

# Utiliser, comprendre et créer :

## Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes

Qu'est-ce que la littératie numérique, et comment peut-on s'assurer que les élèves apprennent à l'école les compétences numériques dont ils ont besoin?

HabiloMédias classe les compétences en matière de littératie numérique selon trois principes : *utiliser, comprendre et créer*. Ces principes forment la base du cadre *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes*.

Les jeunes Canadiens doivent pouvoir faire les bons choix quant à la vie privée, à l'éthique, à la sécurité et à la vérification des renseignements lorsqu'ils utilisent des médias numériques, et ils doivent être prêts à être des citoyens numériques actifs et engagés. Selon nos recherches sur l'éducation en littératie numérique au Canada, le cadre Utiliser, comprendre et créer fournit une carte pour enseigner ces compétences dans les écoles canadiennes. Le cadre se fonde sur sept aspects clés de la littératie numérique (voir la grille ci-après) et fournit aux enseignants les leçons de soutien et les ressources interactives qui sont liées aux résultats du programme pour chaque province et territoire. Le rapport entre l'école et la maison est appuyé par les fiches conseils à l'intention des parents, lesquelles sont liées à chaque ressource.

Le cadre Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes a été rendu possible grâce aux contributions financières de l'ACEI par l'intermédiaire du Programme d'investissement communautaire .CA.

### LÉGENDE DES ICÔNES DU CADRE



Éthique et empathie



Vie privée et sécurité



Mobilisation de la collectivité



Santé numérique



Sensibilisation du consommateur



Trouver et vérifier



Créer et remixer



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

<p><b>Éthique et empathie</b></p> 	<p>Cette catégorie traite des compétences socio-émotionnelles des élèves et de leur empathie envers les autres ainsi que de leur capacité de prendre des décisions éthiques dans les environnements numériques lorsqu'ils font face à des questions telles que la cyber-intimidation, partager le contenu des autres et accéder à la musique et aux vidéos.</p>
<p><b>Vie privée et sécurité</b></p> 	<p>Ceci comprend les compétences essentielles pour gérer la vie privée, la sécurité et la réputation des élèves en ligne, par exemple : prendre des bonnes décisions lorsque vient le temps de partager son propre contenu; comprendre les techniques de collecte des données; se protéger contre les logiciels malveillants et autres dangers informatiques; et être conscient de son empreinte numérique.</p>
<p><b>Mobilisation de la collectivité</b></p> 	<p>Les ressources dans cette catégorie apprennent aux élèves leurs droits en tant que citoyens et consommateurs et les habilite à influencer les normes sociales positives dans les environnements en ligne et à se faire entendre en tant que citoyens actifs et investis.</p>
<p><b>Santé numérique</b></p> 	<p>La santé numérique comprend les compétences de gestion du temps passé devant un écran et l'équilibre la vie en ligne et hors ligne des élèves; la gestion des questions d'identité en ligne; le traitement des questions portant sur les médias numériques, l'image corporelle et la sexualité; et la compréhension des différences entre des relations en ligne saines et malsaines.</p>
<p><b>Sensibilisation du consommateur</b></p> 	<p>Ces compétences permettent aux élèves de naviguer les environnements hautement commercialisés en ligne. Elles comprennent savoir reconnaître et interpréter la publicité, les stratégies de marque et le consumérisme; lire et comprendre les répercussions des termes et conditions et des politiques de confidentialité des sites Web; et être des consommateurs avertis en ligne.</p>
<p><b>Trouver et vérifier</b></p> 	<p>Les élèves ont besoin des compétences pour trouver avec succès des sources d'information sur Internet pour leurs besoins personnels et scolaires ainsi que des compétences pour évaluer et authentifier les sources d'information qu'ils y trouvent.</p>
<p><b>Créer et remixer</b></p> 	<p>Les compétences en création et remixage permettent aux élèves de créer du contenu numérique et d'utiliser le contenu existant pour leurs propres fins de façons qui respectent les considérations juridiques et éthiques, et d'utiliser des plateformes numériques pour collaborer avec les autres.</p>



## Cadre de littératie numérique : Maternelle à 3<sup>e</sup> année

Les élèves du primaire sont déjà des utilisateurs actifs des technologies numériques, et bien qu'ils soient habituellement supervisés lorsqu'ils sont en ligne, il reste tout de même beaucoup de questions à envisager. Par exemple, les plus jeunes enfants (maternelle et 1<sup>re</sup> année) ont de la difficulté à distinguer le fantasme de la réalité et tendent à accepter ce qu'ils voient sans se questionner, y compris les messages publicitaires en ligne. Ils font confiance aux personnalités et aux gens qu'ils voient dans les médias, ce qui les rend particulièrement vulnérables aux stéréotypes.

En 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année, les élèves ne sont toujours pas capables de penser de façon critique à propos de la technologie, prenant les environnements et les activités virtuels au pied de la lettre. Cependant, leur indépendance grandissante signifie qu'ils cherchent davantage de renseignements en ligne, et qu'ils commencent à intégrer les ordinateurs et Internet à leur vie quotidienne. Dans cette optique, c'est le bon moment pour parler des points suivants :

- les compétences en matière de stratégies de recherche;
- reconnaître comment les personnages de marque, les jeux et les activités sur les sites Web les fidélisent;
- comment protéger leurs renseignements personnels sur les sites commerciaux;
- l'idée que le matériel affiché sur Internet peut durer toute la vie;
- le fait que les gens avec qui ils interagissent ont des sentiments.

### Alimentation saine sur le Web

Années scolaire : 2<sup>e</sup>-3<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves étudient le rôle des grignotines dans une alimentation saine et apprennent quelques-unes des techniques de marketing utilisées en ligne par les spécialistes du marketing de la nourriture.

### Capsule témoin sur Internet

Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves apprennent le concept des « capsules témoins » et appliquent ensuite l'idée en sélectionnant le contenu de capsules témoins pour représenter l'époque à laquelle ils vivent et leurs propres vies et goûts. Puis, ils appliquent cette idée au contenu en ligne, établissant un lien avec une « capsule témoin » de contenu en ligne.

### FAUX que ça cesse : qu'est-ce qui est réel sur Internet?

Années scolaire : 3<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves sont initiés aux défis de l'identification de ce qui est réel et ce qui est faux sur Internet. Après avoir appris quelques étapes simples pour vérifier l'information en ligne, ils concevront une affiche qui communique l'importance de questionner et de vérifier le contenu disponible en ligne.



**FAUX que  a cesse : Ce qui est dans le cadre**

Ann e scolaire : Maternelle-2e ann e



Au cours de cette le on, les  l ves sont initi s   l'id e que ce qu'ils voient dans les m dias peut  tre trompeur. Ils explorent la possibilit  que les m dias soient « fa onn s » par leurs cr ateurs et d terminent les  l ments du monde laiss s   l'ext rieur du cadre.

**Les publi-astuces : Introduction   la publicit  alimentaire en ligne**

Ann es scolaire : Maternelle-1  ann e



Cette le on initie les  l ves   la notion de publicit  en ligne et leur permet d'examiner les moyens utilis s par les sp cialistes du marketing pour cr er des environnements en ligne immersifs et attrayants qui captent et maintiennent l'attention des enfants.

**Les publi-astuces: Comprendre la publicit  alimentaire en ligne**

Ann es scolaire : 2 -3  ann e



Cette le on initie les  l ves   la notion de publicit  en ligne et leur permet d'examiner les moyens utilis s par les sp cialistes du marketing pour cr er des environnements en ligne immersifs et attrayants qui captent et maintiennent l'attention des enfants.

**Les publi-astuces de Co-Co : Une unit  interactive sur le marketing de la nourriture sur le Web**

Ann es scolaire : Maternelle-3  ann e



Cette unit  interactive a  t  con ue pour aider les jeunes   reconn tre les techniques de marketing que l'on retrouve sur les sites Web ciblant les enfants.

**Les r gles du jeu**

Ann es scolaire : Maternelle-3  ann e



Dans cette le on, les  l ves r fl chissent   l'importance des r gles  crites et non  crites qui permettent d'apprendre et de jouer ensemble, en ligne et hors ligne.



**[Pirates de la vie privée : une unité interactive sur la protection des renseignements personnels \(pour les 7 à 9 ans\)](#)**Années scolaire : 2<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> année

Ce tutoriel initie les enfants âgés au concept de la vie privée en ligne et leur enseigne à faire la distinction entre les renseignements qu'ils peuvent divulguer et ceux qu'il est préférable de garder pour soi. Le tutoriel les aide également à comprendre que leur décision peut varier, selon les contextes.

**[Qui dit vrai ? La deuxième aventure des trois Cybercochons](#)**Années scolaire : 3<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> année

Dans ce jeu interactif, les trois cybercochons réalisent l'importance de vérifier l'information trouvée en ligne et la nécessité de respecter la netiquette lorsqu'ils communiquent avec d'autres internautes. Ils apprennent également à discerner les faits des opinions et à reconnaître les préjugés et les stéréotypes dans les contenus en ligne.

**[Sais-tu repérer une publicité?](#)**Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprendront le concept du contenu de marque et ils apprendront à faire la différence entre une image ou une vidéo de marque et une image ou une vidéo sans marque et ce, dans des contextes en ligne et hors ligne, par le biais de différentes questions et discussions.

**[Tant de choix!](#)**Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, on présente aux élèves les premières étapes à suivre pour trouver des renseignements sur Internet.

**[Trouver l'équilibre dans notre vie numérique](#)**Années scolaire : Maternelle-3<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves examinent les différentes façons de passer le temps libre et ils apprennent à trouver un équilibre entre les activités composées de temps actif, les activités d'apprentissage et les activités liées aux médias.



### Une repr sentation de soi-m me en ligne

Ann es scolaire : Maternelle-3  ann e



Dans cette le on, les  l ves parlent de d guisements et de l'adoption d'une identit  qui leur ressemble ou qui est diff rente d'eux. La notion d'avatar leur est pr sent e comme une sorte de « d guisement »   l'int rieur d'un jeu vid o et ils examinent comment des contraintes techniques, g n riques et esth tiques li es   la cr ation et   la personnalisation des avatars peuvent nuire   leurs choix et   leur capacit  de se repr senter eux-m mes en ligne.



## Cadre de litt ratie num rique : 4<sup>e</sup>   6<sup>e</sup> ann e

Les  l ves plus jeunes n'ont pas les aptitudes   la pens e critique suffisantes pour naviguer sur le Web seul, mais les recherches de HabiloM dias d montrent que pr s d'un tiers utilisent rarement, voire jamais, Internet en pr sence d'un adulte.

Parce qu'ils passent plus de temps en ligne sans supervision, ces  l ves ont besoin de lignes directrices   propos de la s curit  d'Internet et de la protection des renseignements personnels, et ils doivent aussi apprendre    tre de bons citoyens et des utilisateurs responsables d'Internet.

Alors qu'une plus grande partie de leurs travaux scolaires n cessitent des recherches sur Internet, c'est  galement le bon moment pour apprendre aux  l ves   effectuer des recherches efficaces et   authentifier le contenu virtuel, y compris reconnaître les messages de marketing, les partis pris et les st r otypes.

Les  l ves de cet  ge sont tr s actifs dans les jeux et les environnements virtuels o  ils doivent apprendre   faire preuve d'empathie dans leurs interactions en ligne et   r sister aux techniques de « vente incitative » dans ces environnements ainsi qu'  g rer le temps qu'ils passent en ligne.

Les enfants de cet  ge sont  galement de plus en plus sensibles aux messages relativement   l'image corporelle et aux normes de genre qu'ils voient dans les m dias, y compris les m dias sociaux, et ont besoin d'aide pour composer avec la situation.

Documents d'information pour *Jeunes Canadiens dans un monde branch * :

[Profil des  l ves par ann e 4<sup>e</sup> - 5<sup>e</sup>](#) (PDF)

[Profil des  l ves par ann e 6<sup>e</sup> - 7<sup>e</sup>](#) (PDF)

### Avatars et image corporelle

Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e



Dans cette le on, le concept des « avatars » sera pr sent  aux  l ves, lesquels partageront leurs exp riences de la cr ation et de l'utilisation d'avatars dans des jeux vid o et des mondes virtuels.

### C'est l'heure du jeu!

Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e



Dans cette le on, les  l ves consid rent les aspects positifs des jeux vid o ainsi que les fa ons dont les jeux peuvent r duire le temps disponible pour d'autres activit s qu'ils aiment. On pr sente aux  l ves l'id e d' quilibrer le jeu et le temps d' cran avec d'autres parties de leur vie et d'apprendre les raisons pour lesquelles ils pourraient  tre tent s de passer plus de temps   jouer   des jeux et trouver difficile d'arr ter de jouer.



**Comportement  thique en ligne :  thique et empathie**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves d couvrent que les  motions intenses, comme la col re et l'excitation, peuvent rendre le contr le de leur comportement plus difficile. Ils abordent  galement le concept de l'empathie et examinent comment la communication num rique peut faire en sorte qu'il leur soit plus difficile d' prouver de l'empathie pour les autres.

**Comprendre Internet – Le on 1 : Utiliser Internet**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Cette unit  de quatre le ons explore ce qu'est Internet, comment l'information circule en ligne et comment utiliser Internet de fa on s curitaire pour toutes sortes de raisons, particuli rement les communications. Dans la premi re le on, les  l ves exploreront leurs propres exp riences des activit s en ligne,  tabliront un vocabulaire commun de la terminologie relative   Internet, et cerneront des buts et des m thodes li s aux interactions en ligne de la perspective de l'utilisateur.

**Comprendre Internet – Le on 2 : Liens et adresses**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette deuxi me le on de l'unit  *Comprendre Internet*, les  l ves parviendront   mieux comprendre comment les messages sont envoy s et re us par Internet.

**Comprendre Internet – Le on 3 : Mieux comprendre**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette troisi me le on de l'unit  *Comprendre Internet*, les  l ves cerneront et classeront leurs propres interactions avec Internet et participeront   une activit  de r flexion collaborative critique au cours de laquelle ils examineront Internet d'une vari t  de points de vue.

**Comprendre Internet – Le on 4 : Communication et m dias sociaux**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette quatri me le on de l'unit  *Comprendre Internet*, les  l ves compareront une vari t  de plateformes de r seautage social et comprendront comment elles fonctionnent pour partager des messages. Ils r fl chiront aux r gles virtuelles de base et exploreront les concepts de la s curit  et de la vie priv e dans le cadre de l'acc s et du partage de renseignements en ligne.





**Comprendre l'affaire : La valeur de la vie privée**Années scolaire : 6<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves sont initiés à l'idée que leur vie privée a de la valeur et que la plupart des applications et des services en ligne « gratuits » font une partie ou la totalité de leurs revenus grâce à la collecte (et dans certains cas la revente) des renseignements personnels des utilisateurs.

**FAUX que ça cesse : qu'est-ce qui est réel sur Internet?**Années scolaire : 3<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves sont initiés aux défis de l'identification de ce qui est réel et ce qui est faux sur Internet. Après avoir appris quelques étapes simples pour vérifier l'information en ligne, ils concevront une affiche qui communique l'importance de questionner et de vérifier le contenu disponible en ligne.

**FAUX que ça cesse : vérifier l'information en ligne**Année scolaire : 6<sup>e</sup> à 9<sup>e</sup> année

Au cours de cette leçon, les élèves participeront à un atelier qui leur permettra d'apprendre une méthode en quatre étapes simples et rapides pour vérifier l'information en ligne. Après les avoir pratiqué, ils réaliseront un message d'intérêt public destiné à présenter une de ces étapes ainsi qu'à propager l'idée que chacun est responsable de vérifier l'information trouvée en ligne avant de la partager ou de s'en servir.

**Gagner au jeu de la cybersécurité**Années scolaire : 5<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves discutent de leurs expériences en ligne et apprennent à réduire les risques qui pourraient y être associés. À l'aide de la Fiche-conseils sur la cybersécurité, les élèves examinent les nombreux outils et les stratégies qu'ils peuvent utiliser pour prévenir ou mitiger les mauvaises expériences en ligne.

**Introduction à la cyberintimidation : Avatars et identité**Années scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves auront l'occasion d'explorer les façons dont les médias excluent un grand nombre des éléments qui pourraient inciter à ressentir de l'empathie et de discuter de l'importance de l'empathie et du bon sens lorsqu'ils interagissent en ligne.



**Jouer sans se faire jouer : la premi re aventure des Trois Petits Cochons dans le cyberspace**Ann es scolaire : 3<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> ann e

Ce jeu convie les joueurs   en apprendre davantage sur le marketing en ligne, la protection de la vie priv e et les rencontres avec des  trangers.

**Le montage des  motions**Ann es scolaire : 5<sup>e</sup> ann e- 3<sup>e</sup> secondaire

Au cours de la le on, les  l ves d couvriront l'histoire du montage cin matographique et en apprendront davantage sur l'influence de la composition des plans, de la juxtaposition des images et de l'utilisation du rythme et de la r p tition en montage cin matographique sur l'impact  motionnel d'un film.

**Le Projet h ros : authentifier l'information en ligne**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves acqui rent des habilet s de recherche sur Internet en faisant une recherche sur un h ros personnel. En concentrant sur les  tapes initiales du processus de recherche, les  l ves apprennent   choisir un sujet clairement d fini,   poser des questions de recherche pertinentes et   choisir des mots-cl s efficaces.

**Passeport pour Internet : Un tutoriel de ma trise du Web destin  aux  l ves (4<sup>e</sup> ann e   2<sup>e</sup> secondaire)**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> ann e

Ce tutoriel interactif sous licence aide les jeunes   d velopper une pens e critique face   leurs exp riences en ligne comme la s curit  sur le Net, l'authentification de l'information offerte dans le cyberspace, le rep rage des techniques de cyberpublicit , la protection de leur confidentialit , la bonne gestion de leurs relations en ligne et la fa on de r agir ad quatement   la cyberintimidation.

**Payer pour jouer**Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves discuteront de leurs exp riences avec les jeux gratuits en ligne, puis ils apprendront les co ts de ces jeux « gratuits », qui se manifestent par plusieurs moyens : d boursement d'argent, partage de renseignements personnels ou attention accord e   la publicit  ou au contenu de marque.



[Pirates de la vie priv e : une unit  interactive sur la protection des renseignements personnels \(pour les 7   9 ans\)](#)Ann es scolaire : 2<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> ann e

Ce tutoriel initie les enfants au concept de la vie priv e en ligne et leur enseigne   faire la distinction entre les renseignements qu'ils peuvent divulguer et ceux qu'il est pr f rable de garder pour soi. Le tutoriel les aide  galement   comprendre que leur d cision peut varier, selon les contextes.

[Protecteurs de donn es](#)Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

L'objectif de ce jeu interactif est d' duquer les enfants et les pr adolescents sur les renseignements personnels et leur valeur, en plus de leur pr senter des mani res de g rer et prot ger leurs renseignements personnels sur les sites Web et les applications qu'ils aiment.

[Protecteurs de donn es : Comprendre la collecte de donn es en ligne](#)Ann es scolaire : 4<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves explorent les concepts li s   la collecte de donn es qui sont pr sent s dans le jeu  ducatif *Protecteurs de donn es*. La le on met en  vidence la notion selon laquelle les donn es des  l ves sont valables et m ritent une gestion attentionn e par une analyse des plateformes, des applications et des sites Web utilis s.

[Qui dit vrai ? La deuxi me aventure des trois Cybercochons](#)Ann es scolaire : 3<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> ann e

Dans ce jeu interactif, les trois cybercochons r alisent l'importance de v rifier l'information trouv e en ligne et la n cessit  de respecter la n tiquette lorsqu'ils communiquent avec d'autres internautes. Ils apprennent  galement   discerner les faits des opinions et   reconnaître les pr jug s et les st r otypes dans les contenus en ligne.

[Remettre le dentifrice dans son tube : Une le on sur l'information en ligne](#)Ann es scolaire : 6<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves regardent une courte vid o qui compare le fait d'essayer de supprimer de l'information personnelle en ligne   celui de remettre du dentifrice dans son tube. Apr s une br ve discussion sur les analogies visuelles comme celle pr sent e dans la vid o, les  l ves discutent de la signification de la vid o (que l'information en ligne est *permanente*.) Ils lisent ensuite une s rie de courts sc narios qui les aident   d terminer quatre grands principes relatifs   l'information en ligne : l'information peut  tre *copi e*, l'information peut  tre vue par *d'autres personnes que le public cibl *, l'information peut  tre vue par un *public plus large* que pr vu et l'information devient *facile   chercher*.



**Sur le droit chemin – Le on 1 :   la recherche d’un tr sor**Ann es scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Cette unit  compos e de 4 le ons sur la pens e critique et les comp tences en mati re de recherche enseigne aux  l ves la mani re de cibler et pr ciser leurs recherches en ligne pour  viter des r sultats non d sir s, la mani re de juger si un lien, un r sultat de recherche ou un site Web est l gitime ou faux et la mani re de trouver des sources l gitimes d’œuvres m diatiques en ligne comme de la musique, des vid es et des films. Dans le cadre de cette premi re le on, les  l ves apprennent   cr er des cha nes de recherche bien d finies et   utiliser des outils et des techniques telles que la mise en signet, les filtres du navigateur et les pr f rences du moteur de recherche pour  viter le contenu ind sirable.

**Sur le droit chemin – Le on 2 : Tout ce qui brille n’est pas de l’or**Ann es scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette deuxi me le on de l’unit  *Sur le droit chemin*, les  l ves apprennent   authentifier de l’information en ligne en comparant des « faits » obtenus sur le site Web <http://www.legorafi.fr> avec des sources autoris es.

**Sur le droit chemin – Le on 3 : Les cartes au tr sor**Ann es scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette troisi me le on de l’unit  *Sur le droit chemin*, les  l ves appliquent ce qu’ils ont appris dans les deux premi res le ons pour trouver et v rifier de l’information en ligne.

**Sur le droit chemin – Le on 4 : La chasse au tr sor**Ann es scolaire : 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> ann e

Dans cette quatri me le on de l’unit  *Sur le droit chemin*, les  l ves appliquent leurs comp tences en mati re de recherche et de pens e critique pour apprendre   trouver des sources l gitimes en ligne pour le t l chargement et la diffusion en flux de films, de musique et de vid es.

**Une journ e dans la vie de Jo et Jos e**Ann es scolaire : 6<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> ann e

Dans ce jeu  ducatif sous licence, les  l ves aident un fr re et une s eur, Jo et Jos e,   g rer des situations auxquelles ils font face en ligne dans leur vie quotidienne. Les modules sont repr sent s dans cinq journ es dans la vie de Jo et de Jos e, couvrant des sujets qui ont  t  identifi s comme importants pour les jeunes : d samorcer les situations dramatiques (cyberintimidation), confidentialit  des donn es, vie priv e et r putation,  thique en mati re de vie priv e et l’authentification des renseignements en ligne.



## Cadre de litt ratie num rique : 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> ann e

Les  l ves interm diaires ont tout de m me besoin d'encadrement continu concernant la s curit  sur Internet, la protection des renseignements personnels, la bonne citoyennet  et l'utilisation responsable d'Internet. Toutefois,   cet  ge, ils peuvent  galement assumer davantage de responsabilit s pour les communaut s et les espaces virtuels dont ils font partie : c'est le bon moment pour encourager des normes sociales positives sur l' change de renseignements et la communication en ligne.

 tant donn  leur utilisation accrue d'Internet pour trouver des renseignements, c'est  galement un bon moment pour pr senter des strat gies en vue de d terminer la paternit  du contenu et le responsable des renseignements en ligne afin qu'ils puissent reconna tre les renseignements appropri s en mati re de sant , les partis pris, le contenu haineux, ainsi que les escroqueries et les canulars virtuels.

  cet  ge, l'influence des m dias sur les normes de genre et l'image corporelle est de plus en plus intense. Les enfants doivent apprendre   appliquer des concepts de litt ratie m diatique aux espaces virtuels comme les r seaux sociaux.

Les enfants de cet  ge commencent  galement   former des amiti s plus intenses et, dans certains cas, entament des relations romantiques, et partagent davantage de contenu personnel en ligne. Ils doivent apprendre   reconna tre les caract ristiques des relations saines et malsaines et   faire les bons choix dans le traitement des renseignements personnels des autres.

Documents d'information pour *Jeunes Canadiens dans un monde branch * :

[Profil des  l ves par ann e 6<sup>e</sup> - 7<sup>e</sup>](#) (PDF)

[Profil des  l ves par ann e 8<sup>e</sup> - 9<sup>e</sup>](#) (PDF)

### [Agis! Comment avoir une influence positive quand tu es t moin de cyberintimidation](#)

Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> ann e



Dans cette le on, les  l ves discutent des raisons qui pourraient les faire h siter   intervenir lorsqu'ils sont t moins de cyberintimidation et trouvent des fa ons d'aider qui n'envenimeront pas la situation. Puis,   l'aide de sc narios et de l'outil interactif *Agis! Comment avoir une influence positive quand tu es t moin de cyberintimidation*, ils d cident de ce qu'ils feraient s'ils  taient t moins d'intimidation et partagent leurs id es afin de comprendre l'importance de bien r fl chir avant d'agir.

### [Apprivoiser le Wiki sauvage](#)

Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> ann e



Dans cette le on, on pr sente aux  l ves le site Wikip dia, une encyclop die virtuelle  dit e par les utilisateurs, ainsi qu'un aper u de ses forces et faiblesses comme source de recherche. On leur montre comment  valuer la fiabilit  d'un article Wikip dia et tenter d'am liorer un article existant.



**Boucs émissaires et altérisation**Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Cette leçon permet aux élèves de mieux comprendre ce qu'est la désignation de boucs émissaires et la altérisation et de voir comment ces comportements attisent la haine et l'intolérance.

**Ce n'est pas cool : Relations saines et respectueuses en ligne**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves explorent les relations malsaines avec les médias numériques, y compris : faire pression sur les autres pour qu'ils partagent du contenu privé, le harcèlement en ligne, le harcèlement et l'abus de confiance.

**Clique si tu es d'accord**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Êtes-vous en mesure de saisir rapidement et efficacement les politiques de confidentialité et les conditions d'utilisation? Venez apprendre comment déchiffrer les documents juridiques des sites Web et des applications à l'aide de ce jeu interactif. Vous y trouverez également un guide de l'enseignante et de l'enseignant pour vous aider à intégrer cette activité à la classe.

**Comportement éthique en ligne : Éthique et valeurs**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves pensent à la façon d'acquérir des valeurs et aux effets de celles-ci sur notre comportement, surtout en ligne.

**Comprendre l'affaire : La valeur de la vie privée**Années scolaire : 6<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves sont initiés à l'idée que leur vie privée a de la valeur et que la plupart des applications et des services en ligne « gratuits » font une partie ou la totalité de leurs revenus grâce à la collecte (et dans certains cas la re-vente) des renseignements personnels des utilisateurs.

**Cyberintimidation et participation citoyenne**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves exploreront les concepts des règles, des valeurs et de l'éthique et d'apprendre comment ces éléments influencent notre prise de décisions et comment ils peuvent contribuer à créer des cultures virtuelles positives.



**Décortiquer une page Web**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves appliquent les « cinq questions du cyberspace » aux sources d'information qu'ils trouvent en ligne. En assumant le rôle d'un élève faisant des recherches pour un projet scientifique, les élèves doivent authentifier les renseignements trouvés dans un article en ligne sur un édulcorant synthétique, l'aspartame.

**Encourager les comportements éthiques en ligne**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprennent des façons de gérer leur vie privée et leur réputation en ligne en explorant leur présence numérique et de faire de bons choix quant au partage du contenu d'autres personnes en ligne.

**Fais-toi valoir sous ton meilleur jour**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves commencent par parler du phénomène des égoportraits (selfies) et interviennent à titre d'experts pour conseiller l'enseignant quant aux normes permettant de sélectionner les meilleurs égoportraits. Puis, ils examinent des énoncés tirés d'entrevues auprès de jeunes qui font ressortir des enjeux tels que l'autoreprésentation, l'image corporelle et les normes associées aux sexes, et ils en apprennent davantage sur la retouche d'images.

**FAUX que ça cesse : vérifier l'information en ligne**Année scolaire : 6<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Au cours de cette leçon, les élèves participeront à un atelier qui leur permettra d'apprendre une méthode en quatre étapes simples et rapides pour vérifier l'information en ligne. Après les avoir pratiqué, ils réaliseront un message d'intérêt public destiné à présenter une de ces étapes ainsi qu'à propager l'idée que chacun est responsable de vérifier l'information trouvée en ligne avant de la partager ou de s'en servir.

**Gagner au jeu de la cybersécurité**Années scolaire : 5<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves discutent de leurs expériences en ligne et apprennent à réduire les risques qui pourraient y être associés. À l'aide de la Fiche-conseils sur la cybersécurité, les élèves examinent les nombreux outils et les stratégies qu'ils peuvent utiliser pour prévenir ou mitiger les mauvaises expériences en ligne.



**Haine ou débat ?**Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves découvriront la différence entre le débat légitime sur une question politique et les arguments fondés sur la haine.

**Introduction à la cyberintimidation — Monde virtuel et monde physique**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves explorent les signaux verbaux et visuels sur lesquels nous comptons pour comprendre comment d'autres personnes se sentent. Puis, ils tiennent compte des différences entre les communications en ligne et hors ligne et discutent de la façon dont ces différences pourraient compliquer leur compréhension des impacts de nos mots et gestes sur les autres en ligne.

**Je l'ai trouvé dans Internet : Éducation en matière de santé sexuelle et authentification de l'information en ligne**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprendront à percevoir Internet comme un outil de recherche et à utiliser les moteurs de recherche avec plus d'efficacité. Ils seront invités à mettre en application leurs nouvelles habiletés en menant une recherche portant sur les mythes qui entourent la sexualité et la contraception.

**Jouer avec sa confidentialité**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

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.

**La cyberintimidation et la loi**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Cette leçon permet aux élèves d'explorer et de discuter des aspects juridiques de la cyberintimidation. Les élèves passent en revue des études de cas hypothétiques, mesurent la gravité de chacun des cas, établissent qui est légalement responsable, quelle mesure doit être prise et par qui.





**La machine invisible : Les mégadonnées et toi**

Années scolaire : 8e à la 10e année



Dans cette leçon, les élèves examineront un profil de réseau social fictif afin d'apprendre comment les plateformes en ligne recueillent des données sur les utilisateurs. Ils liront ensuite un article expliquant comment les plateformes utilisent ces données et exploreront certains problèmes que soulève cette pratique. Enfin, ils créeront un arbre conceptuel à partir de leur propre profil de données en ligne et réfléchiront sur la façon dont les données qu'ils publient peuvent être recueillies et utilisées par d'autres personnes.

**La propagande haineuse 2.0**Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprennent quelles formes la propagande haineuse peut prendre sur Internet et des stratégies pour lutter contre la propagande haineuse en ligne.

**La vie privée et la vie en ligne**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves prennent conscience des 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.

**Le montage des émotions**Années scolaire : 5<sup>e</sup> année-3<sup>e</sup> secondaire

Au cours de la leçon, les élèves découvriront l'histoire du montage cinématographique et en apprendront davantage sur l'influence de la composition des plans, de la juxtaposition des images et de l'utilisation du rythme et de la répétition en montage cinématographique sur l'impact émotionnel d'un film.

**Le Projet héros : authentifier l'information en ligne**Années scolaire : 4<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves acquièrent des habiletés de recherche sur Internet en faisant une recherche sur un héros personnel. En concentrant sur les étapes initiales du processus de recherche, les élèves apprennent à choisir un sujet clairement défini, à poser des questions de recherche pertinentes et à choisir des mots-clés efficaces.



### Les jeux vidéos

Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Dans cette leçon, les élèves découvrent comment les jeux vidéo peuvent avoir un impact sur leur santé mentale et physique.

### Marketing en ligne destiné aux jeunes : stratégies et techniques

Années scolaire : 6<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Cette deuxième leçon de l'unité Le marketing en ligne destiné aux jeunes, sensibilise les élèves aux techniques de marketing en ligne utilisées pour cibler les jeunes sur Internet.

### Notre expérience des médias numériques est façonnée par les outils dont nous nous servons – Défi Débranche-toi

Années scolaire : 7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année



Dans le cadre de cette leçon, les élèves explorent le rôle de la technologie et des médias dans leur vie et consacrent ensuite une semaine à faire le suivi ou à limiter leur utilisation des médias. Ils partagent ensuite leur expérience et discutent dans quelle mesure la façon dont les outils des médias numériques sont créés peut nous amener à les utiliser différemment (ou simplement plus souvent). Les élèves misent ensuite sur ces perspectives pour créer un plan d'utilisation consciencieuse des médias. Lors d'une activité d'approfondissement facultative, ils interrogent les autres élèves pour une vidéo explorant leur expérience et leurs réflexions pour l'ensemble du projet.

### Passeport pour Internet : Un tutoriel de maîtrise du Web destiné aux élèves (4<sup>e</sup> année à 2<sup>e</sup> secondaire)

Années scolaire : 4<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> année



Ce tutoriel interactif sous licence aide les jeunes à développer une pensée critique face à leurs expériences en ligne comme la sécurité sur le Net, l'authentification de l'information offerte dans le cyberspace, le repérage des techniques de cyberpublicité, la protection de leur confidentialité, la bonne gestion de leurs relations en ligne et la façon de réagir adéquatement à la cyberintimidation.

### Protégez votre vie privée

Années scolaire : 6<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année



Cette unité de deux leçons sur le marketing en ligne destiné aux jeunes explore les techniques de marketing en ligne utilisées pour cibler les jeunes sur Internet. Cette première leçon, permet aux élèves de se familiariser avec les différentes techniques utilisées par les cyberpublicitaires pour obtenir de l'information personnelle sur les internautes.



**Qui sait vraiment ? Votre vie priv e   l' re de l'information**Ann es scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

Au cours de cette le on, les  l ves examinent en d tail les enjeux relatifs   la protection de la vie priv e, au moyen d'une s rie d'activit s, d'enqu tes et de jeux de questions-r ponses.

**Remettre le dentifrice dans son tube : Une le on sur l'information en ligne**Ann es scolaire : 6<sup>e</sup>   8<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves regardent une courte vid o qui compare le fait d'essayer de supprimer de l'information personnelle en ligne   celui de remettre du dentifrice dans son tube. Apr s une br ve discussion sur les analogies visuelles comme celle pr sent e dans la vid o, les  l ves discutent de la signification de la vid o (que l'information en ligne est *permanente*.) Ils lisent ensuite une s rie de courts sc narios qui les aident   d terminer quatre grands principes relatifs   l'information en ligne : l'information peut  tre *copi e*, l'information peut  tre vue par *d'autres personnes que le public cibl *, l'information peut  tre vue par un *public plus large* que pr vu et l'information devient *facile   chercher*.

**Trouver et valider l'information sur Internet traitant de d veloppement international**Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves  tudieront des strat gies en vue de mener des recherches efficaces, sur Internet, sur des sujets touchant au d veloppement international.

**Une journ e dans la vie de Jo et Jos e**Ann es scolaire : 6<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> ann e

Dans ce jeu  ducatif sous licence, les  l ves aident un fr re et une s ur, Jo et Jos e,   g rer des situations auxquelles ils font face en ligne dans leur vie quotidienne. Les modules sont repr sent s dans cinq journ es dans la vie de Jo et de Jos e, couvrant des sujets qui ont  t  identifi s comme importants pour les jeunes : d samorcer les situations dramatiques (cyberintimidation), confidentialit  des donn es, vie priv e et r putation,  thique en mati re de vie priv e et l'authentification des renseignements en ligne.

**Vois-tu ce que je vois?**Ann es scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

  l'aide des six questions du cyberspace, les  l ves doivent distinguer le vrai du faux sur Internet.



## Cadre de litt ratie num rique : 9<sup>e</sup>   12<sup>e</sup> ann e

Contrairement   l'opinion g n ralement re ue, la cyberintimidation demeure un probl me au secondaire. Les  l ves de ces ann es scolaires devraient apprendre les fa ons de s'exprimer et d'influencer le cours des choses que ce soit lors de cas individuels de cyberintimidation ou lorsqu'il s'agit de cr er des espaces plus tol rants et respectueux en ligne.

La proportion de jeunes propri taires d'un cellulaire ou d'un t l phone intelligent atteint un sommet chez les plus vieux au secondaire. Il devient donc essentiel d'enseigner aux  l ves de ces ann es comment  quilibrer leur vie en ligne et hors ligne et comment g rer le stress caus  par les m dias sociaux.  tant donn  que les adolescents modifient constamment leur empreinte num rique en envoyant et en partageant du contenu en ligne, il est important qu'ils apprennent comment cr er une image positive et qu'ils songent   obtenir le consentement de quelqu'un avant d'afficher une photo ou tout autre contenu appartenant   quelqu'un d'autre.

Les  l ves de ces ann es scolaires vont sur Internet pour suivre l'actualit  et les nouvelles. Il est donc essentiel qu'ils acqui rent les comp tences n cessaires pour trouver des renseignements et les authentifier, que ce soit en salle de classe ou   l'ext rieur de la classe.

Les adolescents d pendent des m dias tels que la t l vision, les magazines, le Web et les m dias sociaux pour s'informer sur des sujets qui les int ressent, surtout les sujets embarrassants ou tabous tels que la sexualit , les relations amoureuses et les questions de sant  mentale. L' ducation en litt ratie m diatique est  galement n cessaire pour  valuer de fa on critique la repr sentation de la sexualit  dans les m dias.

Documents d'information pour *Jeunes Canadiens dans un monde branch * :

[Profil des  l ves par ann e 8 - 9](#) (PDF)

[Profil des  l ves par ann e 10 - 11](#) (PDF)

### [Agis! Comment avoir une influence positive quand tu es t moin de cyberintimidation](#)

Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> ann e



Dans cette le on, les  l ves discutent des raisons qui pourraient les faire h siter   intervenir lorsqu'ils sont t moins de cyberintimidation et trouvent des fa ons d'aider qui n'envenimeront pas la situation. Puis,   l'aide de sc narios et de l'outil interactif *Agis! Comment avoir une influence positive quand tu es t moin de cyberintimidation*, ils d cident de ce qu'ils feraient s'ils  taient t moins d'intimidation et partagent leurs id es afin de comprendre l'importance de bien r fl chir avant d'agir.

### [Apprivoiser le Wiki sauvage](#)

Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> ann e



On pr sente aux  l ves le site Wikip dia, une encyclop die virtuelle  dit e par les utilisateurs, ainsi qu'un aper u de ses forces et faiblesses comme source de recherche.



**Atelier Te respecter et respecter les autres en ligne**Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

Cet atelier fourni aux pr adolescents et aux jeunes adolescents des strat gies et des connaissances qui les aideront   se respecter,   respecter les autres et   respecter l'espace dans le cadre de leur utilisation des m dias sociaux.

**Au-del  des faits : Authentification 101**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans le cadre de cette le on, les  l ves examineront les diff rents facteurs qui  tablissent la fiabilit  ou le manque de fiabilit  des sources en ligne. Ils apprendront quelles mesures rapides ils peuvent prendre pour d terminer la fiabilit  d'une source en ligne et les mettront en pratique en jouant   un jeu interactif virtuel. Ils cr eront ensuite un produit m diatique afin de montrer aux autres  l ves   appliquer l'une des tactiques apprises.

**Au-del  des faits : Authentification et citoyenn **Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans le cadre de cette le on, les  l ves examineront les fa ons dont la d sinformation peut avoir un impact sur l'histoire et la politique. Apr s avoir discut  d'un certain nombre d'exemples historiques de d sinformation, ils examineront les fa ons dont les sources d'information peuvent adopter des partis pris et utiliseront un jeu interactif pour mettre en pratique leurs comp tences afin de trouver davantage de contexte   une histoire.

**Au-del  des faits : Les faits sur les sciences et la sant **Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans le cadre de cette le on, les  l ves examineront une large gamme de renseignements sur les sciences et la sant  qu'ils sont susceptibles de rencontrer dans les nouvelles ou les m dias sociaux. Ils liront un article sur un sujet scientifique pour les aider   comprendre les difficult s particuli res de la v rification des renseignements sur les sciences et la sant  et utiliseront ensuite un jeu informatique  ducatif pour mettre en pratique leurs comp tences dans le cadre de nouvelles sur les sciences et la sant . Ils dresseront une liste des sources fiables vers lesquelles ils peuvent se tourner pour v rifier les nouvelles sur les sciences et la sant .

**Au-del  des faits : Nous sommes tous des diffuseurs**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans le cadre de cette le on, les  l ves examineront la fa on dont nos propres partis pris peuvent nous emp cher d' tre objectifs. Ils apprendront des fa ons de reconna tre et d'expliquer leurs partis pris et mettront en pratique ces connaissances en jouant   un jeu interactif en ligne. Ils apprendront comment les campagnes d'int r t public peuvent changer les normes sociales et cr eront leur propre message d'int r t public pour promouvoir le partage  thique de renseignements en ligne.



**Au-delà des faits : Renseignements utiles**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves examineront la signification du terme « fausses nouvelles » et apprendront des faits sur le monde de l'information qui les aideront à reconnaître les sources légitimes d'information.

**Authentification au-delà de la classe**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves discuteront des photos, des vidéos et des nouvelles « virales » qui sont diffusées sur les médias sociaux.

**Boucs émissaires et altérisation**Années scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> année

Cette leçon permet aux élèves de mieux comprendre ce qu'est la désignation de boucs émissaires et la altérisation et de voir comment ces comportements attisent la haine et l'intolérance.

**Canular, vous avez dit canular ?**Années scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Cette leçon permet aux élèves de vérifier l'authenticité de l'information qu'ils trouvent sur Internet.

**Clique si tu es d'accord**Années scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> année

Ce jeu éducatif aide les enfants à développer les compétences et la confiance nécessaires pour lire les politiques de protection de la vie privée et les conditions d'utilisation avant de donner automatiquement leur consentement.

**Combattre la haine sur Internet**Années scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves apprennent comment les médias numériques sont utilisés pour promouvoir ou combattre la haine et l'intolérance.



**Composer avec le stress num rique**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves r fl chissent aux fa ons dont les m dias num riques peuvent causer du stress.

**Cultures et valeurs en ligne**Ann es scolaire : 11<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, on pr sente aux  l ves les concepts fondamentaux de l'anthropologie et de l'ethnographie. Les  l ves explorent comment ils s'appliquent aux communaut s virtuelles.

**D cortiquer une page Web**Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves appliquent les « six questions du cyberspace » aux sources d'information qu'ils trouvent en ligne.

**D mocratie et comp tences num riques**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Au cours de cette activit , les  l ves :

- r fl chiront   l'importance d'obtenir des renseignements fiables avant de prendre position sur un enjeu politique ou  lectoral;
-  tudieront une s rie de sc narios con us pour enseigner cinq strat gies de v rification des faits : trouver la publication originale, v rifier la source, chercher d'autres renseignements, utiliser un outil de v rification des faits et consulter des sources fiables;
- r fl chiront   l'incidence de l'information fautive et trompeuse en politique.

** change artistique**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Le but de cette le on est de favoriser et de d velopper l'art chez les jeunes sous forme d'engagement communautaire et de leur donner l'occasion de r fl chir   leurs exp riences en lien avec la vie priv e et l' galit  dans les espaces en r seau.



**Encourager les comportements  thiques en ligne : ma vie virtuelle**Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves apprennent des fa ons de g rer leur vie priv e et leur r putation en ligne en explorant leur pr sence num rique et de faire de bons choix quant au partage du contenu d'autres personnes en ligne.

**Faire bouger les d cisionnaires : droits des jeunes et les m dias**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

Les  l ves exploreront le concept des droits de la personne et apprendront comment les id es entourant ce concept ont men    la r daction de la Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies.

**FAUX que  a cesse : v rifier l'information en ligne**

Ann e scolaire : 6   9 ann e



Au cours de cette le on, les  l ves participeront   un atelier qui leur permettra d'apprendre une m thode en quatre  tapes simples et rapides pour v rifier l'information en ligne. Apr s les avoir pratiqu , ils r aliseront un message d'int r t public destin    pr senter une de ces  tapes ainsi qu'  propager l'id e que chacun est responsable de v rifier l'information trouv e en ligne avant de la partager ou de s'en servir.

**Haine ou d bat ?**

Ann es scolaire : 8e   10e ann e



Dans cette le on, les  l ves d couvriront la diff rence entre le d bat l gitime sur une question politique et les arguments fond s sur la haine.

**Introduction   la mobilisation de la communaut  virtuelle**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Ce plan de le on a  t  con u pour aider   inspirer la curiosit  et l'action de vos  l ves du secondaire en raison du lien tr s r el qui existe entre la mobilisation civique pr coce et les citoyens qui sont actifs et engag s en politique.

**Je l'ai trouv  dans Internet :  ducation en mati re de sant  sexuelle et authentification de l'information en ligne**Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-9<sup>e</sup> ann e

Les  l ves apprendront   percevoir Internet comme un outil de recherche et   utiliser les moteurs de recherche avec plus d'efficacit .





**La cyberintimidation et la loi**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Cette le on permet aux  l ves d'explorer et de discuter des aspects juridiques de la cyberintimidation.

**La libert  d'expression et Internet**Ann es scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Cette le on vise   faire comprendre aux  l ves la tension in vitable qui existe dans une soci t  d mocratique entre la libert  d'expression et le droit d' tre prot g  contre l'incitation   la haine.

**La machine invisible : Les m gadonn es et toi**

Ann es scolaire : 8e   la 10e ann e



Dans cette le on, les  l ves examineront un profil de r seau social fictif afin d'apprendre comment les plateformes en ligne recueillent des donn es sur les utilisateurs. Ils liront ensuite un article expliquant comment les plateformes utilisent ces donn es et exploreront certains probl mes que soul ve cette pratique. Enfin, ils cr eront un arbre conceptuel   partir de leur propre profil de donn es en ligne et r fl chiront sur la fa on dont les donn es qu'ils publient peuvent  tre recueillies et utilis es par d'autres personnes.

**La propagande en ligne et la prolif ration de la haine**Ann es scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves apprennent comment les techniques de propagande sont utilis es pour promouvoir la haine et l'intol rance en ligne.

**La propagande haineuse 2.0**Ann es scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

Cette le on d bute par un jeu-questionnaire interactif qui apprend aux  l ves quelles formes la propagande haineuse peut prendre sur Internet.

**La protection de la vie priv e et ses dilemmes**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans le cadre de cette le on, les  l ves examineront les compromis que nous devons accepter quotidiennement pour pouvoir   la fois pr server la protection de la vie priv e et acc der aux services d'information et ils en discuteront.



**La publicit  en faveur de l'alcool dans Internet**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

L' l ve explore diff rents aspects de la publicit  en faveur de l'alcool diffus e dans Internet.

**Le d bat sur la pornographie : la controverse dans la publicit **Ann es scolaire : 11<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Cette le on aide les  l ves   comprendre la difficult  de d terminer les limites pr cises entre l'art  rotique, la libert  d'expression et l'exploitation sexuelle et les familiariser avec les lignes directrices pour faire ces distinctions.

**Le jeu en ligne et les jeunes**Ann es scolaire : 11<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Cette le on examine des fa ons dont le jeu en ligne attire les jeunes et accro t le risque qu'ils deviennent des joueurs ayant un probl me de jeu.

**Le journaliste citoyen**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Cette le on commence par la pr sentation d'une br ve histoire du journalisme citoyen suivie d'une discussion de ce que signifie ce concept.

**Le montage des  motions**Ann es scolaire : 5<sup>e</sup> ann e-3<sup>e</sup> secondaire

Au cours de la le on, les  l ves d couvriront l'histoire du montage cin matographique et en apprendront davantage sur l'influence de la composition des plans, de la juxtaposition des images et de l'utilisation du rythme et de la r p tition en montage cin matographique sur l'impact  motionnel d'un film.

**Le remixage des m dias**Ann es scolaire : 10<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans le cadre de cette le on, les  l ves examinent diff rents types de remixages (des  uvres cr ees en  ditant un texte simple   celles qui s'inspirent de textes existants) pour  laborer une d finition du terme « remixage ».



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

Ann es scolaire : 9 -12  ann e



Dans cette le on, les  l ves exploreront la signification des termes « biais culturel » et « pr jug  » et  valueront comment certains mots peuvent refl ter un biais culturel en raison de leur connotation. En analysant pourquoi il est particuli rement important d'examiner les nouvelles pour d tecter la pr sence possible de biais culturels, les  l ves seront initi s au concept cl  de l' ducation aux m dias selon lequel les m dias v hiculent des messages id ologiques et ont une influence sociale et politique.

**Les droits des enfants et des adolescents en mati re de vie priv e**

Ann es scolaire : 9 -12  ann e



Dans le cadre de la pr sente le on, les  l ves apprendront   d terminer quels renseignements personnels peuvent  tre recueillis ou l'ont  t  par le biais des plateformes qu'ils utilisent,   limiter la collecte de donn es les concernant, et   conna tre les diff rentes formes de recours qui sont mises   leur disposition s'ils estiment qu'une entreprise ne respecte pas leurs droits.

**Les jeux vid es**

Ann es scolaire : 7 -9  ann e



Dans cette le on, les  l ves d couvrent comment les jeux vid o peuvent avoir un impact sur leur sant  mentale et physique.

**Marketing en ligne destin  aux jeunes : Prot gez votre vie priv e**

Ann es scolaire : 6 -9  ann e



Cette le on permet aux  l ves de se familiariser avec les diff rentes techniques utilis es par les sites Web commerciaux pour recueillir des renseignements personnels sur les enfants.

**Marketing en ligne destin  aux jeunes : strat gies et techniques**

Ann es scolaire : 6 -9  ann e



Cette activit  comprend des discussions et des exercices qui visent   sensibiliser les  l ves aux techniques de marketing en ligne utilis es pour cibler les jeunes sur Internet.



**MonUnivers : Un tutoriel de littératie numérique destiné aux élèves du secondaire** (sous licence)Années scolaire : 7<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Ce tutoriel vise à enseigner aux étudiants des compétences essentielles en maîtrise du Web en simulant leurs environnements en ligne favoris. Le tutoriel comporte quatre chapitres, chacun traitant d'un aspect particulier de la littératie numérique : recherche et authentification de l'information en ligne, gestion de sa réputation et de ses informations personnelles, gestion des relations personnelles en ligne et comportement éthique dans l'utilisation des médias numériques.

**Narration numérique pour la mobilisation communautaire**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

En groupes, les élèves créeront une histoire numérique qui traite d'un sujet, d'un thème ou d'une question qui les touche. Toutes les étapes de la production seront couvertes, y compris la recherche, la scénarisation de leur idée en un schéma organisationnel visuel, la pratique de faire des photographies et des entrevues de qualité, et la transformation de leur histoire numérique en un projet fini à l'aide d'un logiciel d'édition informatique.

**Ne pas faire de tort : comment être un témoin actif de la cyberintimidation**Années scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> année

Dans cette leçon, les élèves considèrent la mesure dans laquelle il peut parfois être difficile et compliqué de faire la bonne chose.

**Notre expérience des médias numériques est façonnée par les outils dont nous nous servons – Défi Débranche-toi**Années scolaire : 7<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année

Dans le cadre de cette leçon, les élèves explorent le rôle de la technologie et des médias dans leur vie et consacrent ensuite une semaine à faire le suivi ou à limiter leur utilisation des médias. Ils partagent ensuite leur expérience et discutent dans quelle mesure la façon dont les outils des médias numériques sont créés peut nous amener à les utiliser différemment (ou simplement plus souvent). Les élèves misent ensuite sur ces perspectives pour créer un plan d'utilisation consciencieuse des médias. Lors d'une activité d'approfondissement facultative, ils interrogent les autres élèves pour une vidéo explorant leur expérience et leurs réflexions pour l'ensemble du projet.

**Opposition : Participer à des activités de militantisme en ligne**Années scolaire : 7<sup>e</sup> -9<sup>e</sup> année

Cette leçon explore comment les jeunes peuvent se servir des médias en ligne pour participer à des activités de militantisme sur des questions qui leur tiennent à cœur.



**Premi re personne**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Au cours de cette activit , les  l ves examinent la repr sentation de la diversit  dans les jeux vid o en identifiant des exemples dans ceux auxquels ils s'adonnent et en comparant leurs observations aux statistiques relatives   la diversit  de la population Canadienne.

**Produire des m dias pour un monde d mocratique**Ann es scolaire : 11<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Ce programme permet aux  l ves de cr er une podcast vid o dans le but de traiter de certains aspects du d veloppement international.

**Qui raconte mon histoire ?**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Au cours de cette le on, les  l ves sont initi s   l'histoire de la pratique du « blackface » (litt ralement, « face noire » – une forme de repr sentation raciste traditionnelle dans laquelle les acteurs se maquillaient en noir pour  voquer les traits ethniques st r otyp s des Noirs aux  tats-Unis) et aux autres exemples d'acteurs qui proviennent de groupes majoritaires et jouent des personnages de groupes minoritaires, comme des acteurs blancs jouant des personnages asiatiques ou autochtones ainsi que des acteurs valides jouant des personnages atteints d'une incapacit .

**Qui sait vraiment ? Votre vie priv e   l' re de l'information**Ann es scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

Au cours de cette le on, les  l ves examinent en d tail les enjeux relatifs   la protection de la vie priv e, au moyen d'une s rie d'activit s, d'enqu tes et de jeux de questions-r ponses.

**R flexion sur la haine**Ann es scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves d veloppent leur capacit  de raisonnement en apprenant   reconnaître diff rents types de raisonnements fallacieux, notamment ceux utilis s par les incitateurs   la haine pour diffuser la d sinformation et alimenter la haine et l'intol rance.

**Relations en ligne : Respect et consentement**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves utilisent des arbres conceptuels pour explorer les concepts de « respect » et de « consentement » dans un contexte virtuel.



**Relations et sexualit  dans les m dias**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves apprennent   remettre en question les repr sentations m diatiques u genre, des relations et de la sexualit .

**Se faire entendre : une trousse m dias pour les jeunes**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Cette trousse aide les jeunes   comprendre le fonctionnement de l'industrie de l'information, le r le des st r otypes et les diff rentes fa ons d'acc der   ces m dias afin de faire valoir leurs opinions et pr occupations.

**Sensibilisation num rique pour la mobilisation communautaire**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves, en groupes, doivent pr senter leur question et leur solution aux gens dans la rue. Afin d'adopter de r els changements par l'action pour en faire profiter l'ensemble de la collectivit , chaque sujet choisi devra  tre expos    d'autres membres de la collectivit  et compris par eux. Les  l ves concevront une campagne promotionnelle de sensibilisation communautaire afin d'adopter des changements r els qui sont importants pour eux.

**Syst mes de classement des films au Qu bec**Ann es scolaire : 10<sup>e</sup>-11<sup>e</sup> ann e

Cette activit  porte sur la nature des syst mes qui servent   classer des films, des  missions de t l vision et des jeux vid o. On demande aux  l ves de poser un regard critique sur les crit res qui permettent de classer ces produits m diatiques, puis de prendre en compte, et de discuter, des aspects sociaux et politiques sous-jacents qui d coulent de ces syst mes.

**Ton curriculum vit  virtuel**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans cette le on, les  l ves apprennent que leur pr sence en ligne est comme un curriculum vit  qui peut les aider, ou leur nuire,   l'avenir dans leurs vies personnelles et professionnelles.

**Trouver et valider l'information sur Internet traitant de d veloppement international**Ann es scolaire : 7<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> ann e

Dans ce module de deux jours, les  l ves  tudieront des strat gies en vue de mener des recherches efficaces, sur Internet, sur des sujets touchant au d veloppement international.



**Violence facilit e par la technologie : Plan de le on sur la jurisprudence p nale**

Ann es scolaire : 11e et 12e ann e



Ce plan de le on explore la relation entre la technologie et la loi en examinant comment le droit p nal r pond   la violence facilit e par la technologie (VFT). Non seulement cette le on am liorera la compr hension des  l ves quant   la signification du terme « violence », mais elle les engagera dans un dialogue sur les enjeux sociaux et juridiques ainsi que les fa ons dont les technologies nouvelles et  mergentes affectent la relation entre la loi et la technologie. En examinant des  tudes de cas canadiennes, et en entamant ensuite une discussion, les  l ves d velopperont leur connaissance des r percussions juridiques de diverses formes de VFT, comme les communications harcelantes, le harc lement criminel, l'utilisation non autoris e de syst mes informatiques, la divulgation non consensuelle d'images intimes (parfois appel e « pornographie de vengeance ») et la propagande haineuse. Les  l ves utiliseront la base de donn es de jurisprudence p nale sur la violence facilit e par la technologie du projet eQuality pour faire des recherches sur la jurisprudence p nale canadienne r cente en mati re de VFT, mieux comprendre le concept de « violence » et le large  ventail d'actes associ s   la VFT, ainsi qu'examiner les ressources juridiques disponibles et les r percussions potentielles pour les personnes touch es.

**Vois-tu ce que je vois?**Ann es scolaire : 8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> ann e

  l'aide des six questions du cyberspace, les  l ves doivent distinguer le vrai du faux sur Internet.

**Votre vie branch e: guide des ados sur la vie en ligne**Ann es scolaire : 9<sup>e</sup> ann e

Ce guide aide les  tudiantes et les  tudiants qui viennent de commencer l' cole secondaire    quilibrer les exigences de leur vie en ligne et hors ligne.

