



SOMMET SUR LES JEUNES ET LE NUMÉRIQUE 2015

22 et 23 octobre 2015 | Ottawa (Ontario) | Musée canadien de la guerre

Rapport du jour 1 : Cybercitoyenneté



Contexte

Afin de mieux comprendre les compétences dont les jeunes Canadiens ont besoin en tant que citoyens et futurs travailleurs dans l'ère numérique, HabiloMédias et le Conseil des technologies de l'information et des communications (CTIC) ont organisé un sommet national sur les jeunes et le numérique à Ottawa (les 22 et 23 octobre 2015) pour entendre directement les élèves du secondaire sur ce sujet.

Le Sommet était un événement de suivi au très populaire Symposium sur les jeunes et les compétences numériques organisé par le CTIC et HabiloMédias en 2014, lequel a rassemblé des experts de l'industrie, du gouvernement et du milieu de l'éducation pour discuter des façons de s'assurer que les jeunes Canadiens possèdent les compétences essentielles en littératie numérique pour l'économie et la société numériques.

Plusieurs sujets de discussion sont ressortis du Symposium de 2014, notamment :

- la littératie numérique n'est pas que pour les emplois en TIC : elle s'applique de plus en plus à toutes les industries;
- l'éducation devrait se concentrer non pas sur la technologie en soi, mais sur la façon dont elle peut appuyer l'apprentissage engagé;
- le besoin d'un carrefour d'apprentissage en dehors de l'environnement scolaire officiel;
- les sciences sociales (pas seulement les cours en STIM) sont importantes pour fournir les compétences critiques nécessaires pour l'ère numérique (dont l'adaptabilité);
- le besoin pour l'industrie d'appuyer les stages, l'enseignement coopératif et le mentorat;
- le rôle crucial de la maison et des parents;
- le besoin de s'assurer que les collectivités marginalisées ne sont pas laissées pour compte (Autochtones, personnes provenant de milieux socioéconomiques désavantagés, jeunes qui sortent de l'école, nouveaux Canadiens).

Lors du Symposium sur les jeunes et les compétences numériques en 2014, les intervenants Andrew Wyckoff de l'OCDE et Andrew Parkin du Conseil des ministres de l'Éducation (Canada) ont souligné les compétences reconnues à l'échelle internationale de la littératie, de la numératie et de la résolution de problèmes qui sont essentiels à l'intégration et à la participation au marché du travail, à l'éducation et à la formation, ainsi qu'à la vie sociale et civique, du XXI^e siècle, et ont discuté de la nécessité de s'assurer que nos systèmes d'éducation permettent aux jeunes Canadiens de développer ces compétences.

En plus de ces connaissances et compétences reconnues à l'échelle internationale, les intervenants comme la conférencière principale du Symposium, Elyse Eldman-Adhal, du National Writing Project des États-Unis, ont soutenu qu'il fallait renforcer « l'enseignement traditionnel » par le biais de l'*apprentissage connecté* plus holistique dans l'ère numérique, où

la technologie facilite l'expérience et l'apprentissage en fonction des intérêts personnels et de la culture des pairs en plus des besoins académiques.

Comment nos jeunes réussissent-ils à apprendre avec la multitude de renseignements et de rapports sociaux et le potentiel créatif d'aujourd'hui? Elyse Eldman-Adahl

Lors des discussions en petits groupes au Symposium, les participants ont réitéré le besoin pour les jeunes de développer des « compétences générales » comme la prise de risques, l'entrepreneuriat, l'apprentissage autonome et collaboratif, et la pensée critique, en plus des compétences en STIM et techniques.

(Le rapport complet et les présentations du Symposium sont disponibles à l'adresse suivante : [http://www.ictc-ctic.ca/youth-and-digital-skills-symposium-outcomes/.](http://www.ictc-ctic.ca/youth-and-digital-skills-symposium-outcomes/))

Aperçu du Sommet sur les jeunes et le numérique

Les participants au Symposium de 2014 ont dit souhaiter continuer cet important dialogue pour explorer encore davantage les questions qui ont été soulevées. Dans cet esprit, et pour encourager la rétroaction et l'engagement des jeunes sur ces sujets, les partenaires ont rassemblé, en 2015, environ 250 élèves d'écoles secondaires au cours de 2 journées à Ottawa pour le Sommet sur les jeunes et le numérique, afin de parler de la littératie numérique, de la cybercitoyenneté et de la cybersécurité et d'en apprendre davantage sur ces sujets.

La première journée du Sommet a rassemblé 160 élèves de cycle supérieur du secondaire du Canada pour écouter des intervenants parler des compétences dont les jeunes ont besoin pour travailler et vivre dans un monde numérique. Les élèves ont participé à un forum technologique et scientifique d'une semaine par le biais de Rencontres du Canada. Le présent rapport fournit un aperçu des importants thèmes soulevés et discutés par les élèves pendant les discussions en groupe et les séances de remue-méninges, dans le Coin des intervenants et par le biais des formulaires d'évaluation. Lors de la deuxième journée du Sommet, 120 élèves d'écoles secondaires d'Ottawa se sont réunis pour en apprendre davantage sur les compétences en cybersécurité d'un groupe d'experts et d'un mentor, laquelle a été suivie d'une journée d'activités pratiques d'apprentissage.

L'apprentissage pour travailler et vivre dans un monde numérique (où, comment et quoi) s'est révélé être un thème clé lors du Sommet de 2015. Pour fournir un contexte et inspirer les idées sur ces questions parmi les élèves, les commentaires d'ouverture, les conférences principales et le groupe du matin ont offert de multiples perspectives sur ce sujet.

Le thème de la séance du matin de la première journée était « Travailler dans un monde numérique », l'accent étant mis sur l'entrepreneuriat. Les commentaires d'ouverture ont été formulés par Daniel Therrien, commissaire à la protection de la vie privée. Les commentaires de M. Therrien traitaient de la protection de la vie privée en tant que compétence critique à la survie dans un environnement numérique et à la prospérité. Il a demandé aux élèves de réfléchir à ce qu'ils partageaient en ligne, de poser des questions sur ce que les organisations feront de leurs renseignements personnels, et de devenir des ambassadeurs de la littératie numérique en encourageant leur famille, leurs amis et leurs enseignants à respecter et à protéger également la vie privée. Ces commentaires ont donné un ton important à la journée, alors que le thème de la protection de la vie privée a de nouveau été soulevé comme sujet d'une grande importance pour les élèves.

Le commissaire à la protection de la vie privée a été suivi de l'intervenant principal, l'entrepreneur numérique et journaliste Jesse Brown. Les commentaires de M. Brown portaient sur l'importance des qualités personnelles comme la résilience, la persévérance et la curiosité (dans un marché du travail où bon nombre des emplois de demain n'existent pas encore). Les aspects pratiques de ces conseils un peu ironiques, soit que les élèves doivent « se presser » (travailler fort), « perdre du temps en ligne » (réseauter et explorer), « se faire virer » (chercher de nouvelles possibilités) et « échouer souvent » (afin d'innover et de croître), les ont amenés à regarder au-delà des compétences techniques lorsqu'ils évaluent leurs compétences en milieu de travail.

Selon lui, les jeunes auront de nombreux différents patrons dans leur vie, mais une seule réputation. Jesse Brown

Le discours principal a été suivi d'une discussion en groupe sur l'entrepreneuriat numérique.



Groupe d'experts de la séance *Travailler dans un monde numérique : compétences entrepreneuriales*

Experts de la séance *Travailler dans un monde numérique : compétences entrepreneuriales*

- Brennan Loh, chef du développement des entreprises à Shopify
- Jennifer Whitson, professeure adjointe en sociologie et études de droit à l'Université Waterloo
- Sage Franch, étudiante en informatique et développeuse de contenu pour Microsoft
- Abdou Sarr, élève du secondaire et jeune entrepreneur

Les expériences des experts et leurs perspectives sur l'emploi et l'entrepreneuriat dans l'ère numérique ont fourni d'autres éléments de réflexion aux élèves.

L'emploi de 9 h à 17 h de nos parents n'existe plus. Pour avoir du succès aujourd'hui, il faut être un créateur, devenir un ninja, quelqu'un d'agile, qui peut bouger rapidement, apprendre par lui-même et continuer à créer. Jennifer Whitson

Le codage est important, mais il faut présenter des compétences au-delà du codage pour se démarquer. Trouvez une entreprise qui vous intéresse et trouvez une façon de vous engager pendant que vous êtes toujours étudiant. Sage Franch

Il ne faut pas avoir peur d'échouer. Lorsque vous composez avec des logiciels et la gestion d'une entreprise, souvent, vous croirez que vous avez échoué, mais il s'agit en fait d'un élément de base pour le produit final. Abdou Sarr

Étant donné la rapidité avec laquelle la technologie évolue, à l'avenir, vous allez travailler avec des gens qui seront 20 ou 30 ans plus âgés que vous, et vous apprendrez tous les mêmes choses. Donc, trouvez la meilleure façon qui fonctionne pour vous pour assimiler de nouveaux renseignements : tombez amoureux de l'apprentissage, et ne vous limitez pas à un seul manuel OU COURS. Brennan Loh

Les élèves ont développé bon nombre de ces points lors de la séance de remue-méninges qui a suivi la séance du matin. Animée par la consultante en communications Nicole Belanger, cette séance a permis aux élèves présents d'exprimer et de partager leurs perspectives sur ce qu'ils savent, et ce qu'ils veulent savoir, à propos d'être un citoyen numérique et un futur travailleur.

De nombreuses questions ont été posées aux jeunes participants pour amorcer la discussion.

1. Quelles compétences numériques possédez-vous actuellement et qui seraient précieuses dans le milieu de travail?

En réponse à cette question, les élèves ont indiqué des compétences techniques et générales.

Certains ont indiqué qu'ils possédaient déjà des compétences en codage, animation, édition vidéo et audio, et saisie au clavier. D'autres ont souligné des compétences en pensée critique comme être apte à trouver des renseignements, à mener des recherches en ligne et à résoudre des problèmes lorsque les choses ne vont pas comme elles devraient.

Les traits de personnalité comme la flexibilité, l'imagination et la patience étaient considérés comme des atouts que les jeunes possédaient déjà.

Certains estimaient qu'ils connaissaient bien la sécurité en ligne et possédaient des compétences en piratage (et l'envers de la médaille), sachant se défendre contre les pirates informatiques.

2. Comment avez-vous appris ces compétences?

Lorsqu'on leur a demandé comment ils apprenaient ces compétences, la plupart des élèves ont indiqué avoir appris par eux-mêmes par des films, YouTube, WikiHow, les cours en lignes ouverts à tous, les forums et les jeux vidéo. Ils ont souligné l'importance de l'apprentissage expérientiel « par la pratique », « par des aptitudes et des capacités naturelles », en « explorant des barres de recherche » et par le biais « d'essais et d'erreurs ».

D'autres ont reçu une éducation plus officielle par l'intermédiaire de groupes en robotique, de programmes de soutien, comme les clubs, les camps et les ateliers de codage, et de cours en ligne ouverts à tous. L'apprentissage « à l'école » (surtout en classe, mais aussi dans les clubs) a également été mentionné par les élèves.

Plusieurs étaient d'accord avec la suggestion humoristique d'un élève voulant que la patience s'apprenne à force de tolérer des connexions Internet lentes.

3. Quelles compétences voulez-vous apprendre qui pourraient vous aider dans votre future vie professionnelle (en tant que travailleur autonome ou salarié)?

Fait intéressant, lorsqu'on a demandé aux élèves quelles compétences ils **souhaitaient** apprendre, les compétences techniques n'ont pas été mentionnées. Les réponses variaient de l'aptitude aux études aux compétences professionnelles, en passant par les qualités personnelles.

L'aptitude aux études inclut l'apprentissage de sujets comme l'algèbre, les sciences et les mathématiques et comment mener des recherches efficaces en ligne (les élèves estimaient que les compétences en recherche et citation seraient pratiques dans presque tous les domaines). Les compétences professionnelles incluaient vouloir apprendre le travail d'équipe et la collaboration, la gestion du temps, le réseautage (personnel et professionnel) et des façons de développer de la vitesse et de l'efficacité lors de l'utilisation d'appareils numériques et de logiciels. Les élèves voulaient également en apprendre davantage sur la façon de composer avec des relations difficiles dans le milieu de travail et en dehors de celui-ci.

Les élèves ont également mentionné des qualités personnelles qu'ils estimaient nécessaires à une future vie professionnelle, notamment la créativité, la motivation à apprendre (et plus généralement développer l'auto-motivation), l'ouverture d'esprit, l'optimisme et la confiance.

4. Quelle serait la meilleure façon ou quel serait le meilleur endroit pour apprendre ces compétences?

En réponse à cette question, de nombreux élèves ont répondu « ailleurs qu'à l'école », un élève ajoutant que « 90 p. 100 de ces compétences sont apprises en dehors de l'école ».

Le fait de « le faire soi-même » par des recherches en ligne, l'expérience pratique, l'apprentissage autonome et la méthode d'essais et erreurs étaient considérés comme les meilleures façons d'apprendre ces compétences. Certains élèves ont recommandé l'apprentissage de ces façons à la maison, avec l'aide des parents, alors que d'autres estimaient que les livres et les jeux vidéo étaient des outils utiles.

5. Existe-t-il des endroits où tu n'aimes pas apprendre des compétences numériques?

En réponse à cette question, deux exemples ont été formulés par les élèves : les « présentations ennuyeuses » et « l'éducation par la découverte » (où les élèves sont « forcés d'apprendre les mathématiques et des compétences d'une façon particulière par des blocs, des chiffres et des photos »).

6. Qu'est-ce qui vous empêche d'apprendre de nouvelles compétences numériques (accès à la technologie, Internet, appareils, éducation, langue)?

Les élèves ont unanimement convenu que les distractions, les devoirs, le stress et les contraintes de temps étaient des obstacles importants à leur apprentissage de nouvelles compétences numériques. Bon nombre d'entre eux ont également indiqué que la technologie à leur école était insuffisante (la moitié d'entre eux indiquant que l'accès à une technologie appropriée en dehors de l'école était également un obstacle). Les enseignants « de la vieille école » et les programmes désuets étaient également considérés comme problématiques. Quelques élèves estimaient que leurs styles d'apprentissage les empêchaient d'acquérir ces compétences. Bon nombre d'entre eux ont mentionné que les difficultés financières affectent leur capacité d'apprendre des compétences numériques.

Un nombre d'élèves moins élevé estimaient que les parents étaient des obstacles que ceux qui percevaient les enseignants de cette façon.

Lorsqu'on leur a demandé si des obstacles les empêchaient de communiquer leurs idées aux autres, les problèmes linguistiques et d'accès à Internet, les cours et les « endroits où aller » ont été mentionnés.

Des traits intrinsèques ont également été mentionnés comme étant des obstacles. Un grand nombre d'élèves ont convenu que les états émotifs comme la dépression, le manque de confiance et le manque de motivation gênaient leurs efforts. Bon nombre d'entre eux ont également dit qu'un « manque d'intérêt » pouvait empêcher les élèves d'acquérir les compétences dont ils ont besoin pour le milieu de travail numérique.

Les aspects négatifs de l'engagement avec la technologie, comme manquer de manières ou n'avoir aucun « filtre », étaient perçus comme des obstacles. Les élèves ont également mentionné « les situations qui minent notre santé » et les « mauvaises habitudes et les dépendances aux choses négatives en ligne ».

L'après-midi portait sur les droits et les responsabilités numériques et de la façon dont les jeunes peuvent être des moteurs du changement positif et de bons cybercitoyens. Un groupe diversifié a lancé la discussion, les participants représentant des groupes de défense de la vie privée, l'activisme des jeunes et l'industrie d'Internet.

Groupe d'experts de la séance *Vivre dans un monde numérique : droits et responsabilités*



Experts de la séance *Vivre dans un monde numérique : droits et responsabilités*

- Antigone Davis, chef de la sécurité mondiale pour Facebook
- Daphne Guerrero, gestionnaire de l'éducation publique et de la sensibilisation au Commissariat à la protection de la vie privée du Canada
- Brennan Wong, étudiant ayant créé l'organisme Pledges for Change
- Jason Shim, gestionnaire des médias numériques à Passeport pour ma réussite
- Jason Olson, directeur des affaires extérieures internationales pour AT&T

Les experts ont encouragé les élèves à utiliser le pouvoir des outils numériques pour effectuer un changement positif.

Je crois à l'impact positif que les jeunes peuvent avoir sur leurs collectivités et cela commence lorsqu'on les encourage à passer à l'action, une seule action, dans leurs collectivités. Brennan Wong

Le leadership est l'occasion de passer bravement à l'action et de dire qu'une chose n'était pas d'un grand soutien ou positive et de désamorcer une situation négative dans votre réseau de pairs. Jason Shim

Soyez un multiplicateur : partagez ce que vous avez appris et multipliez-le dans votre collectivité. Jason Olsen

Les gens génèrent du contenu. Vous contrôlez le contenu et la façon dont vous contribuez à votre collectivité. Antigone Davis

L'idée des droits en matière de protection de la vie privée et la façon d'exercer ces droits ont également été explorées.

Parfois, on peut se sentir résigné au fait que nos renseignements ne peuvent pas être contrôlés. Il faut s'éduquer et demander aux entreprises directement pourquoi ils ont besoin de ces renseignements et comment ils les utiliseront. Daphne Guerrero

Lors de la séance de remue-méninges qui a suivi la discussion en groupe, on a demandé aux élèves de réfléchir sur ce qu'ils avaient entendu pendant la journée et de répondre à une liste de questions suscitant la réflexion sur les droits et les responsabilités numériques.

1. Quels sont, selon vous, vos droits et responsabilités lors de l'utilisation des technologies numériques?



Les droits relatifs à la liberté d'expression (le droit de s'exprimer, de publier une opinion, d'être en désaccord avec les opinions des autres) ont été considérés comme grandement importants par les élèves.

Les droits relatifs à la protection de la vie privée étaient également importants : le droit de savoir à quel moment vos données sont violées, le droit de ne partager que les renseignements que vous désirez partager lorsque vous vous inscrivez sur des sites Web ou pour des services, et le droit de limiter l'accès des autres à vos renseignements.

L'accès (à la technologie elle-même ainsi qu'au contenu non filtré et non bloqué) était également considéré comme un droit essentiel.

La liberté intellectuelle, comme le droit de poser des questions et le droit d'explorer, était considérée comme importante par les élèves.

En discutant des responsabilités, les élèves ont noté l'importance de respecter les droits à la vie privée des autres. L'honnêteté (soit dire la vérité et ne pas produire de fausses identités) a également été mentionnée. Le respect, en ne disant pas quelque chose en ligne que vous ne diriez pas directement à quelqu'un, et se protéger étaient également considérés comme des responsabilités personnelles pour l'ère numérique.

2. Quelles compétences numériques avez-vous déjà qui vous permettent de faire, de créer et de concevoir du contenu en ligne?

En réponse à cette question, les élèves ont présenté un inventaire diversifié des capacités qu'ils possèdent.

Le fait de pouvoir travailler de façon indépendante et d'avoir la maturité et le bon sens nécessaires se trouvait en tête de liste. Les élèves ont exprimé leur confiance dans leur capacité et leurs connaissances techniques, mentionnant des compétences générales comme la saisie au clavier, la connaissance des plateformes, la connaissance du fonctionnement des appareils, et la capacité de résoudre des problèmes. Ils ont également mentionné une expertise plus avancée comme savoir comment créer de l'art et des animations numériques et être capable de programmer.

Comme ils ont grandi avec la technologie, les élèves ont également mentionné qu'ils apprenaient généralement rapidement et pouvaient facilement demeurer à l'affût et utiliser de nouveaux appareils. D'autres forces incluaient être en mesure d'effectuer des tâches multiples simultanément et de naviguer sur différentes plateformes.

Les élèves se sont dits confiants dans leur capacité de trouver des renseignements en ligne et d'y accéder. Ils ont également mentionné d'importantes compétences en matière de pensée critique, notamment la communication, la résolution de problèmes et la capacité de travailler en collaboration et de partager ses idées et ses pensées.

3. Quelles compétences numériques voulez-vous apprendre?

En réponse à cette question, les élèves ont mentionné de nombreuses compétences qu'ils voulaient apprendre :

- compétences en programmation : codage, outils de développeur, comme l'inspecteur d'éléments;
- compétences informatiques et de réseau : invites de commande, comment modifier une adresse IP;
- compétences en sécurité : piratage, cybersécurité, prévention des virus, création d'antivirus;
- programmes et logiciels : Excel, Photoshop, modélisation 3D, animation et art, vidéo « 360 », montage sonore (Logic X);
- Web : téléchargement de vidéos sur YouTube, conception Web et hébergement;
- vie privée et authentification : paramètres de confidentialité, comment traiter des violations de la vie privée, authentification des renseignements, interprétation du langage des politiques sur la protection de la vie privée.

4. Quelles sont les meilleures façons et quels sont les meilleurs endroits pour apprendre des compétences numériques?

Pour en apprendre davantage sur la vie privée et la sécurité, les élèves considèrent les « professionnels qui travaillent dans le domaine de la protection de la vie privée (parce qu'ils connaissent leur affaire) » comme les mieux équipés pour enseigner ces compétences, bien qu'ils ne savaient pas vraiment qui ces professionnels pouvaient être. Les élèves voulaient également une personne facile à comprendre et à laquelle ils s'identifient (pour qui ils ont du respect) en tant que mentor ou enseignant.

Un grand nombre d'élèves estimaient que les options en libre-service, comme les vidéos sur YouTube, étaient d'excellentes ressources pour acquérir des compétences en littératie numérique.

Dans le cas des mentors, la patience était considérée comme une qualité importante. Étonnamment, en tenant compte de l'âge des adolescents qui participaient, les « pairs plus jeunes » étaient également considérés comme une bonne source d'éducation. Comme un jeune l'a mentionné : « Tous les élèves de la 5^e année que j'ai rencontrés connaissent

littéralement tout d'Internet. »

5. Quels sont les endroits où vous *n'aimez pas* apprendre des compétences numériques?

Les élèves étaient catégoriques quant à l'endroit où ils *n'aimaient pas* apprendre des compétences numériques : malgré leur soutien des approches en libre-service par le biais de sources en ligne comme YouTube, les élèves *n'étaient pas* certains des sources qu'ils considéraient comme faisant moins autorité comme Wikipédia, les blogues et les sites Web comme Reddit.

Les élèves étaient également peu enthousiastes à l'idée d'apprendre des compétences numériques de « toute personne beaucoup plus âgée ». Les enseignants (surtout ceux qui « ne connaissent pas la technologie »), les aînés et les parents étaient inclus dans cette catégorie.

6. Qu'est-ce qui vous empêche d'apprendre de nouvelles compétences (accès à la technologie, Internet, appareils, éducation, langue)?

Les élèves étaient unanimes : le coût des logiciels, la complexité et les contraintes de temps sont des obstacles importants à leur apprentissage de nouvelles compétences.

Les coûts sont également un obstacle puisqu'il faut payer pour des services Internet et les inscriptions sur les sites d'apprentissage.

Tous les élèves des zones rurales ont indiqué la lenteur d'Internet comme étant un obstacle.

Le fait d'« être au Canada » était unanimement considéré comme un facteur limitant à l'égard de l'apprentissage et des possibilités de carrière.

Bien que certains élèves aient signalé être intimidés en ne sachant pas par où commencer, une majorité d'entre eux estimaient qu'un manque général de contenu adapté à l'âge gênait leur apprentissage. De nombreux élèves ont également indiqué que le manque de renseignements et le fait de ne pas côtoyer des personnes en mesure de les aider et de les appuyer les empêchaient d'acquérir les compétences nécessaires.

Les difficultés relatives au jargon des ententes et des politiques, le fait de ne pas être en mesure de prévoir les niveaux de difficulté des cours en ligne, et les sites Web sur lesquels il est difficile de naviguer réduisaient la capacité des élèves d'apprendre de nouvelles compétences numériques.

Activités supplémentaires

Ateliers pratiques par Hive Toronto

En plus des séances de remue-méninges, les élèves ont également participé à deux ateliers animés par Karen Smith, Simona Ramkisson et Ali Al Dallal de Hive Toronto.

Dans le premier atelier, lequel portait sur la protection de la vie privée, les élèves exploraient ce que signifie « renseignements permettant d'identifier des personnes » par le biais d'activités de conception Web à l'aide de l'outil gratuit de Mozilla (Lunettes à rayon X). Lors de l'atelier, les élèves ont temporairement altéré le code d'une page Wikipédia d'une personne connue pour supprimer des renseignements qui pourraient être utilisés pour déterminer son identité. Cette



activité, ainsi que les questions de protection de la vie privée qui ont été soulevées, a fait grande impression sur les élèves, bon nombre indiquant la « protection de la vie privée » comme une importante leçon apprise pendant la journée.

Lors du deuxième atelier, lequel portait sur l'accessibilité, les élèves ont utilisé des tableaux Makey Makey pour concevoir des contrôleurs de jeux vidéo pour les personnes handicapées.

Cet atelier a également impressionné les élèves. En plus de la protection de la vie privée, le codage, ainsi que la facilité avec laquelle le code peut être manipulé, a été mentionné comme étant une importante leçon apprise par les élèves dans le cadre de leur rétroaction de la journée.

Coin des intervenants

Tout au long de la journée, les élèves ont été encouragés à participer au Coin des intervenants, où ils ont partagé leurs réponses à la question suivante : « En pensant aux endroits où tu passes du temps en ligne, quel est ton principal conseil pour bien t'entendre avec les autres et créer un environnement plus respectueux et sécuritaire? »

Les commentaires du Coin des intervenants ont permis de créer une fiche-conseils pour les adolescents intitulée [Sois respectueux, sois patient et sois gentil : Comment les jeunes sont en train de bâtir un monde meilleur en ligne](#). La fiche-conseils et la [vidéo](#) connexe (en anglais

seulement) ont été lancées par HabiloMédias lors de la Journée pour un Internet plus sûr le 6 février 2016.

Leçons tirées de la première journée

Étant donné les nombreux ateliers, présentations et discussions auxquels les participants ont participé pendant la journée, nous étions curieux de savoir ce qu'ils considéraient comme les leçons les plus importantes qu'ils avaient apprises. Un formulaire d'évaluation a été distribué pour consigner les impressions des élèves et fournir de la rétroaction.

Nous avons découvert que le sujet de la protection de la vie privée en ligne était important pour les élèves.

- *La protection de la vie privée est notre responsabilité.*
- *Il faut savoir ce que les dispositions de l'entente exigent.*
- *Vous avez des droits à l'égard de vos renseignements en ligne.*
- *Vous avez le droit d'obtenir des réponses lorsque vous questionnez les entreprises de médias sociaux sur leurs normes et leurs politiques sur la protection de la vie privée.*
- *J'ai le droit de demander à des sites de supprimer mes renseignements.*
- *La protection de la vie privée est impossible.*

De nombreuses leçons ont également découlé des ateliers pratiques sur l'accessibilité Makey Makey et l'activité des lunettes à rayon X animés par Hive Toronto. Les élèves ont bien aimé apprendre une variété de nouvelles compétences numériques.

- *Comment fonctionne le codage.*
- *Le codage et la facilité avec laquelle il peut être manipulé.*
- *Technologie = plaisir!*
- *Comment modifier ou altérer des sites Web (temporairement).*
- *Comment les contrôles des jeux vidéo peuvent être modifiés pour les rendre plus accessibles.*

Les élèves ont également réfléchi à l'importance des compétences numériques pour leur avenir.

- *Il est important d'en apprendre davantage sur la technologie.*
- *Les compétences numériques peuvent accroître les chances de trouver un emploi.*
- *Il est nécessaire de posséder de multiples compétences pour réussir.*
- *La technologie n'est pas que pour les codeurs.*

- *Importance des éléments suivants :*
 - *avoir des habiletés pour la communication;*
 - *être ouvert;*
 - *sortir des sentiers battus;*
 - *renforcer ses compétences de réseautage;*
 - *avoir de la confiance et de la patience.*

Lien entre les conclusions du Sommet sur les jeunes et le numérique de 2015 et les conclusions du Symposium sur les jeunes et les compétences numériques de 2014

Lors du Symposium sur les jeunes et les compétences numériques de 2014, les participants ont souligné plusieurs secteurs nécessitant une attention particulière de la part des intervenants. Les commentaires et la rétroaction des jeunes participants au Sommet sur les jeunes et le numérique de 2015 répétaient bon nombre des mêmes préoccupations.



Concernant l'éducation, les élèves participant au Sommet étaient d'accord avec une conclusion du Symposium de 2014 voulant que l'industrie doive clairement énoncer les compétences clés qui sont nécessaires chez la main-d'œuvre. Bien que les jeunes acceptent généralement le fait que bon nombre des emplois pour lesquels ils présenteront leur candidature « n'existent pas présentement », ils veulent tout de même mieux comprendre les différentes

compétences et connaissances techniques, académiques et personnelles qui seront exigées par l'industrie.

À cet égard, les élèves se tournent également vers les établissements d'enseignement pour leur fournir des programmes pertinents afin de les aider à acquérir ces compétences mixtes et leur fournir des expériences de travail pratiques authentiques par le biais de stages, de formations en apprentissage et de placements coopératifs.

L'importance du mentorat, soit par l'intermédiaire d'expériences de travail pratiques énumérées ci-dessus ou d'experts, a été mentionnée par les élèves en 2015 ainsi que par les participants au Symposium de 2014. Cependant, les élèves étaient moins susceptibles que les participants au Symposium à placer les enseignants dans ce rôle.

L'important rôle des parents a également été mentionné par les jeunes et les experts lors des deux événements. Les participants au Symposium voulaient qu'un accent accru soit mis sur le rôle des familles (habiliter les parents possédant des compétences en littératie numérique à mieux aider leurs enfants). Le besoin d'appuyer les parents a été souligné par les jeunes lors du Sommet, lesquels ont dit qu'ils étaient plus susceptibles de se tourner vers les parents que les enseignants pour obtenir des réponses à leurs questions et les aider à apprendre des compétences numériques.

Les deux groupes étaient d'accord pour dire que l'acquisition des compétences du XXI^e siècle ne devrait pas se limiter aux écoles et que des possibilités d'apprentissage doivent être fournies au-delà des établissements d'enseignement traditionnels.

Une autre conclusion de 2014 concernait le besoin de convertir des utilisateurs en créateurs au Canada. Bien que certains jeunes participants au Sommet de 2015 aient dit qu'ils utilisaient les technologies et les plateformes numériques pour créer, la majorité d'entre eux entrent dans la catégorie des utilisateurs et non des producteurs de TIC. Toutefois, parallèlement, les jeunes ont indiqué un fort désir d'apprendre davantage de compétences créatives comme le codage, la conception Web, Photoshop, la modélisation 3D, l'animation, la production vidéo et le montage sonore.

Comme il a été noté en 2014, le Canada doit faire face à des défis maintenant et à l'avenir en matière de renforcement et de conservation des talents canadiens en TIC. La perception exprimée par les élèves lors du Sommet voulant que le fait de vivre au Canada puisse limiter leurs possibilités de carrière dans ce secteur est inquiétante si nous voulons développer les citoyens et les travailleurs qualifiés dont nous avons besoin.

Prochaines étapes

Le CTIC et HabiloMédias sont déterminés à continuer de favoriser un dialogue continu parmi les Canadiens sur la façon de s'assurer que les jeunes possèdent les compétences numériques dont ils ont besoin aujourd'hui et à l'avenir.

Les buts d'une discussion plus approfondie pourraient être les suivants :

- créer des occasions pour les différents groupes d'intervenants, y compris les jeunes, de partager des pratiques exemplaires et des solutions novatrices pour la littératie numérique et le développement de compétences;
- collaborer avec les décideurs sur la structure possible d'une stratégie nationale de littératie numérique;
- soutenir les partenariats entre le domaine de l'éducation et l'industrie pour mieux aligner l'éducation et le cheminement de carrière chez les jeunes aux besoins de l'industrie;
- et cerner des occasions de recherches approfondies, de livres blancs et de collaborations.

À ces fins, les organisateurs explorent des mécanismes pour des événements continus qui amènent les jeunes et les intervenants adultes à discuter des compétences en littératie numérique.

Commanditaires platine



Commanditaire or



Commanditaire argent



Commanditaires bronze

