des vidéos

Jo reçoit une vidéo de Ben sur un planchiste qui fait d'incroyables acrobaties.

Décision : Comment Jo peut-il déterminer si les acrobaties sont réelles ou non?

Ressources supplémentaires sur les questions examinées dans ce module (Authentification des renseignements en ligne) :

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

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/faux-que-%C3%A7a-cesse-v%C3%A9rifier-l%E2%80%99information-en-ligne>

Leçon : *Vois-tu ce que je vois?*

<http://habilomedias.ca/lecon/vois-tu-ce-que-je-vois-activite>

Leçon : *Apprivoiser le Wiki sauvage*

<http://habilomedias.ca/ressources-pédagogiques/apprivoiser-le-wiki-sauvage>

Leçon : *Les biais culturels dans les sources d'information*

<http://habilomedias.ca/lecon/biais-culturels-sources-dinformation>

Leçon : *Je l'ai trouvé dans Internet : Éducation en matière de santé sexuelle et authentification de l'information en ligne*

<https://habilomedias.ca/lecon/je-lai-trouve-internet-activite>

Leçon : *Authentification au-delà de la classe*

<http://habilomedias.ca/ressources-pédagogiques/authentification-au-delà-de-la-classe>

Leçon : *Signaux contradictoires : Vérifier l'information en ligne*

<https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/signaux-contradictaires%C2%A0-v%C3%A9rifier-l%E2%80%99information-en-ligne>

CORRIGÉ DE TOUTES LES DÉCISIONS DU JEU

Le 2 octobre – Désamorcer les situations dramatiques (Cyberintimidation)

9 h 08 Répandre des rumeurs

Vérifier auprès de Sofia en lui envoyant un texto d'abord. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Le partager avec une personne seulement en envoyant un texto à Jo. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Partager la bonne nouvelle en publiant un message sur le mur de Laurie. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

11 h 10 Être témoin d'intimidation

Publier un commentaire drôle. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Signaler la vidéo au site et texter à Ben pour le soutenir. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Publier un commentaire demandant à Léo d'enlever la vidéo. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

14 h 26 Partager des photos embarrassantes

Publier la photo immédiatement sur la page de l'annuaire en ligne de l'école. **PIRE RÉPONSE : (0/1 points)**

L'envoyer à ses amis pour les faire rire, sans l'intégrer à l'annuaire de l'école. **PIRE RÉPONSE : (0/1 points)**

Envoyer un courriel au directeur de l'école, M. Morin, pour voir si lui aussi trouve ça drôle. **MEILLEURE RÉPONSE : (1/1 points)**

15 h 18 Être témoin d'intimidation

Prendre position et publier un message aux membres du groupe. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Quitter la conversation avant que quelqu'un ne remarque sa présence. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Envoyer un message de soutien à Matt en privé. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

19 h 08 Être victime d'intimidation

Dire à son équipe de mettre CHEF BLEU en sourdine. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Dire au CHEF BLEU qu'elle refuse de laisser quelqu'un insulter Jo ainsi. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Dire à toute son équipe de montrer à CHEF BLEU qui sait proférer les pires insultes. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Le 6 octobre – Qui me surveille? (Confidentialité des données)

9 h 15 Exploration de données

Donner de fausses réponses aux questions. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Modifier ses paramètres de confidentialité pour limiter les données recueillies par les applications. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Créer un nouveau compte qu'il utilisera pour faire le jeu-questionnaire. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

11 h 14 Fermeture de comptes en ligne

Écrire un courriel à l'entreprise pour demander la fermeture du compte. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Aller dans les paramètres du compte pour le fermer. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Consulter les conditions d'utilisation pour connaître la marche à suivre pour fermer son compte. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

16 h 15 Géolocalisation

Éteindre la fonction GPS pour ne pas être retracée de cette façon. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Désinstaller l'application pour qu'elle ne puisse pas la retracer. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Désactiver le Wi-Fi de son téléphone pour qu'ils ne puissent pas la retracer. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

17 h 25 Hameçonnage

Cliquer sur le lien pour voir s'il sera redirigé vers la bonne adresse Web. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Aller sur le site Web de Combat extraterrestre pour en vérifier la légitimité. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Tout simplement supprimer ce courriel. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

19 h 20 Publicités ciblées

Supprimer l'historique du navigateur. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Utiliser un moteur de recherche qui ne suit pas ses utilisateurs et ne recueille pas de données. **(MEILLEURE RÉPONSE : 2/2 points)**

Utiliser le mode privé du navigateur. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Le 16 octobre – Réfléchis avant de partager (Vie privée et réputation)

8 h 45 Controlling Audiences

Montrer la photo à ses amis sur son téléphone. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Régler les paramètres de son réseau social pour que seuls ses amis puissent la voir. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Publier la photo à l'aide d'une application qui fait « disparaître les photos ». **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

10 h 15 Gérer les photos indésirables

Signaler la photo auprès du réseau social. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Écrire un commentaire sous la photo pour lui dire de l'enlever. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Écrire à Laurie en privé pour lui demander d'enlever la photo. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

12 h 15 Empêcher l'usurpation d'identité en ligne

Elle devrait toujours se déconnecter lorsqu'elle a terminé. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Modifier immédiatement son mot de passe. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

S'assurer que ses paramètres de sécurité sont au maximum. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

14 h 30 Gérer son empreinte numérique

Publier du contenu sur ses bonnes actions pour donner une impression positive d'elle. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Tout simplement fermer son compte. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Définir un niveau de confidentialité maximal pour toutes ses publications. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

17 h 25 Gérer la pression liée au partage du contenu personnel

Rendre son visage flou sur la photo avant de l'envoyer. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Dire à Nathan qu'il refuse de la partager parce que ça le rend mal à l'aise. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Définir le niveau de confidentialité de manière à ce que seul Nathan puisse la voir. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Le 22 octobre: Les photos des autres (Éthique en matière de vie privée)

9 h 32 Partage de photos

Envoyer un message à Sofia pour lui demander son accord pour la publier. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Identifier Sofia dans la photo pour qu'elle puisse la voir dès sa publication et ainsi informer Josée si elle ne l'aime pas. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Limiter qui peut voir les photos en réglant les paramètres à « amis ». **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

11 h 34 Droits d'auteur

Trouver l'auteur et lui en attribuer le mérite. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Trouver des photos qui ne nécessitent aucune permission. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Utiliser les photos qu'il veut et se contenter de mentionner où il les a trouvées. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

14 h 15 Partage de renseignements personnels concernant d'autres personnes

Parler à Ben en privé pour lui faire part de son inquiétude à son égard. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Écrire un commentaire sur le blogue de Ben pour essayer de lui remonter le moral. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Envoyer le lien du blogue à l'enseignant de Ben et lui dire qu'il s'inquiète. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

16 h 47 Partage du contenu d'autres personnes

Définir la vidéo comme étant « non répertoriée » et envoyer le lien à quelques personnes. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Publier la vidéo – elle lui appartient à elle aussi. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Attendre d'avoir l'accord de Laurie avant de publier la vidéo. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

20 h 05 Partage du contenu d'autres personnes

Partager la vidéo sur ses réseaux sociaux pour la montrer à tout le monde. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Vérifier auprès de Léo avant de la partager. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Montrer la vidéo, mais juste sur son téléphone, aux amis qui sont avec lui. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (0/2 points)**

Le 28 octobre – Tu m'as eu... (Authentification des renseignements en ligne)

7 h 55 Partager des nouvelles ou des faits

Envoyer un message à Laurie pour lui demander si elle est sérieuse. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Faire une recherche d'images de la photo pour s'assurer de sa légitimité. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Vérifier la date pour s'assurer que la photo a bien été publiée aujourd'hui. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

10 h 22 Authentifier des wikis

Examiner la page de discussion pour voir ce qui se dit à propos de l'article. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)** Note à l'enseignant : pour les classes qui ne sont pas familiarisées avec les pages Wiki Talk, veuillez consulter la leçon *Apprivoiser le Wiki sauvage* liée dans les ressources à la page 15.

Examiner la section de l'historique pour voir s'il y a eu des changements. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Le lire attentivement - Jo est intelligent, il est capable de déterminer si des renseignements sont légitimes. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

14 h 20 Reconnaître le biais

Contre-vérifier et voir si elle peut trouver deux autres sites qui disent la même chose. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Lire attentivement pour trouver des préjugés et des mots chargés et voir s'il s'agit d'une source équilibrée. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

Faire une recherche sur l'auteure pour savoir si elle est fiable. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

16 h 15 Reconnaître le contenu commercial

Faire une recherche sur le « régime au lait frappé minceur » pour savoir s'il existe réellement. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Interroger toutes ses connaissances pour savoir qui a déjà essayé ce régime. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Regarder le reste de son blogue pour déterminer si elle se fait payer pour parler de ces produits. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

18 h 15 Authentifier des vidéos

Envoyer le lien aux membres d'un forum d'amateurs de planche à roulettes pour voir ce qu'ils en pensent. **PIRE RÉPONSE : (0/2 points)**

Chercher à en savoir plus sur la personne qui a fait la publication pour déterminer si ça semble légitime. **RÉPONSE INTERMÉDIAIRE : (1/2 points)**

Consulter un site sur les canulars pour voir s'il peut y trouver de l'information à ce sujet. **MEILLEURE RÉPONSE : (2/2 points)**

QUESTIONNAIRES POSTÉRIEURS À L'ACTIVITÉ

Le jeu *Une journée dans la vie de Jo et Josée* est accompagné d'une série de petits questionnaires (un pour chaque journée du jeu) qui peuvent être remplis une fois que les élèves ont terminé une journée en particulier. Chaque questionnaire comprend cinq questions à choix multiples qui ne devraient prendre que quelques minutes.

Comme le jeu principal, les questionnaires sont présentés en langage HTML5 et les élèves y accèdent à partir de la même page que le jeu. Si vous souhaitez que les étudiants soumettent leurs scores, ils devront faire une capture d'écran et l'imprimer ou vous l'envoyer par courrier électronique. Voir www.take-a-screenshot.org pour plus d'informations sur la façon de prendre une capture d'écran sur n'importe quel appareil ou navigateur.

Comme pour les choix du jeu lui-même, certaines réponses aux questions des questionnaires sont meilleures que d'autres. Vous trouverez ci-après les meilleures réponses possibles à chacune des questions.

Questionnaire 1 (2 octobre)

Question 1 : Josée reçoit un message disant que Laurie a le béguin pour Félix et elle veut vraiment partager le message à quelqu'un. **Quelle est la chose la plus importante à considérer lorsque tu décides de partager du contenu personnel concernant quelqu'un d'autre en ligne?**

La meilleure réponse est la troisième : Il est correct de partager le contenu si tu en parles d'abord avec la personne dont il est question dans le message.

Question 2 : Jo tombe sur une vidéo drôle qui pourrait embarrasser Ben. Il ne sait pas s'il doit se joindre à la plaisanterie ou défendre Ben. **Lorsque tu vois des personnes être méchantes en ligne, que devrais-tu faire?**

La meilleure réponse est la deuxième : Parle en privé à la personne qui est ciblée pour lui faire savoir que tu la soutiens.

Question 3 : Jo trouve une photo amusante du directeur et aimerait la publier dans le recueil annuel de l'école. **Quelle « règle d'or » devrais-tu respecter lorsqu'il est question des photos d'autres personnes?**

La meilleure réponse est la troisième : Demande toujours l'autorisation des personnes sur la photo avant de l'utiliser ou de la partager avec quiconque.

Question 4 : Jo voit des personnes intimider son ami Matt, mais elles disent que ce n'est que pour plaisanter. **Quelle est la chose la plus importante à considérer lorsque tu crois qu'une blague ou une plaisanterie va trop loin en ligne?**

La meilleure réponse est la quatrième : Il y a toujours quelque chose que tu peux faire pour aider quelqu'un qui est la cible de comportements méchants en ligne.

Question 5 : Dans un jeu en ligne, un joueur de l'autre équipe commence à insulter Jo. **Que devrais-tu faire si tu vois des attaques racistes, sexistes ou intimidantes dans le cadre de jeux en ligne?**

La meilleure réponse est la deuxième : Ignore-les et fais un signalement au modérateur ou à un autre adulte qui peut aider. Si tu te sens en sécurité, dis-leur poliment que ce comportement est inacceptable.

Questionnaire 2 (6 octobre)

Question 1 : Jo veut remplir un questionnaire sur son fil de nouvelles. **Pourquoi devrais-tu y réfléchir à deux fois avant de remplir un questionnaire en ligne?**

La meilleure réponse est la troisième : Les questionnaires en ligne sont souvent simplement une façon détournée pour les entreprises d'obtenir tes renseignements personnels.

Question 2 : Jo doit lire les conditions d'utilisation pour déterminer comment fermer complètement un ancien compte. **Que dois-tu savoir au sujet des conditions d'utilisation avant de cliquer sur « J'accepte »?**

La meilleure réponse est la première : Les conditions d'utilisation sont un contrat entre toi et l'entreprise.

Question 3 : Josée ferme le GPS de son téléphone afin de ne plus recevoir de messages des boutiques avoisinantes. **À quel moment est-il sensé d'ouvrir un GPS?**

La meilleure réponse est la troisième : Il est sensé de le faire lorsque tu utilises une application (comme une carte ou une application de covoiturage) qui doit savoir où tu te trouves.

Question 4 : Jo reçoit un message qui semble provenir d'une entreprise de jeux vidéo, mais qui s'avère être une arnaque. **Pourquoi ne devrais-tu pas cliquer sur des liens qui te sont envoyés par courriel ou dans des messages?**

La meilleure réponse est la deuxième : Le lien pourrait mener vers un site d'hameçonnage ou un logiciel malveillant.

Question 5 : Après avoir utilisé l'ordinateur familial, Josée reçoit un message de Jo disant qu'il a vu des publicités en ligne fondées sur les recherches que Josée a effectuées. Elle est mal à l'aise : ces recherches auraient dû être privées. **Dans quelle mesure les recherches que tu effectues affectent-elles les publicités que tu vois?**

La meilleure réponse est la deuxième : Les moteurs de recherche utilisent les recherches que tu effectues pour décider des publicités qui te seront présentées.

Questionnaire 3 (16 octobre)

Question 1 : Jo prend une photo alors qu'il est à vélo et veut la partager sans s'attirer d'ennuis. **Pourquoi ne peux-tu pas te fier aux applications qui suppriment les photos pour en assurer l'entière confidentialité?**

La meilleure réponse est la deuxième : Une personne qui reçoit une photo peut toujours en faire une copie.

Question 2 : Josée trouve une photo embarrassante d'elle en ligne et veut qu'elle soit supprimée.

Pourquoi est-il habituellement préférable de demander directement à la personne qui a affiché une telle photo de la supprimer?

La meilleure réponse est la première : Les gens suppriment habituellement ces photos si tu leur en fais la demande poliment.

Question 3 : Josée apprend à ses dépens qu'elle devrait toujours se déconnecter de ses réseaux sociaux.

Pourquoi est-il important de se déconnecter de tes réseaux sociaux lorsque tu as terminé de les utiliser?

La meilleure réponse est la quatrième : Quelqu'un qui utilise le même appareil que toi peut accéder à ton compte.

Question 4 : Josée commence à penser à son « empreinte numérique » lors d'un devoir pour un cours d'éducation au choix de carrière.

Pourquoi est-ce important que ta présence en ligne dresse un portrait positif de toi?

La meilleure réponse est la troisième : Les universités et les employeurs vérifient souvent tes comptes de réseaux sociaux lorsque tu présentes une demande d'admission ou d'emploi.

Question 5 : Nathan, l'ami de Jo, veut une photo embarrassante de ce dernier portant un costume.

Pourquoi le fait de recadrer ou de brouiller ton visage n'est pas suffisant pour assurer la confidentialité d'une photo?

La meilleure réponse est la quatrième : Les personnes qui te connaissent déjà te reconnaîtront probablement même sans voir ton visage.

Questionnaire 4 (22 octobre)

Question 1 : Josée veut publier une photo amusante de son amie, mais n'est pas certaine que son amie voudrait que d'autres personnes la voient.

Lorsque tu prends une photo de quelqu'un d'autre, comment peux-tu t'assurer de prendre la meilleure décision concernant cette photo?

La meilleure réponse est la troisième : Vérifie auprès de la personne qui apparaît dans la photo avant de la partager.

Question 2 : Jo et Matt veulent utiliser des photos qu'ils ont trouvées en ligne pour une présentation en classe.

Quelle est la meilleure façon de trouver des photos, des vidéos ou de la musique que tu es certain de pouvoir utiliser?

La meilleure réponse est la première : Recherche des ressources qui font l'objet d'une licence Creative Commons ou qui font partie du domaine public.

Question 3 : Jo tombe sur des messages de son ami Ben qui lui font penser que celui-ci pourrait être déprimé.

Quelle est la meilleure façon d'aider un ami tout en respectant sa vie privée?

La meilleure réponse est la première : Parle à ton ami en privé avant de faire toute autre chose.

Question 4 : Josée et Laurie ont tourné une vidéo ensemble. Josée veut la partager, mais Laurie ne veut pas. **Lorsque tu crées du contenu avec d'autres personnes, pourquoi devrais-tu t'assurer d'avoir leur autorisation avant de l'utiliser ou de le partager?**

La meilleure réponse est la troisième : Selon la loi sur le droit d'auteur au Canada, tous les créateurs doivent s'entendre sur ce qui est fait du contenu de la création.

Question 5 : Quelqu'un a trouvé une vidéo amusante de Léo en ligne et l'envoie à Jo. Jo veut vraiment la partager. **Si une photo ou une vidéo est déjà en ligne pour que tous la voient, quelle est la raison la plus importante pour laquelle tu dois tout de même demander aux personnes qui y figurent leur autorisation de la partager?**

La meilleure réponse est la deuxième : La personne qui a pris la photo ou tourné la vidéo ou les personnes qui y figurent pourraient ne pas vouloir la montrer à un grand nombre de personnes.

Questionnaire 5 (28 octobre)

Question 1 : Josée reçoit une importante nouvelle d'une amie sur sa page de média social, mais ne sait pas si la nouvelle est véridique. **Pourquoi devrais-tu contre-vérifier les renseignements avant de les partager en ligne?**

La meilleure réponse est la quatrième : Les gens pourraient prendre des décisions importantes en se fondant sur cette nouvelle.

Question 2 : Jo et son ami veulent utiliser un article de Wikipédia pour un projet de recherche. **Pourquoi est-ce une bonne idée de consulter la page « Discussion » avant d'utiliser des articles provenant de sites comme Wikipédia?**

La meilleure réponse est la deuxième : La page « Discussion » affiche l'évaluation de l'article en question.

Question 3 : Josée et son amie font une recherche pour un devoir et ne savent pas si un site Web qu'elles veulent utiliser est légitime, car il semble biaisé. **Pourquoi le parti pris d'un article est-il important si les faits présentés sont exacts?**

La meilleure réponse est la troisième : Cela signifie que l'auteur tente de te persuader.

Question 4 : Josée tombe sur un blogue de perte de poids qui fait la promotion d'un lait frappé diète. **Quelle est la meilleure façon de déterminer si une personne donne une opinion honnête sur un produit ou si elle en fait secrètement la promotion?**

La meilleure réponse est la quatrième : Fais une recherche sur le site Web de l'auteur ou ses pages de médias sociaux pour voir s'il passe beaucoup de temps à faire la promotion de produits.

Question 5 : Jo reçoit une vidéo d'un ami et veut déterminer si elle est véridique ou pas. **Quelle est l'une des meilleures façons de déterminer si une vidéo est fausse?**

À PROPOS D'HABILOMÉDIAS



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

HabiloMédias est un organisme canadien sans but lucratif dédié à la maîtrise des médias et des littératies numériques. HabiloMédias vise à développer chez les enfants et les adolescents canadiens l'esprit critique qui leur permette d'utiliser les médias à titre de citoyens numériques actifs et éclairés.

HabiloMédias :

- offre des centaines de ressources en éducation aux médias : des leçons « prêtes à enseigner », des jeux éducatifs en ligne pour les enfants et de la documentation sur l'éducation aux médias et aux nouvelles technologies. Tout ceci se trouve sur le site d'HabiloMédias <http://habilomedias.ca>.
- organise des formations et fournit des ressources en matière de développement professionnel (DP). Les ministères provinciaux ou territoriaux, les systèmes régionaux de bibliothèques, les institutions postsecondaires et les écoles peuvent se procurer une licence d'utilisation permettant l'accès à ces ressources.
- mène des recherches. *Jeunes Canadiens dans un monde branché* (JCMB) est l'étude de recherche la plus longue et la plus complète réalisée au Canada sur les attitudes et les comportements des jeunes à l'égard d'Internet, sondant plus de 20 000 parents, enseignants et élèves depuis 2000. HabiloMédias a complété et publié la phase IV de JCMB. Les rapports de toutes itérations de cette recherche peuvent être consultés au <https://habilomedias.ca/recherche-et-evaluation/jeunes-canadiens-dans-un-monde-branché>.
- héberge, en partenariat avec la Fédération canadienne des enseignantes et des enseignants, la *Semaine éducation médias*, dont l'objet est de promouvoir l'éducation aux médias comme composante primordiale de l'éducation des jeunes. Le but est aussi d'encourager la pratique de l'éducation aux médias dans les foyers, les écoles et les communautés. Pour de plus amples informations concernant la *Semaine éducation médias*, rendez-vous sur le site <https://habilomedias.ca/semaine-%C3%A9ducation-m%C3%A9dias>.

Coordonnées des bureaux :

HabiloMédias
205, rue Catherine, Bureau 100
Ottawa, Ontario CANADA
K2P 1C3

Téléphone : 613-224-7721
Télécopieur : 613-761-9024
Courriel : infos@habilomedias.ca
Site Web : habilomedias.ca