



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



Table des matières

Introduction	3
Aperçu des <i>Protecteurs de données</i>	4
Suggestions pour jouer au jeu.....	5
Parties et début du jeu	6
Liens avec le programme d'étude.....	13
Résultats d'apprentissage et attentes	14
Ressources supplémentaires.....	15
Leçons HabiloMédias	15
Ressources HabiloMédias	15
Ressources reliées.....	16



Introduction

Bien que les jeunes se préoccupent de leur vie privée en ligne, la plupart ignorent largement les vastes quantités de renseignements comportementaux et de suivi qui sont recueillis à leur sujet – et font peu pour s'en protéger. Cela est important, étant donné que dès la première minute où les enfants commencent à naviguer en ligne, ils achètent des services en ligne par leurs renseignements personnels : en fait, les applications et les sites Web conçus pour les enfants recueillent plus de données que ceux pour les adultes.

Dès l'âge de dix ans, la plupart des jeunes Canadiens sont des participants actifs de l'économie de l'information, ce qui renforce le besoin de veiller à comprendre non seulement les considérations commerciales des plateformes qu'ils utilisent mais aussi les façons par lesquelles ces considérations influencent comment ils partagent – et en quelle quantité.

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

Ce Guide de l'enseignant inclut des informations contextuelles, des attentes en matière d'apprentissage et des points de discussion à propos des types de renseignements personnels et des stratégies de gestion de la vie privée qui sont présentées dans le jeu. Le guide comprend également un aperçu du jeu des *Protecteurs de données*, des exercices et des documents à distribuer pour aider les élèves à développer des compétences et la confiance nécessaires pour maîtriser leur vie privée en ligne.¹

Qu'est-ce qu'un renseignement personnel?

La *Loi sur la protection des renseignements personnels et les documents électroniques* du Canada définit les renseignements personnels comme des « faits ou de l'information subjective concernant un individu identifiable ». Cela peut inclure votre nom, votre date de naissance, votre adresse de courrier électronique et votre numéro de téléphone, ainsi que vos opinions, vos habitudes de consommation, votre adresse IP, vos photos et vos images numériques et le contenu de vos courriels et messages texte .

¹ La reproduction des fiches de travail, des documents à distribuer et des activités dans ce Guide de l'enseignant est permise sans autorisation, pourvu que l'avis de droit d'auteur demeure intact.



Aperçu des *Protecteurs de données*

L'essentiel du jeu des *Protecteurs de données* consiste à associer trois images tout en présentant aux joueurs les concepts clés de l'économie d'information, en particulier la notion selon laquelle nous payons pour de nombreux services et activités en ligne par nos renseignements personnels. Le jeu dure deux parties.

Dans la première partie, les joueurs essaient d'obtenir le pointage le plus élevé possible en associant des symboles (qui représentent différents types de renseignements personnels) jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus bouger. On leur présente Algo Rhithme, un ordinateur amical qui, à première vue, semble vouloir aider à jouer plus longtemps en offrant des échanges supplémentaires en échange d'information. Toutefois, à la fin de la partie, les joueurs découvrent que Algo Rhithme est en fait un courtier en publicité – quelqu'un qui recueille des renseignements personnels pour bâtir des profils utilisateurs qui sont ensuite vendus à des annonceurs. Les joueurs apprennent aussi qu'en plus de leur pointage au jeu d'association, un pointage de confidentialité descendait chaque fois qu'ils donnaient de l'information au courtier en publicité.

Dans la deuxième partie, on propose un nouvel objectif aux joueurs : conserver un pointage de confidentialité le plus élevé possible. Pour les aider à y arriver, on leur donne des occasions de réaliser des jeux-questionnaires qui leur montrent comment protéger leur vie privée en ligne et éviter de perdre des points de confidentialité.

Lorsqu'ils ne peuvent plus bouger, les joueurs voient l'un des trois écrans finaux, en fonction de leur performance au jeu. Au besoin, on les encourage à rejouer au jeu pour voir s'ils peuvent améliorer leur pointage (et voir le contenu et la rétroaction qu'ils ont manqués la première fois).



Suggestions pour jouer au jeu

Protecteurs de données comprend une bande sonore pour s'adapter à diverses aptitudes en lecture. Le jeu peut se réaliser comme une activité indépendante, mais les plus jeunes joueurs bénéficieront de la présence d'un enseignant ou d'un parent qui les aide à répondre à des questions à propos des concepts et du vocabulaire plus difficiles dans les jeux-questionnaires et la rétroaction. Voici quelques suggestions avant de commencer :

- demandez à un parent bénévole de prendre place auprès de l'élève qui parcourt le jeu;
- encouragez les élèves à jouer au jeu plus d'une fois pour découvrir les différentes rétroactions et obtenir un pointage plus élevé (et voir une meilleure fin!);
- invitez des paires d'élèves à jouer au jeu, à comparer les fins qu'ils obtiennent et à en discuter;
- à l'aide d'un projecteur ou d'un tableau blanc, naviguez à travers le jeu avec l'ensemble de la classe
- vous pouvez explorer davantage les concepts présentés dans ce jeu en utilisant le plan de leçon complémentaire : <https://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/protecteurs-de-donn%C3%A9es%C2%A0-comprendre-la-collecte-de-donn%C3%A9es-en-ligne>

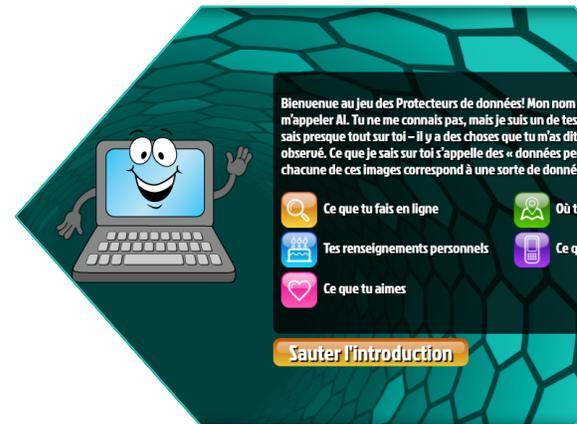
Note : Puisque le mot « publicité » apparaît un peu partout dans le jeu *Protecteurs de données*, il se peut que certains bloqueurs de publicité bloquent une partie du jeu. Si vous croyez que le jeu n'opère pas correctement, veuillez ajouter la page de *Protecteurs de données* (<http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/data-defenders/?lang=fr>) à la liste d'exceptions (nommée parfois la « liste blanche ») dans les paramètres de votre bloqueur de publicités et redémarrez le jeu.



Parties et début du jeu

Au début du jeu, les joueurs sont encouragés à écrire leur nom sur l'écran principal, puis ils rencontrent Algo Rhithme, qui leur présente cinq catégories de renseignements personnels qui sont généralement recueillis lorsqu'ils sont en ligne :

- ce qu'ils font en ligne (p. ex., leurs habitudes de navigation)
- où ils sont
- ce qu'il y a sur leur téléphone (p. ex., des photos)
- leurs préférences personnelles (p. ex., les émissions de télévision qu'ils aiment)
- de l'information qui les identifie personnellement (p. ex., leur date de naissance).



À ce point, les joueurs ignorent que le jeu a déjà commencé; s'ils ont écrit leur nom dans l'écran principal du jeu, ils ont déjà perdu des points de confidentialité.

1^{ère} partie



Dans la première activité (1^{ère} partie du jeu d'association), les joueurs forment des rangées de trois ou quatre symboles identiques. À ce point, ils ne savent pas que les symboles associés représentent cinq catégories de renseignements personnels qui vont leur faire perdre des points de confidentialité, et ils ignorent qu'ils ont un pointage de confidentialité : ils l'apprendront à la fin de la partie.

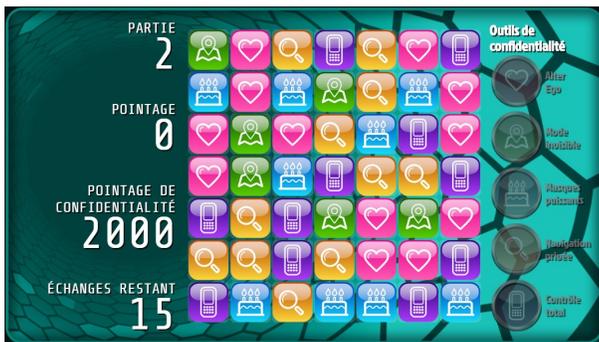


Chaque fois que les joueurs ne peuvent plus bouger, Algo Rhithme apparaît et leur offre un marché en vue d'obtenir d'autres échanges. En acceptant ces marchés (qui sont conçus à partir des différentes façons par lesquelles les entreprises commerciales recueillent les données des enfants en ligne), les joueurs perdent d'autres points de confidentialité.



Enfin, lorsque les joueurs ne peuvent plus bouger et ont épuisé tous les marchés, Algo Rhithme se révèle comme un courtier en publicité déguisé. À ce point, les joueurs découvrent leur pointage de confidentialité et la façon dont ce pointage a baissé chaque fois qu'ils ont associé des symboles de renseignements personnels ou qu'ils ont accepté un marché.

2^e partie



À la 2^e partie, les joueurs peuvent voir leur pointage de confidentialité en plus de leur pointage de jeu. On les encourage à obtenir un pointage élevé dans les deux catégories avant de ne plus pouvoir bouger. Afin d'obtenir un pointage élevé sans perdre des points de confidentialité, les joueurs ont la possibilité d'utiliser des outils de protection de la confidentialité en lien avec chaque type de renseignements personnels.





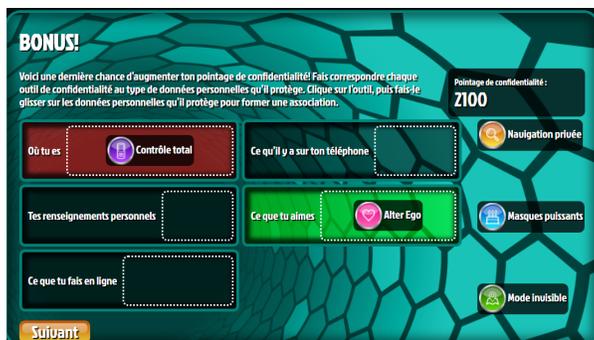
Pour mériter ces outils de confidentialité, les élèves doivent réussir cinq courts jeux-questionnaires (un pour chaque outil). Les jeux-questionnaires fournissent de l'information à propos des risques et des comportements associés à la vie privée, démystifient certaines fausses croyances courantes à propos des enjeux liés à la vie privée et présentent des solutions réelles et des compétences pour des situations que les enfants de cet âge risquent de rencontrer ou ont déjà rencontrées en ligne. (Les questions et les réponses aux jeux-questionnaires se trouvent à la page 10.)



Comme à la 1^{ère} partie, à la 2^e partie les joueurs ont l'occasion d'obtenir d'autres échanges. Cette fois-ci, par contre, au lieu de soutirer des renseignements personnels aux joueurs par la ruse, le courtier en publicité pose des questions pour évaluer si les joueurs portent attention à l'information sur la vie privée qu'ils ont apprise dans le jeu.



Partie bonus



La partie bonus est la dernière chance pour les joueurs d'améliorer leur pointage de confidentialité avant d'arriver aux trois écrans finaux du jeu. Pour ce faire, ils cliquent sur un outil de confidentialité et le font glisser jusqu'au risque pour la vie privée qui lui est associé, ce qui renforce la connaissance des mesures qu'ils peuvent prendre pour réduire des risques précis liés à la vie privée.

Écrans finaux



Selon leur pointage de confidentialité, les joueurs arrivent à l'une des trois fins. Chaque écran de fin comporte un message différent d'encouragement ou de félicitations, en fonction du pointage des joueurs.



Jeux-questionnaires de la 2^e partie : Questions et réponses

Jeux-questionnaire sur l'outil de confidentialité « Navigation privée »

<p>Question 1 : La plupart des moteurs de recherche enregistrent toutes tes recherches. J'achète ces renseignements et je les vends aux annonceurs pour qu'ils puissent t'envoyer des publicités personnalisées. Comment peux-tu chercher sans te faire surveiller?</p>	<p>Bonne réponse : Utiliser un moteur de recherche qui ne recueille pas de données.</p>
<p>Question 2 : Une des choses que je connais à propos de toi, c'est les sites Web que tu visites et ce que tu y fais. Comment est-ce que je le sais?</p>	<p>Bonne réponse : Les sites Web placent des « témoins » sur ton ordinateur.</p>
<p>Question 3 : Comme ça tu ne veux pas que je te surveille tout le temps? J'ai de la peine! Mais comme ta décision est prise, quelle est la meilleure chose à faire pour commencer?</p>	<p>Bonne réponse : Installer des plugiciels de navigateurs ou des applications qui protègent ta vie privée.</p>

Jeux-questionnaire sur l'outil de confidentialité « Mode invisible »

<p>Question 1 : J'aime savoir où tu es. Ainsi, je peux vendre ton emplacement à d'autres compagnies, pour qu'elles puissent t'envoyer des publicités pour des magasins à proximité! Mais comment est-ce que je sais où te trouver?</p>	<p>Bonne réponse : Ton téléphone envoie un signal indiquant où tu es.</p>
<p>Question 2 : Tu joues à un nouveau jeu amusant sur ton téléphone quand tu reçois un message disant que le jeu veut te faire jouer avec des joueurs de ta ville. Tu n'as pas dit où tu habites, alors comment le sait-il?</p>	<p>Bonne réponse : Tu as donné au jeu la permission d'obtenir l'emplacement (GPS) de ton téléphone.</p>
<p>Question 3 : Après avoir partagé des photos de vacances en ligne, tu te mets à obtenir des publicités pour un restaurant d'alimentation rapide dans cette ville. Mais tu n'as jamais dit où tu es allé en vacances, tu n'as fait que publier des photos! Comment ont-ils fait pour le savoir?</p>	<p>Bonne réponse : Toutes les photos que tu prends avec ton téléphone disent exactement où et quand la photo a été prise.</p>



Jeu-questionnaire sur l'outil de confidentialité « Masques puissants »

<p>Question 1 : Tu utilises une photo de ton chien pour ton compte de joueur à ton jeu préféré. La compagnie utilise la même photo dans une publicité! A-t-elle le droit de faire cela?</p>	<p>Bonne réponse : La compagnie peut si tu as accepté.</p>
<p>Question 2 : Tu construis ton profil de joueur dans un nouveau jeu et on te demande BEAUCOUP de questions. Dois-tu répondre à toutes ces questions?</p>	<p>Bonne réponse : Regarde si tu peux sauter des questions.</p>
<p>Question 3 : Tu commences à jouer à ta toute nouvelle console de jeu et tu constates que tout le monde peut voir ton vrai nom et l'endroit où tu habites! Que peux-tu faire pour que ça arrête?</p>	<p>Bonne réponse : Regarde les paramètres de sécurité sur ta console de jeu et change-les.</p>

Jeu-questionnaire sur l'outil de confidentialité « Contrôle total »

<p>Question 1 : Cette super nouvelle application que tu installes demande la permission d'accéder à tes contacts et à tes photos. Que devrais-tu faire?</p>	<p>Bonne réponse : Ne l'installe pas. Il est mieux de ne pas prendre de risque!</p>
<p>Question 2 : Tu obtiens des messages de tes amis qui se plaignent de recevoir des invitations de ta part pour jouer à un jeu que tu as téléchargé récemment. Tu n'as pas envoyé ces invitations. Que se passe-t-il?</p>	<p>Bonne réponse : La compagnie du jeu a envoyé ces invitations à tes amis.</p>
<p>Question 3 : Parfois, tu as besoin d'avoir accès à Internet quand tu n'es pas chez toi. Que devrais-tu garder à l'esprit avant d'utiliser une connexion Wi-Fi publique?</p>	<p>Bonne réponse : Tous ceux qui utilisent aussi cette connexion peuvent voir où tu vas en ligne.</p>



Jeu-questionnaire sur l'outil de confidentialité « Alter Ego »

<p>Question 1 : Ton ami t'envoie un lien vers un jeu-questionnaire qui t'annonce : « Dis-nous quel dessert tu aimes et nous te dirons quel type d'animal tu devrais avoir. » Comment un jeu-questionnaire comme celui-ci peut-il mettre en péril ta vie privée?</p>	<p>Bonne réponse : C'est une manière sournoise pour les annonceurs de découvrir ce que tu aimes.</p>
<p>Question 2 : Tu joues à un simulateur spatial qui te donne la chance d'obtenir 10 jetons de jeu si tu remplis un sondage sur les céréales du matin. Pourquoi une compagnie de jeu veut-elle savoir la sorte de céréales que tu aimes?</p>	<p>Bonne réponse : Elle peut vendre tes réponses à des annonceurs.</p>
<p>Question 3 : Tu as cliqué sur ce que tu croyais être une vidéo drôle, mais c'est plutôt une publicité pour un site de jeux d'argent. Maintenant, tu vois tout le temps des publicités pour des jeux d'argent! Quelle est la meilleure façon de faire arrêter cela?</p>	<p>Bonne réponse : Renoncer aux publicités personnalisées.</p>





Liens avec le programme d'étude

Protecteurs de données est un jeu éducatif interdisciplinaire qui peut être utilisé pour améliorer :

- la pensée critique et la résolution de problèmes
- les habiletés de lecture
- le développement personnel
- le développement éthique
- la compétence technologique et la littératie numérique

Protecteurs de données a été conçu pour servir de ressource éducative pour les sujets suivants, notamment :

- Langue française
- Sciences sociales
- Technologies de l'information des communications
- Instruction civique
- Affaires

Pour savoir de quelle façon le jeu *Protecteurs de données* répond aux exigences particulières du programme d'étude pour votre année, votre sujet et votre province/territoire, visitez le <http://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/resultats-de-leducation-medias-par-province>.



Résultats d'apprentissage et attentes

Au cours de ce jeu, les élèves vont :

- apprendre en quoi consiste le concept des données à caractère personnel, qui se définissent comme toute donnée — qu'elle soit rendue publique ou non — à propos d'un individu identifiable;
- découvrir que certaines données techniques peuvent aider à identifier les individus; que les images ont des métadonnées qui décrivent leur contenu et que les activités en ligne peuvent laisser des traces (fichiers témoins, historique de navigation, etc.) qui peuvent contenir des données à caractère personnel;
- être en mesure de donner des exemples de données personnelles qui peuvent identifier directement les individus (état civil, photo d'un élève dans la classe, etc.) et des données techniques qui peuvent surveiller les activités d'une personne et les identifier (fichiers témoins, données de géolocalisation, etc.);
- comprendre les aspects économiques de l'environnement numérique;
- comprendre les systèmes utilisés pour commercialiser des produits et offrir des services gratuits (cartes de fidélité, publicité ciblée par des fichiers témoins, créations de comptes d'utilisateurs, inscription à des bulletins d'information, etc.) dans le but de créer des profils d'utilisateurs personnalisés;
- comprendre que la majorité de ces offres de services entraînent la collecte et l'utilisation de données à caractère personnel en plus de stocker cette information dans une base de données;
- découvrir quelles sont les données qui sont recueillies et stockées lorsqu'ils utilisent Internet, un réseau social ou un service;
- être en mesure de donner des exemples des types de données techniques qui seront probablement recueillies lorsqu'ils sont en ligne (p. ex., type de navigateur, liste de contacts, données de géolocalisation, messages privés, etc.).
- comprendre la nécessité et l'objectif de fournir ou non des renseignements personnels, selon le contexte et l'utilisation finale de l'information;
- apprendre à veiller à seulement partager les données personnelles qui sont absolument nécessaires lors de l'inscription à un service;
- apprendre à protéger leur vie privée en ligne;
- apprendre qu'ils peuvent gérer les paramètres des applications et des services en ligne qu'ils utilisent;
- gérer les paramètres de sécurité et de confidentialité des comptes, les profils et les appareils qu'ils utilisent;
- se sensibiliser à la façon et à la raison dont les sites Web et les applications recueillent des renseignements personnels;
- acquérir une compréhension de la nature commerciale d'Internet.



Ressources supplémentaires

Leçons HabiloMédias

Jouer avec sa confidentialité

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

<http://habilomedias.ca/lecon/jouer-avec-sa-confidentialite>

La vie privée et la vie en ligne : Plan de leçon pour les classes intermédiaires

Cette leçon vise à conscientiser les élèves aux enjeux relatifs à la protection de la vie privée en ligne, principalement en ce qui a trait à afficher des renseignements personnels sur les sites Web de réseautage social tels que Facebook. Les élèves apprendront à évaluer les types de renseignements qu'ils versent à leur profil Facebook ainsi que les divers niveaux d'accès. Ils examineront les risques et les conséquences possibles associés à l'affichage de renseignements personnels sur Internet et seront sensibilisés aux méthodes de protection de leur vie privée.

<http://habilomedias.ca/lecon/vie-privee-vie-en-ligne-activite>

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

Au cours de cette leçon, les élèves examinent en détail les enjeux relatifs à la protection de la vie privée, au moyen d'une série d'activités, d'enquêtes et de jeux de questions-réponses. Les élèves évaluent la quantité de renseignements personnels qui a été collectée sur eux, établissent quels renseignements doivent être recueillis et dans quelles situations la collecte de renseignements s'opère de manière intrusive.

<http://habilomedias.ca/lecon/qui-sait-vraiment-votre-vie-privee-ere-information-activite>

Ressources HabiloMédias

Les questions associées à la vie privée

Cette section du site Web de HabiloMédias comprend des renseignements approfondis sur la vie privée en ligne et un aperçu de la législation canadienne.

<http://habilomedias.ca/litteratie-numerique-et-education-aux-medias/enjeux-numeriques/vie-privee/les-questions-associees-a-la-vie-privee>

Protéger sa vie privée sur Internet. Les sites commerciaux

<http://habilomedias.ca/fiche-conseil/protoger-sa-vie-privee-sur-internet-sites-commerciaux>



Ressources reliées

Le Commissariat à la protection de la vie privée du Canada offre un excellent plan de leçon pour les enfants de 7^e et de 8^e année intitulé *Plan de cours sur le ratissage pour la protection de la vie privée des enfants*, dans lequel les enfants analysent leurs sites Web et applications préférés pour découvrir quels types de renseignements sont recueillis.

https://www.priv.gc.ca/fr/a-propos-du-commissariat/ce-que-nous-faisons/campagnes-et-activites-de-sensibilisation/sensibilisation-des-enfants-a-la-vie-privee/fs-fi/yth_lesson/

Le Commissariat à la protection de la vie privée du Canada a également produit des ressources, des conseils et des outils à l'intention des enseignants et des parents pour les aider à protéger la vie privée des enfants et à discuter de questions associées à la vie privée avec eux :

<https://www.priv.gc.ca/fr/sujets-lies-a-la-protection-de-la-vie-privee/protection-de-la-vie-privee-et-les-enfants/>

La Mozilla Corporation, une organisation sans but lucratif, a créé et suit cinq principes associés à la vie privée qui servent d'exemple pour des pratiques exemplaires de collecte de données.

<https://www.mozilla.org/fr/privacy/principles/>

L'Electronic Frontier Foundation (EFF), une organisation de premier plan sans but lucratif qui défend les libertés civiles en ligne, a créé une série en trois parties sur la façon dont sont suivis les gens en ligne (en anglais seulement).

<https://www.eff.org/deeplinks/2009/09/new-cookie-technologies-harder-see-and-remove-wide>

L'EFF a également mis au point une extension de navigateur qui empêche les annonceurs et les autres systèmes de suivi de tierce partie d'effectuer un suivi secret des lieux visités et des pages regardées sur le Web. On peut trouver cette extension ici :

<https://www.eff.org/fr/privacybadger>



À propos d'HabiloMédias



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

HabiloMédias est un centre canadien à but non lucratif pour la littératie numérique et l'éducation aux médias. La vision d'HabiloMédias consiste à s'assurer que les jeunes disposent des habiletés de pensée critique nécessaires pour traiter avec les médias en tant que citoyens numériques actifs et informés.

HabiloMédias :

- **offre** des centaines de ressources gratuites en littératie médiatique comprenant des plans de leçons prêts pour la classe, des jeux éducatifs en ligne pour les enfants et des informations contextuelles sur la littératie médiatique, qui sont toutes disponibles sur le site Web d'HabiloMédias à l'adresse <http://habilomedias.ca>.
- **fournit** des ressources et des formations en perfectionnement professionnel. Les ressources de perfectionnement professionnel d'HabiloMédias sont disponibles par contrat de licence auprès des ministères de l'éducation provinciaux/territoriaux, des districts et des conseils scolaires, des bibliothèques, des institutions post-secondaires et des écoles.
- **effectue** des recherches. Depuis 2000, *Jeunes Canadiens dans un monde branché* — l'enquête de grande envergure la plus complète en son genre au Canada — examine les activités sur Internet et les attitudes de plus de 11 000 élèves de la 4^e à la 11^e année.
- **organise** la *Semaine éducation médias* en partenariat avec la Fédération canadienne des enseignantes et des enseignants. L'objectif de la semaine est de promouvoir la littératie médiatique comme un élément clé de l'éducation des jeunes et d'encourager l'intégration et la pratique de l'éducation médiatique dans les foyers, les écoles et les communautés du Canada. Pour obtenir de plus amples détails sur cet événement, visitez le site Web de la *Semaine éducation médias* à l'adresse <http://www.semaineducationmedias.ca>.

Ce projet a été financé par le Commissariat à la protection de la vie privée du Canada. Les opinions exprimées ici sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles du Commissariat à la protection de la vie privée du Canada.

Coordonnées des bureaux :

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

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