



**Années scolaire :** 8<sup>e</sup> à 10<sup>e</sup> année (2<sup>e</sup> à 4<sup>e</sup> secondaire)

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

**Durée :** 3 à 4 heures

*Cette activité a été développée grâce à la contribution financière du Programme juridique de partenariats et d'innovation du Ministère de la Justice Canada.*

## La propagande haineuse 2.0



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 débute par un jeu-questionnaire interactif qui apprend aux élèves quelles formes la propagande haineuse peut prendre sur Internet. Après avoir rempli le questionnaire, les élèves discutent des questions soulevées et des stratégies présentées pour lutter contre la propagande haineuse en ligne. 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.

### Objectifs visés

L'élève saura :

- reconnaître les façons dont le public et les jeunes en particulier peuvent être exposés à la haine ;
- reconnaître comment les groupes haineux se servent de sites dont le contenu est généré par les utilisateurs pour propager leur message et attirer les jeunes ;
- réagir face au contenu haineux sur les sites de réseautage social et face aux autres contenus générés par les utilisateurs ;
- signaler les propos haineux en ligne.

### Préparation et documents

- Voir à ce que les élèves aient accès à des ordinateurs et à Internet
- Lire le *Guide de discussion : propagande haineuse 2.0*
- Photocopier le document d'accompagnement intitulé *Concevoir un guide pour réagir face à la propagande haineuse en ligne*

## Déroulement suggéré

---

Pour commencer, demandez aux élèves s'ils sont déjà tombés sur de la propagande haineuse en ligne. (Il n'est pas nécessaire de demander aux élèves de donner des détails, mais ils peuvent le faire s'ils le veulent ; il est possible que personne ne dise avoir vécu cette expérience et c'est bien ainsi.) Expliquez-leur que si les exemples les plus connus de propagande haineuse sur Internet sont les sites web tenus par des groupes haineux, on trouve des propos haineux sous différentes formes, partout sur Internet. Plus des trois quarts des élèves de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année au Canada indiquent avoir déjà été témoins de choses racistes ou sexistes en ligne.

Demandez ensuite aux élèves de répondre au jeu-questionnaire interactif *Propagande haineuse 2.0*. (Vous pouvez leur demander de répondre aux questions individuellement, en équipes de deux ou avec toute la classe.) Encouragez-les à bien réfléchir à chaque question ; vous pouvez circuler parmi les élèves pendant qu'ils répondent aux questions pour encourager leur réflexion et veiller à ce qu'aucun d'eux ne se contente de cliquer sur des réponses sans trop réfléchir.

Lorsque les élèves ont rempli le questionnaire, amorcez une discussion des questions soulevées avec toute la classe. Si vous le voulez, vous pouvez commencer par revoir les questions pour vous assurer que les élèves ont bien compris chaque scénario et connaissent la meilleure réponse avant de passer aux sujets plus généraux. (Utilisez le *Guide de discussion : propagande haineuse 2.0*.)

Une fois terminée la discussion sur le questionnaire, faites remarquer que dans chaque scénario il revenait aux élèves d'agir après avoir découvert des cas de propagande haineuse. Expliquez-leur que c'est la tâche de *tous* de réagir à la propagande haineuse – si nous pensons que la responsabilité revient à quelqu'un d'autre, personne ne réagira ; mais il est important de connaître la meilleure façon de combattre ce type de propagande dans différents environnements et contextes. Dans quelle mesure les élèves ont-ils confiance en leur capacité de démasquer la propagande haineuse dans des scénarios comme ceux qui sont évoqués dans le questionnaire ou dans d'autres environnements ?

## Stratégies

Dites aux élèves qu'ils vont maintenant apprendre les meilleures stratégies pour lutter contre la propagande haineuse dans différents environnements virtuels. Divisez la classe en groupes et demandez à chacun de choisir un environnement sur Internet qui pourrait propager de la propagande haineuse. Voici quelques exemples :

- les sites de réseautage social (par exemple, Facebook, Twitter) ;
- les sites qui offrent de la musique et des vidéos (iTunes, YouTube) ;
- les sites dont le contenu est généré par les utilisateurs (DeviantArt, Wattpad) ;
- les jeux multijoueurs et les plateformes de jeux vidéo (*World of Warcraft*, *Xbox Live*) ;
- les mondes virtuels (Minecraft, Poptropica) ;
- les outils de recherche sur Internet (Wikipédia) ;
- les forums et les bulletins d'affichage en ligne ;
- les sites de partage de photos (Flickr, Instagram) ;
- les sites de blogage et de partage de blogues (Wordpress, Blogger, Tumblr).

Demandez à chaque groupe de faire une recherche sur l'environnement en ligne qu'ils ont choisi pour déterminer ce qui suit :

- De quelles façons les utilisateurs de cet environnement pourraient-ils être exposés à la propagande haineuse en ligne ?
- Sous quelle(s) forme(s) ce site va-t-il probablement présenter le contenu haineux (texte, graphiques, musique, vidéos, etc.) ?
- Quelles *stratégies* générales (signalement, réfutation, etc.) peut-on utiliser pour lutter contre la propagande haineuse dans cet environnement ? Quelles stratégies sont les plus susceptibles d'être utiles dans cet environnement ?

Chaque groupe choisit ensuite un exemple particulier de ce type d'environnement (qui peut être un des exemples cités ci-dessus) et trouve les *outils* qui permettront de lutter contre la propagande haineuse sur Internet. (Tous les exemples choisis ne proposeront pas nécessairement des outils pour lutter spécifiquement contre le contenu haineux en ligne, mais presque tous offriront au moins un outil pour réagir au contenu qui pose problème.)

### **Concevoir un guide pour réagir face à la propagande haineuse en ligne**

Distribuez le document intitulé *Concevoir un guide pour réagir face à la propagande haineuse en ligne*. Chaque groupe aura la responsabilité de participer, avec le reste de la classe, à la conception d'une page web, d'un blogue, d'une brochure ou d'une affiche (selon le temps et l'équipement dont vous disposez) qui explique quelles formes la propagande haineuse peut prendre dans l'environnement sur lequel ils ont effectué une recherche et qui décrit les meilleures façons de lutter contre cette propagande. Le produit final pourrait être mis à la disposition des élèves (et si vous le voulez, de l'école tout entière) à titre de ressource que les élèves pourront consulter s'ils découvrent de la propagande haineuse en ligne. (Si le produit est un site web ou un blogue, vous pourriez l'ajouter aux signets sur les ordinateurs de la classe ; s'il s'agit d'une affiche ou d'une brochure, vous pourriez l'afficher ou la mettre à la disposition des élèves dans la classe ou au laboratoire informatique.)

## Guide de discussion : propagande haineuse 2.0

---

### But

Le *Jeu-questionnaire sur la propagande haineuse 2.0* a pour but de présenter aux élèves de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année (2<sup>e</sup> à 4<sup>e</sup> secondaire) certaines formes que peut prendre la propagande haineuse en ligne et de leur enseigner comment reconnaître les propos haineux en ligne et comment y réagir. Travaillant avec des simulations d'environnements virtuels populaires, les élèves réagissent à un certain nombre de scénarios centrés sur la propagande haineuse en ligne. À certains moments, ils doivent décider ce que le personnage devrait faire ou juger les actions de ce personnage. Les élèves reçoivent ensuite une rétroaction selon les choix qu'ils ont faits.

### Questions soulevées dans le jeu-questionnaire

Les scénarios et les dilemmes envisagés dans le jeu-questionnaire reflètent des situations et des thèmes ayant trait à la haine en ligne dans divers contextes, notamment :

- Comment détecter la propagande haineuse en ligne
- Les sites haineux « déguisés »
- Le contenu haineux sur les sites grand public
- La musique rock haineuse
- Le harcèlement en ligne fondé sur la haine
- Comment aider les amis qui sont à la limite de la haine
- Comment réagir au contenu haineux en ligne

### Intégrer le *Jeu-questionnaire sur la propagande haineuse 2.0* dans vos cours

Le *Jeu-questionnaire sur la propagande haineuse 2.0* a été conçu pour accompagner et compléter la série de leçons *Propagande haineuse sur Internet* préparée par HabiloMédias. Il traite de questions examinées dans toutes les leçons de cette série et peut être utilisé avec l'une ou l'autre de ces leçons. Cependant, la leçon intitulée *La propagande haineuse 2.0* a été conçue spécifiquement pour être utilisée avec le questionnaire.

#### Moyens d'intégration suggérés

Demandez aux élèves de lire le questionnaire à la maison avant de commencer une des leçons de la série *Propagande haineuse sur Internet* et servez-vous du questionnaire pour lancer la discussion en classe.

#### Durant une leçon :

- Demandez aux élèves de lire le questionnaire individuellement, puis de discuter de leur expérience, c'est-à-dire du processus de réponse aux questions.
- Demandez aux élèves de travailler le questionnaire en équipes de deux ou en groupes et de discuter ensemble des questions soulevées avant de choisir la réponse.

- Demandez à toute la classe de lire le questionnaire (utilisez un projecteur d'image-écran ou un tableau blanc numérique), puis de discuter des questions soulevées avant de choisir une réponse. (Si vous le voulez, les élèves peuvent ensuite répondre une deuxième fois aux questions présentées sous une autre forme.)
- Demandez aux élèves de lire le questionnaire à la maison, avec leurs parents, tuteur, un grand frère ou une grande sœur, et de discuter ensemble des questions soulevées. Lorsque les élèves reviennent en classe, demandez-leur de partager leur expérience et de comparer l'opinion des autres membres de la famille et la leur.
- À la fin de la série de leçons, demandez aux élèves de lire le questionnaire à la maison ou en classe, puis de se servir des questions soulevées dans le questionnaire et des questions de discussion pour rédiger un essai ou débattre d'un sujet dans le cadre d'une évaluation.

### Questions de discussion

Les scénarios et les questions présentés dans le *Jeu-questionnaire sur la propagande haineuse 2.0* sont conçus pour provoquer la discussion et la réflexion. Voici certaines des questions que vous pourriez poser pour lancer une discussion en classe après que les élèves ont répondu au jeu-questionnaire :

- Êtes-vous déjà tombé sur de la propagande haineuse en ligne dans une situation semblable à celles qui sont décrites dans le jeu-questionnaire ?
- Comment les groupes haineux déguisent-ils le caractère haineux de leur message ?
- Comment pouvons-nous reconnaître du contenu haineux lorsque nous en trouvons en ligne ?
- Comment pouvons-nous contredire et réfuter du contenu haineux lorsque nous en trouvons sur Internet ?
- À votre avis, quelle réglementation ou quelles lois devrait-on appliquer aux contenus haineux sur Internet ?
- Quelles sont nos responsabilités en tant que *cybercitoyens*, soit comme membres d'une communauté virtuelle (par exemple, un site de réseautage social, un jeu en ligne ou un monde virtuel) ou comme internautes en général ?
- Dans quelle mesure est-il de notre responsabilité de réagir à la propagande haineuse lorsque nous y sommes confrontés en ligne ?
- Pourquoi est-il plus facile pour les groupes haineux de transmettre leur message sur Internet ?
- Comment Internet facilite-t-il la tâche de ceux qui veulent lutter contre la propagande haineuse ?
- Quelle est la meilleure façon de réagir lorsque des amis ou des membres de la famille se livrent à des activités liées à la propagande haineuse ?

### Les questions du jeu-questionnaire

Dans ce jeu-questionnaire, au fil du récit, on demande aux élèves ce qu'ils pensent de ce qu'un personnage a fait ou de ce qu'il devrait faire. Les élèves ont trois choix de réponses et reçoivent une rétroaction sur leur choix. Ces questions ne sont pas un outil d'évaluation, mais visent plutôt à stimuler la discussion et la réflexion ; cependant, dans chaque cas, une réponse est meilleure que les autres.

À titre de référence, nous avons repris ci-dessous les questions et réponses.

**Question 1 :** L'élève reçoit un lien menant à un article sur la surpopulation rédigé dans Collaborapédia (un équivalent fictif de Wikipédia) à utiliser pour un projet scolaire. Si la plus grande partie de l'article semble fiable, une phrase désigne l'immigration comme responsable de la surpopulation et décrit les immigrants en termes haineux.

*Une partie de cet article semble avoir été copiée et collée à partir d'un site de propagande haineuse. Comment pouvez-vous déterminer qu'il s'agit de contenu haineux ?*

- a) L'article attribue la surpopulation à l'immigration.
- b) L'article déshumanise un groupe en particulier.
- c) L'article ne donne qu'un côté de la médaille.

Meilleure réponse : b) L'article déshumanise un groupe en particulier.

Rétroaction : Ce n'est pas nécessairement mal de dire que l'immigration contribue à la surpopulation si vous donnez des faits pour soutenir votre argument et que votre raisonnement est logique, mais cet article dépasse vraiment les limites. Comparer les immigrants à des rats est un exemple **d'altérisation**, une technique qu'utilisent les groupes haineux pour donner l'impression qu'il est acceptable de haïr quelqu'un.

**Question 2 :** L'élève voit l'historique des révisions de l'article (une page qui conserve toutes les modifications qui ont été apportées à cet article) et constate que la phrase offensante a été ajoutée par un utilisateur qui se nomme « BonnesClôtures ».

*On peut demeurer sceptique quant aux encyclopédies rédigées par les utilisateurs telles que Collaborapédia, entre autres parce que n'importe qui peut écrire et réviser les articles. L'historique des révisions vous indiquera qui a ajouté cette partie à l'article.*

Que devriez-vous faire au sujet de ce que vous avez trouvé dans cet article ?

- a) Envoyer un courriel à l'administrateur du site
- b) Effacer le contenu haineux
- c) Apposer un bandeau de maintenance

Meilleure réponse : c) Apposer un bandeau de maintenance

Rétroaction : Il est inutile d'envoyer un courriel à l'administrateur – les encyclopédies rédigées par les utilisateurs, comme Collaborapédia, n'en ont pas. Vous pourriez effacer le contenu vous-même, mais l'auteur pourrait tout simplement le remettre en ligne. En apposant un bandeau de maintenance, vous informez instantanément le public qu'il ne faut pas utiliser l'article comme référence et vous indiquez aux autres rédacteurs qu'il faut réviser l'article.

**Question 3 :** Claude, l'ami de l'élève, affiche un lien vers une vidéo réalisée par un groupe de musique rock haineuse qui s'appelle DeSouche.

*Hé ! Vous avez entendu parler de ce groupe – vous avez vu son nom dans un article sur « la musique rock haineuse ». Je me demande si Claude sait qui ils sont vraiment ?*

Que devriez-vous faire à propos du commentaire de Claude ?

- a) Mettre fin à votre amitié avec Claude
- b) Laisser un commentaire pour clarifier le message de la chanson
- c) Signaler Claude aux administrateurs du site

Meilleure réponse : b) Laisser un commentaire pour dire aux lecteurs ce dont parle vraiment la chanson

Rétroaction : D'après son commentaire, Claude ne semble pas s'être rendu compte qu'il s'agit de musique haineuse. Ce serait méchant de signaler Claude ou de mettre fin à votre amitié avant de savoir ce qu'il pense vraiment ; mais si vous laissez un commentaire, d'autres personnes sauront qu'il vaut mieux ne pas cliquer sur le lien.

**Question 4 :** L'élève suit un lien qui mène à VidWow (un site fictif équivalant à YouTube) et confirme qu'il s'agit bien de musique haineuse.

*Il est difficile de croire qu'on trouve ce genre de choses sur VidWow. Que devriez-vous faire à ce sujet ?*

- a) Le signaler en cliquant sur « Peut offenser »
- b) Cliquer sur « Je n'aime pas »
- c) Laisser un commentaire désobligeant

Meilleure réponse : a) Signaler la vidéo en cliquant sur « Peut offenser »

Rétroaction : Des milliers d'heures de vidéos sont téléchargées chaque jour vers le site VidWow qui compte sur les utilisateurs pour l'informer de ce genre de choses. Signaler le fait que la vidéo peut offenser vous donne beaucoup plus de chances de faire une différence que si vous laissez un commentaire désobligeant ou si vous cliquez sur « Je n'aime pas ».

**Question 5 :** L'élève demande à Claude s'il comprend bien ce qu'est cette musique. Claude minimise les inquiétudes de l'élève et déclare qu'il assistera au concert du groupe DeSouche le week-end prochain.

*Je suppose qu'en fin de compte Claude savait de quoi parlait cette vidéo. Mais il ne semble pas la prendre très au sérieux. À votre avis, que devriez-vous faire ?*

- a) Rien
- b) Mettre fin à votre amitié avec Claude
- c) En parler à ses autres amis ou à ses parents

Meilleure réponse : c) En parler à ses autres amis ou à ses parents

Rétroaction : De nombreux groupes haineux ont recours à la musique pour propager leur message. Quiconque se soucie du bien-être de Claude devrait l'exhorter à ne pas fréquenter ce milieu.

**Question 6 :** En jouant en ligne au jeu de rôle *Terre de voyageurs* (semblable aux jeux *World of Warcraft* ou *Runescape*), l'élève est témoin de propos haineux tenus par un joueur nommé BonnesClôtures à l'endroit d'un joueur américain.

*Récemment, vous avez vu beaucoup de propos de ce genre sur Terre de voyageurs. Que devriez-vous faire à ce sujet ?*

- a) Dire à BonnesClôtures que ce n'est pas cool
- b) Tuer le personnage de BonnesClôtures
- c) Signaler BonnesClôtures à l'attention d'un modérateur

Meilleure réponse : c) Signaler BonnesClôtures à l'attention d'un modérateur

Rétroaction : C'est bien de s'opposer à la propagande haineuse, mais je ne pense pas que BonnesClôtures va écouter. La plupart des jeux en ligne ont des politiques strictes contre les propos haineux et interdisent habituellement l'accès aux joueurs qui ne respectent pas ces politiques. N'oubliez pas d'obtenir une capture d'écran que vous pourrez utiliser comme preuve.

**Question 7 :** Béatrice, une amie de l'élève, affiche un lien vers un article qui met en garde contre les dangers des punaises de lit, demandant à l'élève de diffuser le lien. L'extrait est suffisamment explicite pour que le joueur se rende compte que l'article rend l'immigration responsable de l'infestation des punaises de lit.

*Aïe ! Vous avez déjà des démangeaisons... mais vous hésitez, quelque chose vous gêne. Que devriez-vous faire ?*

- a) Faire une recherche
- b) Copier et coller le lien dans votre statut
- c) Laisser un commentaire

Meilleure réponse : a) Faire une recherche

Rétroaction : Mieux vaut prévenir que guérir ! Vous avez effectué une recherche pour « punaise de lit » en consultant des sources fiables : un journal de bonne réputation, l'*Encyclopédie Larossia* et le site du ministère de la Santé. Ces sites déclarent qu'il se peut que les punaises de lit reviennent parce qu'elles ont développé une résistance aux pesticides – mais rien à propos de l'immigration. Maintenant, vous pouvez réfuter cet article et prévenir tous vos amis de ne pas le copier.



**Question 8 :** L'élève suit le lien vers le site Web de l'Institut canadien Bonnes clôtures, un site qui prétend encourager la discussion sur l'immigration mais qui en fait propage la haine contre les immigrants américains au Canada.

*Le site se dit « éducatif », mais, à mon avis, il n'y a pas beaucoup à apprendre ici. Comment pouvez-vous déterminer qu'il s'agit vraiment d'un site de propagande haineuse ?*

- a) Le site dit que les immigrants sont la cause des punaises de lit.
- b) Le site ne présente qu'un côté de la médaille.
- c) Le site tente de vous convaincre en jouant sur la peur.

Meilleure réponse : c) Le site tente de vous convaincre en jouant sur la peur.

Rétroaction : Lorsqu'un site ne présente qu'un côté de la médaille, c'est une preuve que ce n'est pas une source d'information fiable, mais cela ne signifie pas nécessairement qu'il renferme un contenu haineux. Ce qui montre qu'il s'agit d'un site haineux, c'est la façon dont il utilise des **tactiques alarmistes** pour susciter chez vous la peur des immigrants (ou de tout autre groupe).

**Question 9 :** À la suite de la question précédente, on demande à l'élève comment réagir face à ce site haineux.

Maintenant que vous savez qu'il s'agit vraiment d'un site haineux, que faudrait-il faire ?

- a) Écrire un courriel déplaisant à l'administrateur du site
- b) Rapporter le site au fournisseur de services Internet (FSI)
- c) Communiquer avec la police

Meilleure réponse : b) Communiquer avec le fournisseur de services Internet (FSI) et lui demander de fermer le site

Rétroaction : Envoyer un courriel déplaisant pourrait vous faire du bien, mais ça ne risque pas d'inciter l'autre personne à changer d'avis. Outre, la définition légale de « l'encouragement au génocide » et « l'incitation publique à la haine » est très restrictive. Par contre, la plupart des fournisseurs de services Internet fermeront un site Web s'ils savent qu'il affiche du contenu haineux. Vous pouvez utiliser un service comme Whois pour savoir quel FSI héberge le site.

Certains pays ont mis sur pied des lignes et des sites Web où signaler les crimes haineux, y compris le contenu haineux sur Internet. Si votre pays offre une de ces ressources, ce sera sans doute votre meilleure option.

## Concevoir un guide pour réagir face à la propagande haineuse en ligne

---

Votre groupe a effectué une recherche pour déterminer quelles formes la propagande haineuse peut prendre dans un environnement virtuel (sites de réseautage social, jeux vidéo, sources de recherche, etc.) et a identifié les outils qui permettent de lutter contre la propagande haineuse dans cet environnement.

Chaque groupe participera maintenant, avec le reste de la classe, à la conception d'une page web, d'un blogue, d'une brochure ou d'une affiche qui explique quelles formes la propagande haineuse peut prendre sur Internet et qui décrit les meilleures façons de lutter contre cette propagande dans divers environnements. Votre groupe sera responsable de la section traitant de l'environnement sur lequel a porté votre recherche. Votre produit final :

- prendra la forme d'une page web, d'un blogue, d'une brochure ou d'une affiche suivant ce que je vous demanderai de faire ou ce que la classe décidera ;
- sera mis à la disposition de toute la classe à titre de ressource que les élèves pourront consulter s'ils découvrent de la propagande haineuse en ligne ;
- comprendra l'information suivante :
  - De quelles façons les utilisateurs de cet environnement pourraient-ils être exposés à la propagande haineuse en ligne ?
  - Sous quelle(s) forme(s) le contenu haineux va-t-il probablement se présenter sur ce site (texte, graphiques, musique, vidéos, etc.) ?
  - De quels *outils* disposez-vous pour lutter contre la propagande haineuse dans cet environnement ?
  - À votre avis, quelle est la meilleure stratégie à adopter pour lutter contre la propagande haineuse dans cet environnement ?

L'évaluation portera sur :

- la qualité de votre recherche ;
- votre compréhension de la nature de la propagande haineuse en ligne et des questions qui s'y rattachent ;
- l'analyse que vous avez effectuée pour déterminer les meilleures façons de lutter contre la propagande haineuse en ligne ;
- la clarté, la créativité et la qualité générale de la présentation de votre produit final ;
- l'utilité générale de votre produit final pour aider les autres élèves à lutter contre la propagande haineuse en ligne.

**Activité d'évaluation—rubrique : guide pour réagir face à la propagande haineuse en ligne**

	<i>Attentes en matière d'apprentissage</i>	<i>Réalisations</i>
<p><b>Utiliser</b></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>Éthique et empathie</i></p> <p>Utiliser des médias numériques ou traditionnels pour promouvoir le comportement éthique et responsable</p> <p><i>Mobilisation de la collectivité</i></p> <p>Utiliser des médias numériques ou traditionnels pour faire partie d'une collectivité</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 des multiples publics au moyen d'une variété de médias et de formats</p> <p>Participer à la société par la participation en ligne dans des actions démocratiques (p. ex. lobbyisme, pétitions, parlement)</p> <p>Localiser, organiser, analyser, évaluer, résumer et utiliser de façon éthique les renseignements provenant d'une variété de sources et de médias</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p><b>Comprendre</b></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>Éthique et empathie</i></p> <p>Montrer une compréhension des concepts du comportement éthique et de l'éthique en ligne</p> <p>Comprendre la dynamique du matériel haineux en ligne et comment elle affecte toutes les personnes concernées</p> <p><i>Mobilisation de la collectivité</i></p> <p>Comprendre comment la signification est produite par le biais du multimédia (textes, images, audio, vidéo) et comment la culture est produite par Internet et les médias sociaux en particulier</p> <p>Montrer une compréhension des questions par 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>Comprendre le potentiel des appareils et des ressources numériques pour ses travaux scolaires</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

	<b>Attentes en matière d'apprentissage</b>	<b>Réalisations</b>
<b>Comprendre</b> (suite)	<p>Comprendre les différents buts et contextes de l'édition d'images numériques</p> <p>Comprendre comment la signification est produite par le biais du multimédia (textes, images, audio, vidéo) et comment la culture est produite par Internet et les médias sociaux en particulier</p> <p>Montrer une compréhension des formes et des techniques du média et du genre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le sujet choisi, la question et la solution sont clairs.</li> <li>• Le produit affiche une perspective sur un sujet et une opinion.</li> </ul>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<b>Créer</b>	<p><i>Éthique et empathie</i></p> <p>Créer une œuvre numérique qui fait efficacement la promotion de comportements positifs en ligne</p> <p><i>Mobilisation de la collectivité</i></p> <p>Faire des contributions valables au domaine de connaissance public (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>Les photos ou les vidéos ont été prises avec soin et s'appliquent au sujet visé.</p> <p>Les composantes visuelles étaient complémentaires à la bande audio.</p> <p>La narration a été enregistrée clairement.</p> <p>La musique choisie était appropriée pour le sujet et l'ambiance.</p> <p>Le texte, s'il y a lieu, a été intégré efficacement.</p>	<p>Insuffisante (R)</p> <p>Débutant (1)</p> <p>En développement (2)</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>