



LEÇON

Années scolaires : 11^e et 12^e année

Au sujet de l'auteur : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Durée : 2 heures

Le jeu en ligne et les jeunes



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Cette leçon examine des façons dont le jeu en ligne attire les jeunes et accroît le risque qu'ils deviennent des joueurs ayant un problème de jeu. Les élèves apprennent la théorie de la modification des comportements et appliquent ces connaissances pour comprendre pourquoi le jeu, et le jeu en ligne en particulier, est susceptible de mener à des problèmes de jeu chez les jeunes.

Résultats d'apprentissage

Les élèves seront en mesure :

- de formuler et de tester des hypothèses;
- d'acquérir des connaissances en concevant une expérience;
- d'appliquer les connaissances acquises à une situation réelle;
- de débattre et d'appuyer une opinion.

Préparation et matériel

Lisez le document d'information :

- *Le jeu et les jeunes : vue d'ensemble pour les enseignants et les parents.*

Préparez le document suivant :

- *Modification des comportements.*

Photocopiez les documents suivants :

- *Quelles sont les probabilités?*
- *Astuces du métier*



Procédure

Quelles sont les probabilités?

Distribuez la fiche *Quelles sont les probabilités?* Expliquez aux élèves que vous regarderez comment nous percevons le risque par rapport à la probabilité : quels événements sont plus probables comparativement aux autres. Lisez la liste d'événements et demandez aux élèves de deviner les probabilités pour chacun en les jumelant aux pourcentages dans la colonne de droite. Donnez-leur cinq minutes pour tout faire et révélez ensuite aux élèves les réponses à l'aide de la clef de réponses.

Avec la classe, discutez de quels événements avaient moins de probabilités que prévu et lesquels en avaient plus. Les événements considérés comme étant moins probables seront probablement les chances que quelqu'un soit victime d'un meurtre au Canada (0,000176 %) et les chances de gagner la loterie (0,000000625 %). Comparez les événements les moins probables (comme un meurtre ou gagner le gros lot) avec celui d'un 0,25 \$ qui tombe sur « face » 10 fois de suite (0,0098 %) qui est beaucoup plus probable. Certains événements qui auront été considérés comme étant plus probables que prévu seront probablement le fait d'avoir 2 personnes dans un groupe de 30 fêtant le même anniversaire (70 %) ou qu'un adolescent canadien soit un joueur compulsif (4 %).

Modification des comportements

Demandez aux élèves de la classe de quelle façon ils croient que les gens développent des habitudes. Utilisez le document *Modification des comportements* pour présenter le concept de la **modification des comportements**, l'idée que nos comportements sont influencés par les **récompenses**, qu'elles soient données ou retenues. Ce processus est appelé **renforcement**. Une fois que le comportement a été renforcé suffisamment pour que la récompense ne soit plus nécessaire, on dit qu'il a été **établi**, alors qu'un comportement qui a été dissuadé complètement est considéré comme **aboli**. Le processus fonctionne de la même façon, que vous tentiez d'établir ou d'abolir un comportement chez une personne. La seule différence : la récompense est donnée pour une chose si vous tentez de l'établir (on donne une gâterie à un chien pour avoir fait un tour) ou si vous tentez de l'abolir (on donne une gâterie à un chien s'il n'aboie pas lorsque la sonnette retentit).

Demandez aux élèves de la classe s'ils peuvent penser à des exemples de modification de comportements à la maison ou à l'école (notes [une récompense est donnée], retenues [une récompense est retenue], allocation pour des tâches ménagères [une récompense est donnée], etc.).

Extension média : Si possible, montrez la vidéo suivante de l'émission Supernanny pour illustrer une modification de comportement : <https://www.youtube.com/watch?v=tmR769fpBrU> (en anglais seulement). Demandez aux élèves d'observer pour quels comportements la gouvernante accorde ou retient une récompense et comment les comportements des enfants changent en conséquence.

Présentez à la classe trois façons de **renforcer** le comportement.

- **Renforcement continu** : Vous recevez la récompense chaque fois que vous adoptez le comportement désiré (p. ex. chaque fois que vous nettoyez votre chambre, vous obtenez un biscuit).
- **Renforcement à proportion fixe** : Vous recevez la récompense une fois que vous avez démontré le comportement un certain nombre de fois (p. ex. vous obtenez un biscuit pour avoir nettoyé votre chambre trois fois).



- *Renforcement variable* : Chaque fois que vous démontrez le comportement désiré, vous avez une chance aléatoire d'obtenir la récompense (p. ex. chaque fois que vous nettoyez votre chambre, votre mère lance un dé : si vous obtenez un 2 ou un 4, vous obtenez un biscuit).

Demandez aux élèves lequel de ces renforcements est le plus susceptible d'être le plus efficace. (La plupart diront probablement le premier.) Dites-leur que la réponse est un peu compliquée : la première façon est la plus rapide pour établir un comportement, mais les comportements établis ainsi sont facilement abolis si la récompense arrête d'être donnée. La deuxième façon ressemble à la première, mais prend un peu plus de temps à établir et à abolir. La troisième façon prend plus de temps à établir que la première, mais une fois le comportement établi, il est presque impossible de l'abolir.

Expliquez aux élèves que plusieurs autres facteurs affectent également la façon dont fonctionne la modification des comportements.

- *Satiété* : Le sujet a-t-il un appétit limité pour la récompense (p. ex. quelqu'un qui n'aime pas les biscuits atteindra une satiété plus rapidement si les biscuits sont utilisés comme récompense, alors que cela peut prendre plus de temps pour quelqu'un qui aime les biscuits)?
- *Instantanéité* : Combien de temps après le comportement le sujet obtient-il la récompense (p. ex. si vous n'obtenez pas votre biscuit avant le lendemain, l'effet sera beaucoup moins puissant que si vous l'obtenez dès que vous avez fini de nettoyer votre chambre)?
- *Taille* : La proportion de la récompense selon le comportement (p. ex. si vous recevez 10 biscuits pour avoir nettoyé votre chambre, l'effet sera plus grand que si vous recevez un seul biscuit, assumant que votre appétit pour les biscuits est illimité).
- *Isolement* : Moins il y a de distractions pendant la modification du comportement, plus l'effet sera puissant (p. ex. si vous passez toute la journée à nettoyer votre chambre et que vous recevez un biscuit chaque fois que vous accomplissez une tâche particulière, l'effet sera plus grand que si la même situation était étendue sur une semaine).

Divisez les élèves en paires et en petits groupes et demandez-leur de faire une expérience qui utilisera la modification d'un comportement pour encourager quelqu'un à pousser un bouton. Dites aux élèves que pour réussir, leur processus devrait inciter le sujet à continuer de pousser le bouton pendant une longue période même si la récompense (peu importe laquelle) s'arrête. Donnez aux élèves de 10 à 15 minutes pour développer leur expérience et demandez-leur ensuite de la partager avec la classe.

La plupart des expériences ressembleront probablement à cela :

- un renforcement variable;
- une récompense qui ne peut pas facilement être assouvie, comme de l'argent, des louanges, de l'enthousiasme, etc.;
- un renforcement immédiat;
- une grande récompense en lien avec le comportement désiré (pousser le bouton);
- un environnement isolé offrant peu de distractions.

Assurez-vous de souligner ces points.



Le jeu en ligne

Demandez aux élèves s'ils connaissent quelqu'un qui joue au poker ou à une autre forme de jeu en ligne, autant pour la « pratique » que pour l'argent (ils n'ont pas à dire qui ils connaissent : plusieurs élèves devraient lever la main). Demandez-leur s'ils connaissent quelqu'un qui pourrait avoir un problème de jeu (probablement que personne ne lèvera la main : mettez ce point de côté pour le moment).

Distribuez le document *Astuces du métier*. Demandez aux élèves de le consulter (ou lisez-le avec eux) et de comparer ce qu'ils savent et ce qu'ils ont appris lors de l'expérience du bouton qu'ils ont conçue. Qu'est-ce qui fait que le jeu, surtout le jeu en ligne, est une forme efficace de modification de comportements?

Problème de jeu

Demandez aux élèves ce qu'ils croient que « problème de jeu » signifie. Les élèves diront probablement qu'un joueur qui a un problème de jeu ne peut pas contrôler le temps qu'il passe à jouer, combien d'argent il dépense et les effets du jeu sur sa vie.

Rappelez aux élèves que 4 pour cent des jeunes Canadiens sont des joueurs ayant un problème de jeu. Soulignez que 4 pour cent signifie un peu moins de 1 sur 20. Si les élèves représentent un échantillon type, combien de joueurs ayant un problème de jeu y aurait-il? (Un, avec une chance d'environ 50 % d'une autre personne dans une classe de 30 personnes.) Demandez aux élèves encore une fois s'ils connaissent quelqu'un qui pourrait avoir un problème de jeu.

Expliquez aux élèves que plus de la moitié de tous les élèves canadiens (interrogés par le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes) ont signalé jouer en ligne sur des sites de « pratique ». Selon ce qu'ils savent et ce qu'ils ont appris sur le jeu en ligne et la modification de comportements, qu'est-ce qui pourrait faire que le jeu en ligne (et particulièrement les sites de « pratique » ouverts aux jeunes) est plus susceptible de faire des jeunes des joueurs ayant un problème de jeu?

Évaluation

Options

Demandez aux élèves de faire une recherche et de rédiger un texte pour ou contre la légalité du jeu en ligne.

Demandez aux élèves de faire une recherche et de rédiger un texte pour ou contre les sites de jeu de « pratique » ouverts aux jeunes.

Organisez un débat sur l'un des deux sujets ci-dessus.

Demandez aux élèves de créer une campagne de sensibilisation du public qui dissuadera les jeunes de devenir des joueurs ayant un problème de jeu, misant sur ce qu'ils ont appris sur la modification des comportements et le jeu en ligne.

Demandez aux élèves de faire une recherche et de rédiger un texte pour ou contre les sites de jeu en ligne exploités par le gouvernement.



Le jeu et les jeunes : vue d'ensemble pour les enseignants et les parents

Les études sérieuses au sujet des jeunes et du jeu en ligne n'en sont qu'à leurs balbutiements, mais certains éléments sont déjà évidents : les jeunes s'adonnent au jeu en ligne. Plusieurs le font avec de l'argent réel et certains sont déjà sur la pente de la dépendance.

Selon le Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, 9 % des élèves du secondaire se sont adonnés à des jeux d'argent en ligne. Toutefois, nombre d'autres (plus de 50 %) jouent sur des sites de « pratique ». ¹ Jon Kelly, directeur général du Conseil du jeu responsable en Ontario, affirme que le jeu est des plus prédominants dans la culture des jeunes : « Même des enfants de 9 ans font l'apprentissage du jeu. Ils ne jouent peut-être pas d'argent, mais ils apprennent les principes du jeu. » ²

Ces sites de pratique ne sont vraiment pas plus sûrs que les sites payants. Tout d'abord, ils sont souvent des extensions des sites payants, à un clic seulement du jeu réel. Les sites de pratique servent à entraîner les jeunes au jeu en leur offrant toute l'excitation et tous les gains, sans les frais. Selon le D^r Lawson Bernstein, neuropsychologue et expert en matière de dépendance au jeu, « Les modifications biochimiques du cerveau découlant du jeu ne sont pas dissemblables des effets biochimiques provoqués par les drogues utilisées par les toxicomanes, telle la cocaïne. Chez certaines personnes, le jeu engendrera un état d'euphorie qu'elles commenceront à rechercher. » ³

De plus, les sites de pratique offrent aux jeunes une vision déformée du jeu. D'abord, comme il ne s'agit que de « d'argent factice », gagner ne coûte rien. Ensuite, les sites de pratique offrent un ratio de gains plus élevé que les sites payants. ⁴ Mais plus important encore, ces sites – qui sont couramment annoncés à la télévision – introduisent les jeunes au jeu électronique, lequel est généralement jugé être la forme de jeu générant le plus d'accoutumance de par ses gains instantanés, l'isolement et l'absence de temps limite. ⁵

Malheureusement, le jeu est particulièrement néfaste pour les jeunes qui sont plus susceptibles que les adultes de devenir dépendants. Selon M. Jeff Devernsky, directeur du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, les adolescents « se sentent invincibles et invulnérables. Ils n'ont généralement pas les responsabilités qu'ont les adultes et n'ont pas le devoir de soutenir leurs familles, ce qui les rend d'autant plus susceptibles d'adopter ce comportement. » ⁶

Outre le fait qu'ils soient plus à risque de développer une dépendance au jeu, les jeunes sont également plus susceptibles de souffrir de ses conséquences néfastes. M. Mark Potenza, professeur agrégé de psychologie à la faculté de médecine de l'Université Yale, a constaté que les « joueurs adolescents sont plus susceptibles de souffrir de dépression et de problèmes reliés à la consommation d'alcool et de drogue. » ⁷

1 Jessica McBride, B.A., B.Sc. (2006). « Internet Gambling Among Youth: A Preliminary Examination », *Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes*.

2 CBC News (6 avril 2006). « Online gambling snagging children as young as 9 ».

3 Fox News (12 janvier 2004). « Vegas, Baby: TV Bets on Gambling ».

4 McBride (2006).

5 « Online Gambling and Youth », *Problem Gambling Prevention*. http://www.co.lane.or.us/prevention/gambling/youth_online.htm

6 « Logging On And Losing Out: Dealing Addiction to America's Kids », *American Radio Works*.

7 <http://americanradioworks.publicradio.org/features/gambling/d2.html>



Modification des comportements

La modification des comportements est l'idée que nos comportements sont influencés par les récompenses, qu'elles soient données ou retenues.

Ce processus est appelé « renforcement ». Une fois que le comportement a été renforcé suffisamment pour que la récompense ne soit plus nécessaire, on dit qu'il a été établi, alors qu'un comportement qui a été dissuadé complètement est considéré comme aboli.

Le processus fonctionne de la même façon, que vous tentiez d'établir ou d'abolir un comportement. La seule différence : la récompense est donnée pour une chose si vous tentez de l'établir (on donne une gâterie à un chien pour avoir fait un tour) ou si vous tentez de l'abolir (on donne une gâterie à un chien s'il n'aboie pas lorsque la sonnette retentit).

Types de renforcement

1. *Renforcement continu* : Vous recevez la récompense chaque fois que vous adoptez le comportement désiré (p. ex. chaque fois que vous nettoyez votre chambre, vous obtenez un biscuit).
2. *Renforcement à proportion fixe* : Vous recevez la récompense une fois que vous avez démontré le comportement un certain nombre de fois (p. ex. vous obtenez un biscuit pour avoir nettoyé votre chambre trois fois).
3. *Renforcement variable* : Chaque fois que vous démontrez le comportement désiré, vous avez une chance aléatoire d'obtenir la récompense (p. ex. chaque fois que vous nettoyez votre chambre, votre mère lance un dé : si vous obtenez un 2 ou un 4, vous obtenez un biscuit).

Autres facteurs qui favorisent le renforcement

1. *Satiété* : Le sujet a-t-il un appétit limité pour la récompense (p. ex. quelqu'un qui n'aime pas les biscuits atteindra une satiété plus rapidement si les biscuits sont utilisés comme récompense, alors que cela peut prendre plus de temps pour quelqu'un qui aime les biscuits)?
2. *Instantanéité* : Combien de temps après le comportement le sujet obtient-il la récompense (p. ex. si vous n'obtenez pas votre biscuit avant le lendemain, l'effet sera beaucoup moins puissant que si vous l'obtenez dès que vous avez fini de nettoyer votre chambre)?
3. *Taille* : La proportion de la récompense selon le comportement (p. ex. si vous recevez 10 biscuits pour avoir nettoyé votre chambre, l'effet sera plus grand que si vous recevez un seul biscuit, assumant que votre appétit pour les biscuits est illimité).
4. *Isolement* : Moins il y a de distractions pendant la modification du comportement, plus l'effet sera puissant (p. ex. si vous passez toute la journée à nettoyer votre chambre et que vous recevez un biscuit chaque fois que vous accomplissez une tâche particulière, l'effet sera plus grand que si la même situation était étendue sur une semaine).



Quelles sont les probabilités?

Il est rare que nous ayons une juste idée des probabilités qu'un événement survienne ou non. Voici une liste d'événements qui sont plus ou moins susceptibles de survenir. Essayez de relier chaque événement au pourcentage de probabilité qu'il survienne.

- Le vol d'une voiture à Columbus en Ohio.
- Obtenir une main pleine au poker fermé.
- Être victime d'un meurtre au Canada.
- Être frappé par la foudre.
- Tirer à pile ou face et obtenir « face » au premier essai.
- Tirer à pile ou face et obtenir « face » 10 fois de suite.
- Naviguer sans encombre à travers un champ d'astéroïdes (selon C-3P0).
- Dans un groupe de 30 personnes, deux d'entre elles ont la même date d'anniversaire.
- Un jeune canadien joue pour l'argent en ligne
- Gagner le gros lot d'une loterie traditionnelle.
- Un adulte canadien s'étant adonné à un jeu d'argent au cours de la dernière année.
- Un adolescent canadien souffrant d'une dépendance au jeu.

Événement	Probabilité
	0,000000625 %
	50 %
	0,56 %
	0,000176 %
	75 %
	0,00000333333 %
	0,003 %
	4 %
	70 %
	0,144 %
	18 %
	0,0098 %



Quelles sont les probabilités? Réponses

- a. Le vol d'une voiture à Columbus en Ohio : 0,56 %.
- b. Obtenir une main pleine au poker fermé : 0,144 %.
- c. Être victime d'un meurtre au Canada : 0,000176 %.
- d. Être frappé par la foudre : 0,00000333333 %.
- e. Tirer à pile ou face et obtenir « face » au premier essai : 50 %.
- f. Tirer à pile ou face et obtenir « face » 10 fois de suite : 0,0098 %.
- g. Naviguer sans encombre à travers un champ d'astéroïdes (selon C-3P0) : 0,003 %.
- h. Dans un groupe de 30 personnes, deux d'entre elles ont la même date d'anniversaire : 70 %.
- i. Un jeune canadien (entre 18 et 24 ans) joue pour l'argent en ligne : 18 %
- j. Gagner le gros lot d'une loterie traditionnelle : 0,000000625 %.
- k. Un adulte canadien s'étant adonné à un jeu d'argent au cours de la dernière année : 75 %.
- l. Un adolescent canadien souffrant d'une dépendance au jeu : 4 %.



Astuces du métier : Comment les sites de jeu en ligne attirent et retiennent les utilisateurs

- Les publicités pour les sites de jeu en ligne répandent l'idée que le jeu est **amusant, sophistiqué et sans risque**.
- Le jeu en ligne constitue le segment connaissant la croissance la plus rapide de l'industrie du jeu, et est surtout populaire auprès des adolescents et des jeunes adultes.
- L'industrie du jeu fait la promotion d'**histoires trompeuses** concernant des jeunes qui jouent comme travail à temps partiel ou l'utilisent pour payer leurs études.
- Contrairement aux casinos, les sites de jeu sont **toujours près de vous** (sur votre **ordinateur**, et même sur votre téléphone intelligent ou tablette).
- Le jeu en ligne est une activité qui demande **peu d'engagement** : vous pouvez le faire tout en faisant autre chose.
- Les jeunes associent déjà Internet à une activité **amusante et divertissante**.
- Les sites de jeu offrent aux jeunes des jeux qui **n'utilisent pas de l'argent réel**.
- Ces jeux sont **vendus comme étant des sites de « pratique »**, une façon d'améliorer vos compétences plutôt qu'une façon de rester accroché au jeu.
- Les sites de pratique donnent **des résultats plus « payants »** (plus de chances de gagner) que les sites payants.
- Les sites de pratique sont **ouverts aux jeunes** : les études ont démontré que **plus tôt vous commencez à jouer, plus vous êtes susceptible de devenir un joueur ayant un problème de jeu**.
- Tout ce dont vous avez besoin pour passer des sites de pratique aux sites payants est une **carte de crédit**.
- Les sites de jeu en ligne **soulignent** les éléments qui font que le jeu crée une dépendance :
 - des **récompenses peu fréquentes** vous font gagner juste suffisamment pour continuer de jouer;
 - la **combinaison de réussites et d'échecs** vous rend en fait encore plus susceptible de jouer : les réussites vous font croire que vous gagnerez encore plus, alors que les échecs vous font croire que vous devez continuer de jouer jusqu'à ce que vous gagniez ce que vous avez perdu;
 - le **mouvement**, la **couleur** et le **bruit** vous stimulent, surtout lorsque vous gagnez;
 - l'**isolement** signifie que rien ne peut vous distraire du jeu;
 - l'**absence d'indices de temps** signifie que vous ne savez pas pendant combien de temps vous avez joué.



Activité d'évaluation—rubrique : Débat/Dissertation

	<i>Attentes en matière d'apprentissage</i>	<i>Réalisations</i>
<p>Utiliser</p> <p>Les compétences et les connaissances qui entrent dans la catégorie « utiliser » vont du savoir technique fondamental (utiliser des programmes informatiques comme des systèmes de traitement de texte, des navigateurs Web, des courriels, et d'autres outils de communication) aux capacités plus avancées pour accéder et utiliser les ressources du savoir, comme les moteurs de recherche et les bases données en ligne, et les technologies émergentes comme l'infonuagique.</p>	<p><i>Santé numérique</i></p> <p>Recenser les habitudes et les comportements (p. ex. temps d'écran excessif ou utilisation excessive des jeux vidéo, tabagisme) qui peuvent être néfastes pour la santé, et expliquer comment les gens peuvent être encouragés à adopter des solutions de recharge plus saines</p> <p>Évaluer et réduire ou éviter les menaces technologiques pour sa santé</p> <p><i>Sensibilisation du consommateur</i></p> <p>Comprendre les technologies utilisées selon un niveau qui est suffisant pour soutenir de bonnes décisions d'achat</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p>Comprendre</p> <p>La notion de « comprendre » comprend reconnaître comment la technologie réseautée affecte notre comportement ainsi que nos perceptions, croyances et sentiments à propos du monde qui nous entoure.</p> <p>Comprendre nous prépare également pour une économie du savoir alors que nous développons des compétences en gestion de l'information pour trouver, évaluer et utiliser efficacement des renseignements pour communiquer, collaborer et résoudre les problèmes.</p>	<p><i>Santé numérique</i></p> <p>Démontrer une connaissance de ses habitudes médiatiques et de l'ensemble des médias utilisés hebdomadairement et du rôle des médias numériques dans sa vie</p> <p>Démontrer et comprendre la nature créant une dépendance de certains médias numériques</p> <p><i>Sensibilisation du consommateur</i></p> <p>Comprendre les façons dont les sites Web et les entreprises influencent les habitudes de jeu et de dépense des consommateurs, et tenir compte des motivations des entreprises à cet égard</p> <p>Montrer une compréhension des rôles et des responsabilités des différents intervenants en relation avec le jeu en ligne</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisations
<p>Créer</p> <p>Créer est la capacité de produire du contenu et de communiquer efficacement au moyen d'une variété d'outils médiatiques numériques. La création comprend être en mesure d'adopter ce que nous produisons pour différents contextes et publics, de créer et de communiquer au moyen de médias riches comme des images, des vidéos et du son, et de s'engager efficacement et de façon responsable à l'égard de contenu géré par l'utilisateur comme les blogues et les forums de discussion, les vidéos et le partage de photos, les jeux sociaux et d'autres formes de médias sociaux.</p> <p>La capacité de créer au moyen de médias numériques permet de s'assurer que les Canadiens sont des contributeurs actifs à la société numérique.</p>	<p><i>Sensibilisation du consommateur</i></p> <p>Élaborer des règles personnelles de conduite qui assurent des pratiques saines et sécuritaires</p> <p><i>Mobilisation de la collectivité</i></p> <p>Créer une œuvre (débat ou dissertation) qui communique clairement sa compréhension et exprime son opinion sur les questions du jeu en ligne</p> <p>Recenser et participer de façon responsable aux discussions qui favorisent une collectivité positive</p> <p>Montrer une compréhension de l'interrelation entre les droits et les responsabilités en ligne</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

Activité d'évaluation—rubrique : une campagne de sensibilisation du public

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisations
<p>Utiliser</p> <p>Les compétences et les connaissances qui entrent dans la catégorie « utiliser » vont du savoir technique fondamental (utiliser des programmes informatiques comme des systèmes de traitement de texte, des navigateurs Web, des courriels, et d'autres outils de communication) aux capacités plus avancées pour accéder et utiliser les ressources du savoir, comme les moteurs de recherche et les bases données en ligne, et les technologies émergentes comme l'infonuagique.</p>	<p><i>Santé numérique</i></p> <p>Utiliser les médias sociaux pour promouvoir les comportements sains et responsables en ligne</p> <p><i>Sensibilisation du consommateur</i></p> <p>Utiliser les médias sociaux pour promouvoir la sensibilisation aux questions des consommateurs en ligne</p> <p>Faire preuve de leadership en tant que cybercitoyen</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Communiquer des renseignements et des idées efficacement à de multiples publics à l'aide d'une variété de médias et de formats</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p>Comprendre</p> <p>La notion de « comprendre » comprend reconnaître comment la technologie réseautée affecte notre comportement ainsi que nos perceptions, croyances et sentiments à propos du monde qui nous entoure.</p> <p>Comprendre nous prépare également pour une économie du savoir alors que nous développons des compétences en gestion de l'information pour trouver, évaluer et utiliser efficacement des renseignements pour communiquer, collaborer et résoudre les problèmes.</p>	<p><i>Santé numérique</i></p> <p>Montrer une compréhension des concepts relatifs au jeu en ligne et à l'utilisation problématique d'Internet</p> <p>Comprendre la dynamique du jeu en ligne et comment elle affecte toutes les personnes concernées</p> <p><i>Sensibilisation du consommateur</i></p> <p>Comprendre comment les plateformes en lignes font la promotion de messages malsains par le biais du multimédia (textes, images, audio, vidéo)</p> <p>Montrer une compréhension des questions par le biais de ses œuvres créatives</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Choisir et utiliser des applications de façon efficace et productive (p. ex. choisir les technologies les plus appropriées à la tâche)</p> <p>Montrer une compréhension des formes et des techniques du média et du genre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le sujet choisi, la question et la solution sont clairs. • Le produit affiche une perspective sur un sujet et une opinion. 	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisations
<p>Créer</p> <p>Créer est la capacité de produire du contenu et de communiquer efficacement au moyen d'une variété d'outils médiatiques numériques. La création comprend être en mesure d'adopter ce que nous produisons pour différents contextes et publics, de créer et de communiquer au moyen de médias riches comme des images, des vidéos et du son, et de s'engager efficacement et de façon responsable à l'égard de contenu géré par l'utilisateur comme les blogues et les forums de discussion, les vidéos et le partage de photos, les jeux sociaux et d'autres formes de médias sociaux.</p> <p>La capacité de créer au moyen de médias numériques permet de s'assurer que les Canadiens sont des contributeurs actifs à la société numérique.</p>	<p><i>Santé numérique</i></p> <p>Créer une œuvre numérique qui fait efficacement la promotion de comportements sains en ligne</p> <p><i>Sensibilisation du consommateur</i></p> <p>Faire des contributions valables à la conversation publique relativement au jeu en ligne (p. ex. wikis, forums publics, examens)</p> <p>Créer un plan pratique de mise en œuvre</p> <p><i>Créer et remixer</i></p> <p>Contribuer aux équipes de projet pour produire des œuvres originales ou résoudre les problèmes</p> <p>Interagir, collaborer, coproduire du contenu et publier avec des pairs, des experts ou d'autres intervenants au moyen d'une variété d'environnements et de médias numériques</p> <p>Appliquer efficacement les formes et les techniques du média et du genre</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>