



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

Programme d'Éducation physique et santé de l'Ontario : Liens avec la littératie numérique et médiatique - Maternelle à la 8^e année

Pour le meilleur ou pour le pire, les médias et les technologies de communications jouent un rôle important dans la l'éducation de la santé physique et mentale chez les élèves. Le nouveau [programme d'Éducation physique et santé de l'Ontario](#) établit un point de départ pour aborder des discussions sur la santé et la littératie médiatique.

Dans le programme d'éducation de la 1^{re} à la 8^e année, la plupart des ressources en littératie tombent sous de domaine d'étude *Vie saine*. Veuillez consulter nos [Résultats d'apprentissage en éducation aux médias et littératie numérique de l'Ontario](#) pour voir comment chaque leçon établit un lien avec les attentes spécifiques et générales pour chaque année scolaire.

Ressources pertinentes

Leçons choisies :

1^{re} à la 3^e année

[Sais-tu repérer une publicité?](#) Les élèves apprennent 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.

[Trouver l'équilibre dans notre vie numérique](#) 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.

[Les filles et les garçons à la télévision](#) Les élèves discutent des émissions de télévision destinées aux enfants et de la façon dont les filles et les garçons y sont représentés.

[Alimentation saine sur le Web](#) L'enseignant guide les élèves dans une tournée de sites populaires visant les enfants où la classe recense et classe les publicités vues sur ces sites et examine comment les produits alimentaires publicisés entrent, ou n'entrent pas, dans les groupes alimentaires du Guide alimentaire canadien.

[Une représentation de soi-même en ligne](#) Les élèves parlent de déguisements et de l'adoption d'une identité qui leur ressemble ou qui est différente d'eux. La notion d'avatar leur est présentée comme une sorte de « déguisement » à l'intérieur d'un jeu vidéo et ils examinent comment des contraintes techniques, génériques et esthétiques liées à la création et à la personnalisation des avatars peuvent nuire à leurs choix et à leur capacité de se représenter eux-mêmes en ligne.

[Les règles du jeu](#) Les élèves réfléchissent à l'importance des règles écrites et non écrites qui permettent d'apprendre et de jouer ensemble, en ligne et hors ligne.



4^e à la 6^e année

[Avatars et image corporelle](#) Dans cette leçon, le concept des « avatars » sera présenté aux élèves, lesquels partageront leurs expériences de la création et de l'utilisation d'avatars dans des jeux vidéo et des mondes virtuels par rapport aux questions sur l'image corporelle.

[Comportement éthique en ligne : Éthique et empathie](#) Les élèves apprennent que les émotions intenses, comme la colère et l'excitation, peuvent rendre le contrôle de leur comportement plus difficile, et abordent le concept de l'empathie et examinent comment la communication numérique peut faire en sorte qu'il leur soit plus difficile d'éprouver de l'empathie pour les autres.

[C'est l'heure du jeu!](#) Les élèves considèrent les aspects positifs des jeux vidéo ainsi que les façons dont les jeux peuvent réduire le temps disponible pour d'autres activités qu'ils aiment.

[Les filles et les garçons à la télévision](#) Les élèves discutent des émissions de télévision destinées aux enfants et de la façon dont les filles et les garçons y sont représentés.

[Introduction à la cyberintimidation : Avatars et identité](#) Cette leçon donne l'occasion aux élèves d'explorer le concept des avatars et de discuter de l'importance de l'empathie et du bon sens lorsqu'ils interagissent en ligne.

7^e et 8^e année

[Cyberintimidation et participation citoyenne](#) Les élèves explorent les concepts des règles, des valeurs et de l'éthique et d'apprendre comment ces éléments influencent notre prise de décisions. Les élèves sont ensuite invités à considérer comment ils peuvent contribuer à créer des cultures virtuelles positives.

[La cyberintimidation et la loi](#) Les élèves explorent et discutent des aspects juridiques de la cyberintimidation.

[Messages sexistes dans la publicité sur l'alcool](#) Les élèves jettent un regard critique sur les stéréotypes sexuels d'origine culturelle; ils explorent les mécanismes utilisés, dans les images et les messages contenus dans la publicité sur l'alcool, pour promouvoir et renforcer ces stéréotypes.

[Je l'ai trouvé dans Internet : Éducation en matière de santé sexuelle et authentification de l'information en ligne](#) 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.

[Encourager les comportements éthiques en ligne : ma vie virtuelle](#) Les élèves explorent comment ils sont représentés en ligne par l'intermédiaire de leur propre contenu et le contenu affiché ou partagé par d'autres, ainsi que d'outils de recherche pour contrôler l'accès à leur contenu virtuel.

[Fais-toi valoir sous ton meilleur jour](#) Les élèves parlent du phénomène des égoportraits (selfies) et interviennent à titre d'experts pour conseiller l'enseignant quant aux normes permettant de sélectionner les meilleurs égoportraits.

[Ce n'est pas cool : Relations saines et respectueuses en ligne](#) Les élèves considèrent pourquoi les relations malsaines comme faire pression sur les autres pour qu'ils partagent du contenu privé, le harcèlement en ligne, le harcèlement et l'abus de confiance peuvent être plus commun pourraient être plus communs lorsque nous communiquons par les médias numériques et les façons dont ils peuvent être évités ou atténués.



[Introduction à la cyberintimidation — Monde virtuel et monde physique](#) 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.

Ressources interactives choisies :

[Les publi-astuces de Co-Co](#) Cette unité interactive a été conçue pour aider les jeunes de 5 à 8 ans à reconnaître les techniques de marketing que l'on retrouve sur les sites Web ciblant les enfants .

[Qui dit vrai ? La deuxième aventure des trois Cybercochons](#) Dans ce deuxième jeu interactif, conçu pour les jeunes de 8 à 10 ans, 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 .

[Pirates de la vie privée : une unité interactive sur la protection des renseignements personnels](#) Ce tutoriel initie les enfants âgés de 7 à 9 ans 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.

[Jouer sans se faire jouer : la première aventure des Trois Petits Cochons dans le cyberspace](#) Ce jeu, conçu pour les jeunes de 8 à 10 ans, convie les joueurs à en apprendre davantage sur le marketing en ligne, la protection de la vie privée et les rencontres avec des étrangers.

[Quand la pub sur l'alcool cible les jeunes](#) Ce jeu-questionnaire interactif permet aux élèves de 11 à 13 ans de parfaire leur connaissance et compréhension du marketing faisant la promotion de l'alcool auprès des jeunes.

