

Guide

# Littératie médiatique numérique



# Table des matières

<b>1. Pourquoi enseigner la littératie médiatique numérique?</b> .....	<b>1</b>
La place de la littératie médiatique numérique dans le programme-cadre de français 2023.....	1
L'enseignement et l'apprentissage en matière de littératie médiatique numérique .....	5
<b>2. Les concepts et les compétences clés</b> .....	<b>8</b>
1. Recherche et littératie informationnelle .....	8
2. Citoyenneté numérique – Droits et responsabilités .....	14
3. Citoyenneté numérique – Identité numérique .....	20
4. Communauté et sensibilisation à la culture.....	24
5. Formes de discours, conventions et techniques.....	29
6. Médias, destinataires et production de textes .....	33
7. Sécurité, bien-être et étiquette – Gestion des données et de la vie privée .....	38
8. Sécurité, bien-être et étiquette – Navigation sécuritaire .....	41
9. Sécurité, bien-être et étiquette – L'étiquette en ligne .....	45
10. Innovation et design.....	49
<b>3. Activités pédagogiques</b> .....	<b>55</b>
Cycle primaire .....	56
Fiche d'activité 1 : La chasse aux sources.....	56
Fiche d'activité 2 : Naviguer en toute sécurité sur Internet.....	63
Fiche d'activité 3 : Publication responsable de nos plus belles photos.....	69
Cycle moyen.....	76
Fiche d'activité 1 : Naviguer sur le Web – aiguisons nos réflexes!.....	76
Fiche d'activité 2 : Création d'affiches publicitaires pour promouvoir la sécurité en ligne .....	83
Fiche d'activité 3 : Créateurs de balados .....	91
Cycle intermédiaire.....	99
Fiche d'activité 1 : Info ou intox? Décryptage critique de sources et de fausses nouvelles .....	99
Fiche d'activité 2 : Entre textes et contextes .....	106
Fiche d'activité 3 : Campagne de sensibilisation numérique.....	113
<b>4. Conclusion</b> .....	<b>120</b>
<b>5. Annexes</b> .....	<b>122</b>
<b>6. Ressources</b> .....	<b>155</b>
<b>7. Glossaire</b> .....	<b>158</b>
<b>8. Bibliographie</b> .....	<b>161</b>

# 1. Pourquoi enseigner la littératie médiatique numérique?

« Il était désormais possible de dépasser une perspective transmissive des langues axée sur des contenus et des pratiques linguistiques, rhétoriques et littéraires figés dans l'espace et dans le temps. Il était envisageable d'opter pour une perspective créative, multimodale et pluriculturelle qui met [*sic*] l'accent sur des usages concrets et contextualisés des langues et qui ouvre [*sic*] une voie au renouvellement des pratiques pédagogiques. » – (Boultif et al., 2021)



## La place de la littératie médiatique numérique dans le programme-cadre de français 2023

Depuis l'entrée massive du numérique dans les institutions, les entreprises et les familles, au cours des années 2000, il y a eu une intensification des lieux de diffusion et de consultation de la culture et de la connaissance sur des supports de plus en plus variés. C'est dans ce contexte que nous avons vu apparaître de nouvelles formes de littératie dont il faut maintenant tenir compte dans l'éducation des citoyennes et des citoyens devant composer avec divers médias sur des supports multiples pour s'informer et s'exprimer. En apprenant de manière progressive, selon un curriculum raisonné, à lire, à produire et à communiquer du sens à l'aide de médias numériques, les élèves acquièrent des compétences dites du XXI<sup>e</sup> siècle.

Ainsi, en prenant un nouveau virage avec l'arrivée du numérique, le concept de littératie a contribué à redéfinir une nouvelle forme d'accès au savoir et, par conséquent, à changer les perceptions et les pratiques, notamment en enseignement et en apprentissage de la lecture, de l'écriture et de la communication orale. Les supports numériques sont mobiles, créant une culture « portable » où les contenus et les modalités d'accès sont facilement personnalisables. Dans chaque domaine d'études de la littératie, on a procédé à une révision complète des compétences et des processus déployés en lecture et en écriture de contenus sur des supports numériques, en se dotant d'outils conceptuels pour saisir les formes et les stratégies propres à la littératie médiatique numérique en jeu.

## Créer du sens au cœur de la littératie médiatique numérique!

Le sens – son expression, son incarnation, son émission, sa réception – constitue de façon intrinsèque le cœur de toute forme de communication, de tout échange d'information. En tant que message, il est porté par des véhicules aussi innombrables que diversifiés, qu'ils soient d'origine humaine (bruits, sons, mouvements, paroles, chants, écritures, jeux, etc.), matérielle (objets, machines, algorithmes, intelligence artificielle, etc.) ou immatérielle (concepts, idées, images mentales, etc.). En qualité d'information échangée, le sens est bien sûr reçu (décrypté, compris – traité et interprété – puis intégré), mais il est d'abord produit ou émis (devient l'objet d'un design, est formalisé, puis diffusé). Pour produire du sens, les personnes intéressées par les flux de l'information doivent maîtriser, de plus en plus et de mieux en mieux, des codes, des langages et des modes au moyen desquels se concrétisent tous ces messages, et ce, dans une constante dynamique transactionnelle de réception et d'émission, qu'elle soit analogique, numérique ou plus ou moins métissée (Lacelle, Acerra et Boutin, à paraître).

## L'évolution de la littératie médiatique numérique

Le champ des littératies multiples et des multilittératies a ouvert la voie à celui de la multimodalité et de la littératie médiatique numérique (LMN). La multimodalité suppose l'usage, en contexte réel de communication, de plusieurs modes sémiotiques (image, texte, son, cinétique) pour concevoir un objet ou un événement sémiotique (Kress et van Leeuwen, 2001; Kress, 2010). La littératie médiatique numérique est considérée comme l'habileté à accéder à des textes multimodaux, à les analyser, à les évaluer et à les créer dans une variété de contextes (Livingstone, 2004; Hobbs et Frost, 2003). En contexte numérique, la littératie médiatique numérique vise la capacité à mobiliser les compétences multimodales (par exemple, la combinaison des modes linguistiques, le visuel et le sonore) et les compétences numériques (par exemple, l'interaction, la représentation, la manipulation) appropriées à la situation et adaptées aux ressources, à l'occasion de la réception (décodage, compréhension, interprétation et évaluation) ou de la production (élaboration, création, diffusion) de tout type de message (Lacelle et al., 2019). Les ressources numériques sont les outils (par exemple, les logiciels, les applications, les plateformes, les interfaces, les réseaux sociaux) et les supports numériques (par exemple, les tablettes, les téléphones cellulaires, les ordinateurs portables, les objets connectés, les appareils de réalité augmentée ou virtuelle) offerts par les milieux numériques (Bouchardon et Cailleau, 2018) pour saisir et créer des contenus et des formes (par exemple, des données, des schémas, des idées, des pensées, des savoirs, des messages, des œuvres).



## Les transformations du texte à l'hypermédia...

La notion de texte a été redéfinie en tenant compte de sa nature potentiellement multimodale. Le texte multimodal renvoie à tout agencement de signes, de modes et de langages visant à mettre en forme un contenu organisé d'éléments signifiants pour une communauté donnée, fixé sur un support et mis en situation d'être lu (manipulé, compris et interprété) par un lectorat ou un public (Gervais et Marcotte, 2023; Lahouste et Audet, 2023). Un texte multimodal devient signifiant lorsqu'on peut (co)construire du sens au moyen d'un contenu plus ou moins formalisé, fixé sur un support, qui demande un investissement en réception selon son degré d'incomplétude formelle ou sémiotique. Il prend alors la forme d'un écrit, d'un écrit multimodal (illustré, sonorisé, hypertextualisé, interactif), d'un hypertexte, d'un film, d'une performance théâtrale, d'une photographie, d'un poème géolocalisé, d'un balado, d'un site Internet, etc.

## Les compétences en littératie médiatique numérique : que dit la recherche?

La recherche en éducation démontre que pour lire ou produire des textes numériques, il faut maintenant maîtriser des compétences sémiotiques : savoir décoder, utiliser et combiner les spécificités de chaque mode sémiotique en fonction des dispositifs, des logiciels et des supports technologiques. Un autre exemple important est celui de l'évolution du modèle de compétences en littératie médiatique en contexte numérique. Cet avancement (post)numérique (voir Lacelle, Acerra et Boutin, à paraître; Boutin et Acerra, 2023; Acerra et Lacelle, 2022; Richard et Lacelle, 2020; Lacelle et Lalonde, 2023; Martel, Lacelle et Lalonde, 2020; Gervais, Audet et Lacelle, 2022; Fastrez, Lacelle et al., 2021) correspond aux compétences sur lesquelles miser pour former les élèves à la réception et à la production de contenus fictionnels et non fictionnels édités et diffusés sur divers supports (analogiques, numériques, virtuels, etc.). Le développement de ces compétences devrait essentiellement passer par l'analyse des caractéristiques des différentes formes – et supports de création – des textes multimodaux et de leurs dimensions critique, éthique, technique, sociale, rhétorique, stylistique et sémiotique. À titre d'exemple, les apprenantes et les apprenants de tout âge devraient pouvoir reconnaître les formes variées d'illustrations (images, photographies, schémas, graphiques, croquis-notes, etc.) et déterminer leurs fonctions énonciatives afin de les utiliser efficacement, donc à l'aide de la compétence multimodale. Ceci sous-tend la reconnaissance, l'analyse et l'usage des codes, des modes et des langages dans la réception ou la production des designs narratifs, poétiques, expérientiels, intermodaux, spatiaux, graphiques, sonores et haptiques.



## Comment adapter ses pratiques pédagogiques pour intégrer la littératie médiatique numérique?

L'intégration de la littératie médiatique numérique dans la pratique pédagogique présente à la fois des occasions favorables et des défis pour le personnel enseignant. Elle aide les élèves à acquérir des compétences essentielles en matière de pensée critique, d'analyse des médias et d'utilisation éthique des technologies numériques. L'usage de supports multimodaux et de technologies numériques peut accroître la motivation et l'engagement des élèves dans leur apprentissage. Ces compétences préparent les élèves à devenir des citoyennes et des citoyens numériques responsables et productifs dans un monde de plus en plus connecté. La littératie médiatique numérique peut être intégrée dans diverses matières, favorisant ainsi une approche interdisciplinaire de l'enseignement.



L'intégration de la littératie médiatique numérique dans la pratique pédagogique présente aussi des enjeux et des obstacles. Pour assurer une intégration efficace de littératie médiatique numérique, il faut accorder du temps, des ressources et offrir de la formation au personnel enseignant. Les disparités d'accès aux technologies numériques entre les élèves peuvent aussi créer des inégalités dans l'acquisition de ces compétences. La nature changeante des technologies numériques exige une mise à jour constante des connaissances et des pratiques pédagogiques. L'évaluation des compétences en littératie médiatique numérique peut nécessiter le développement de nouveaux outils et le besoin d'adapter ses méthodes d'évaluation.

Pour surmonter ces obstacles, il est essentiel de fournir une formation adéquate au personnel enseignant, de développer des ressources pédagogiques adaptées et d'adopter une approche collaborative permettant aux membres du personnel d'échanger sur les meilleures pratiques. L'intégration de la littératie médiatique numérique dans le curriculum de manière transversale, plutôt que de manière distincte, peut également faciliter son adoption et son efficacité.



## L'enseignement et l'apprentissage en matière de littératie médiatique numérique

### **Intention :**

### Développer des compétences essentielles en littératie médiatique numérique

Les élèves acquièrent et mettent en application des habiletés et des connaissances en littératie médiatique numérique pour soutenir leur apprentissage, notamment pour comprendre la façon dont les médias numériques sont utilisés dans le but de communiquer et d'influencer le public. Les élèves apprennent à naviguer dans des environnements en ligne, avec l'autorisation pertinente dans les circonstances, tout en gérant leurs données, leur sécurité et leur vie privée. Elles et ils apprennent à se servir d'outils numériques et médiatiques pour évaluer l'information et montrer leurs apprentissages.



### Intégration de la littératie médiatique numérique aux autres domaines du programme-cadre de français

Les élèves apprennent à développer et à mettre en application les compétences transférables décrites dans le domaine A pour enrichir leurs habiletés à communiquer dans divers contextes culturels, sociaux et langagiers, propres à une matière, en situation de lecture, d'écoute, d'interprétation visuelle et de création de textes. Les élèves comprennent la façon dont les compétences transférables les aident à utiliser leur voix et à participer activement à leurs apprentissages, ainsi qu'à planifier les prochaines étapes pour développer leurs capacités et leur potentiel.

Toutes les compétences transférables ainsi que les habiletés et les connaissances en lien avec la littératie médiatique numérique doivent être mises en relation avec les domaines du programme cadre :

- B** – Notions fondamentales du français;
- C** – Compréhension : Comprendre des textes et y réagir;
- D** – Expression d'idées et création de textes.

# Connaissances et habiletés à développer chez les élèves en matière de littératie médiatique numérique

En plus des [énoncés des compétences transférables en littératie médiatique numérique](#), les apprentissages essentiels en littératie médiatique numérique permettront aux élèves :

- d'utiliser les compétences transférables pour communiquer, collaborer, créer, innover et résoudre des problèmes dans divers contextes culturels, sociaux et langagiers, propres à une matière, et les appliqueront lors de la lecture, de l'écoute, de l'interprétation visuelle et de la création de textes;
- de saisir la façon dont les compétences transférables les aident à déployer leur voix et à participer activement à leur apprentissage, ainsi qu'à planifier les prochaines étapes pour développer leurs capacités et leur potentiel;
- de comprendre leurs droits et leurs responsabilités en ce qui concerne leurs interactions en ligne après avoir reçu l'autorisation requise et prendront des décisions qui contribueront de manière positive à leur identité numérique et à leur communauté;
- de connaître la façon d'utiliser les environnements en ligne en toute sécurité, de gérer leur vie privée et leurs données personnelles et d'interagir d'une manière qui favorise leur bien-être et celui des autres, notamment en obtenant les autorisations nécessaires;
- de comprendre les interrelations entre la forme de discours, le contenu, le contexte, les destinataires et la personne qui crée un texte;
- de faire appel à des outils numériques et médiatiques pour soutenir les étapes du processus de design et pour apporter des solutions créatives à des défis authentiques;
- de communiquer et collaborer avec diverses communautés d'une manière sécuritaire, respectueuse, responsable et inclusive, en utilisant des plateformes et des environnements en ligne, y compris des outils numériques et médiatiques. Ils feront preuve de sensibilité culturelle avec les membres de la communauté.

## Articulation des contenus de la littératie médiatique numérique (A2.) avec les domaines B, C et D du programme-cadre de français

Il existe une multitude d'articulations possibles entre les contenus de la littératie médiatique numérique et les domaines du programme-cadre de français, de la 1<sup>re</sup> à la 8<sup>e</sup> année. Chaque média numérique (photo, image, album, bande dessinée, vidéo, plateforme, blogue, réseau social, œuvre augmentée, etc.) peut être travaillé en classe de manière différente, en fonction de la nature du média, du thème, de l'année d'études et des apprentissages visés pour les domaines B, C et D.

Voici un exemple (8<sup>e</sup> année, articulation des contenus d'apprentissage C3.2 et A2.5) :



## Attente

**C3. Pensée critique en littérature**

## Contenus d'apprentissage

**C3.2 Inférences**

**A2.5 Médias, destinataires et production de textes**

### Testez vos habilités en littérature médiatique numérique.

Pour réussir cette activité, il faut :

- activer ses connaissances sur l'intention du dessin de presse (inférence globale)
- comprendre l'intention de communication (interrelation entre le discours, le contenu et la ou le destinataire)
- trouver des indices explicites dans l'image pointée pour décoder le message de détresse de l'ours et du pingouin en raison du réchauffement climatique (appuyer son interprétation sur des indices de l'image).

D'autres exemples sont proposés dans les fiches d'activités qui se trouvent dans la troisième section de ce guide.

### Le dessin de presse

Pointez le dessin qui, selon vous, est un dessin de presse.



## 2. Les concepts et les compétences clés



### Recherche d'information et diverses perspectives

#### Qu'est-ce que c'est?

Une recherche d'information selon diverses perspectives suppose l'exploration et la considération d'une variété de sources et de points de vue sur un sujet donné.

Ainsi :

- on obtient une compréhension plus complète et plus nuancée, en évitant les biais cognitifs liés à une vision unique ou limitée;
- on évite la focalisation sur une seule réponse ou une seule source d'information qui pourrait mener à une compréhension partielle ou biaisée du sujet;
- on accède à un éventail plus large d'informations, d'idées et d'angles d'analyse, enrichissant du même coup la compréhension globale;
- on favorise une information pluraliste et diversifiée, élément essentiel à une démocratie saine.

# Validité, crédibilité et exactitude de l'information

## Pourquoi?

La validité, la crédibilité et l'exactitude sont des concepts clés pour évaluer la qualité de l'information. La validité fait référence à la pertinence et à l'adéquation de l'information par rapport à ce qu'on cherche à comprendre. La crédibilité concerne la fiabilité de la source d'information et la rigueur avec laquelle elle a été produite.

Une source crédible est digne de confiance, car son contenu a été validé par des experts ou entités reconnus dans le domaine. L'exactitude fait référence à la qualité, la justesse et la précision de l'information transmise. Une information exacte est exempte d'erreurs ou d'inexactitudes.

# Mésinformation, désinformation et curation des données

## Quelques concepts clés

La mésinformation, la désinformation et la curation des données sont des concepts clés liés à la diffusion et à la gestion de l'information en ligne.

➤ La mésinformation fait référence à des informations fausses ou trompeuses diffusées par quelqu'un qui les croit vraies. Il n'y a pas d'intention malveillante derrière la communication de ces informations erronées.

➤ La désinformation, en revanche, implique la création et la diffusion intentionnelle d'informations fausses ou trompeuses avec le but conscient de tromper le public. C'est une forme de manipulation de l'information à des fins malveillantes.

➤ La curation des données fait référence au processus de filtrage, d'organisation et de présentation des données et du contenu en ligne. C'est un aspect crucial de la lutte contre la désinformation. En effet, une curation transparente et responsable des contenus sur les plateformes en ligne peut aider à limiter la propagation de fausses informations. Les plateformes en ligne et les réseaux sociaux sont des terrains propices à la désinformation, en raison de leurs algorithmes de recommandation et de ciblage de contenus. Une plus grande transparence sur la curation des données et le fonctionnement de ces algorithmes est donc essentielle pour assurer l'intégrité de l'information en ligne.

# Méthodologie : Création de textes qui respectent les lois et une éthique d'écriture

## Comment?

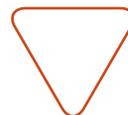
L'éthique d'écriture assure la création de contenus écrits empreints d'intégrité, de transparence et de respect. Voici quelques principes clés :

- respecter les droits d'auteur et citer correctement les sources utilisées (le plagiat est une violation éthique et légale);
- éviter la diffamation, la calomnie ou les propos haineux envers des individus ou des groupes;
- faire preuve d'objectivité en présentant les faits, sans déformer ou tronquer les informations de manière malhonnête;
- respecter la vie privée et la confidentialité en ne divulguant pas d'informations personnelles sans l'autorisation des personnes concernées.

**L'éthique en écriture vise à produire du contenu crédible, digne de confiance et respectueux des droits et de la dignité de toutes les personnes. Le cadre légal encadre ces principes éthiques.**



# Recherche d'information



## EXEMPLES

**Une bonne recherche d'information vise à explorer un sujet de manière approfondie et nuancée en consultant des sources variées et en considérant différents points de vue.**

**Cela implique :**

- d'utiliser des moteurs de recherche qui classent les résultats par catégories thématiques plutôt que séquentiellement. Cela permet de voir la diversité des perspectives dès le départ;
- de consulter des sources d'information de natures différentes (publications scientifiques, médias traditionnels, blogs, forums en ligne, etc.). Cela évite d'avoir une vision monolithique du sujet;
- de prioriser les résultats non redondants qui apportent de nouvelles idées ou angles d'analyse. L'objectif est d'enrichir sa compréhension globale;
- de faire preuve d'ouverture devant les opinions divergentes ou minoritaires pour éviter les biais de confirmation;
- de valider la fiabilité et la pertinence des sources consultées.

## CONTRE-EXEMPLES

**À l'inverse, une mauvaise recherche d'information se caractérise souvent par :**

- une focalisation sur les premiers résultats d'un moteur de recherche, sans considérer d'autres perspectives;
- la consultation de sources redondantes qui ne font que confirmer une vision particulière du sujet;
- un manque de recul critique sur la fiabilité et la pertinence des sources;
- une fermeture aux points de vue contradictoires ou remettant en cause ses idées préconçues.

# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire

### Les élèves seront en mesure :

- de repérer les sources d'information pertinentes;
- d'utiliser des outils de recherche avec efficacité;
- de recueillir des données de manière organisée;
- de développer la capacité à considérer différentes perspectives et points de vue;
- de reconnaître les diverses interprétations et opinions sur un sujet donné.



## Cycle moyen

### Les élèves seront en mesure :

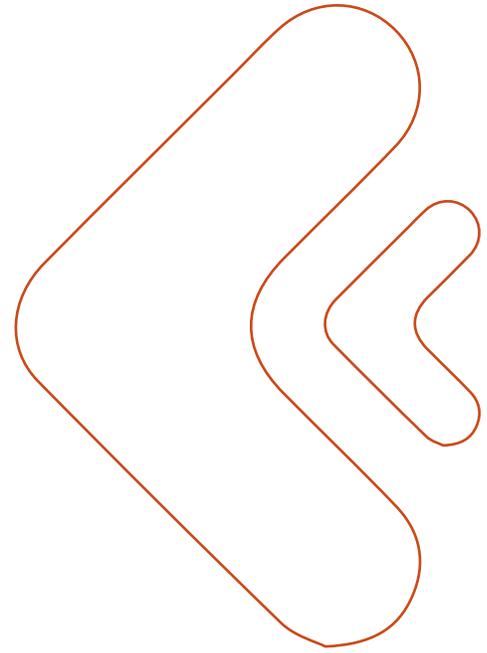
- d'évaluer de manière critique l'exactitude, la fiabilité et la crédibilité des informations;
- de comparer différentes sources et analyser les arguments présentés;
- de comprendre le contexte de présentation de l'information et son influence sur la pertinence et la fiabilité;
- de rassembler et intégrer des informations provenant de différentes sources et perspectives;
- d'articuler clairement ses idées et exprimer ses opinions tout en faisant preuve d'écoute et d'ouverture;
- de communiquer de manière responsable et éthique en utilisant des sources fiables, créditant correctement les idées d'autrui et évitant le plagiat et la désinformation.



## Cycle intermédiaire

### Les élèves seront en mesure :

- de reconnaître les différences culturelles, sociales et individuelles dans l'interprétation et l'utilisation de l'information;
- d'identifier et comprendre la mésinformation et la désinformation dans les médias et sur Internet;
- d'évaluer de manière critique les sources et les contenus médiatiques;
- de remettre en question les informations douteuses et de rechercher des preuves solides;
- de trier, organiser et évaluer les données pertinentes pour créer des contenus informatifs et de qualité;
- de comprendre les concepts de droits d'auteur, de citation pertinente et de respect de la propriété intellectuelle;
- de prendre conscience des implications éthiques liées à la collecte, l'utilisation et la communication de l'information (confidentialité, respect de la vie privée, manipulation de l'information).





## 2 CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Droits et responsabilités lors  
des interactions en ligne

### Droits lors d'interactions en ligne

#### Qu'est-ce que c'est?

Les droits en ligne font partie d'un ensemble d'éléments qui contribuent à la citoyenneté numérique. Un usage adéquat des droits en ligne consiste à utiliser de façon responsable et critique Internet et ses ressources, sur les ordinateurs et les autres appareils numériques connectés<sup>1</sup>.

- Cela comprend le droit à la confidentialité, à la liberté d'expression et à l'accès à l'information. En tant que citoyennes et citoyens numériques, il est crucial de respecter ces droits pour soi-même et pour les autres.
- Cela implique de protéger ses données personnelles, de s'exprimer de manière responsable et respectueuse ainsi que de vérifier la véracité des informations avant de les relayer.

<sup>1</sup> Cet usage englobe les droits et les responsabilités lors des interactions en ligne, la sécurité, le bien-être et l'étiquette en ligne (ces concepts sont présentés plus loin dans cette section).

# Responsabilités lors d'interactions en ligne

## Qu'est-ce que c'est?

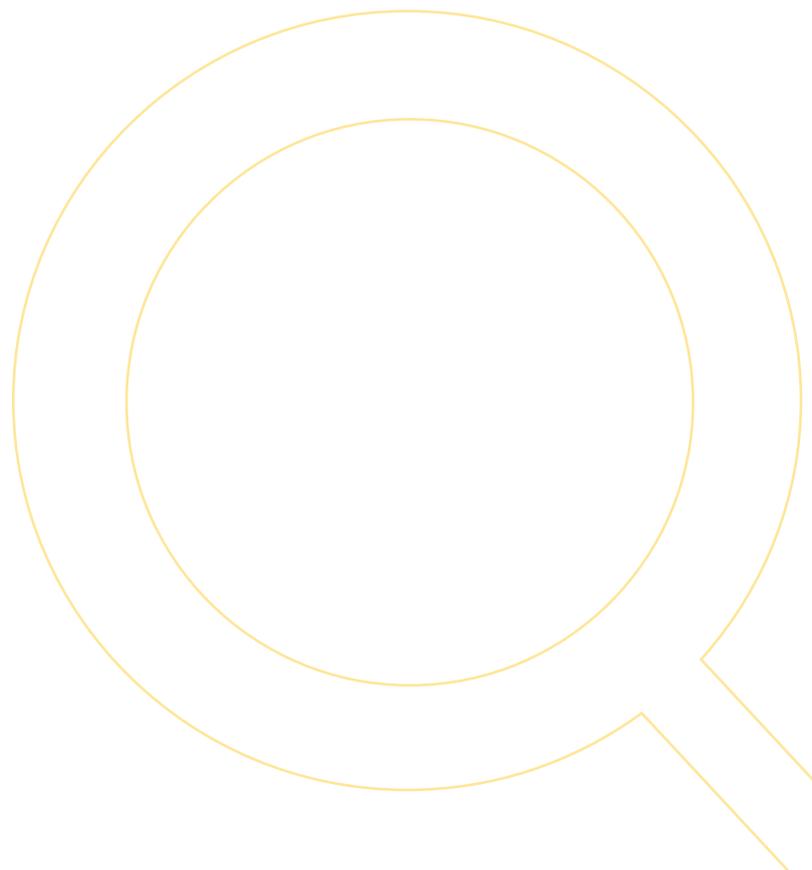
Les responsabilités en ligne incluent le respect des autres personnes, l'adoption de comportements sécuritaires et la participation active à la création d'un environnement numérique positif. Les citoyennes et citoyens numériques doivent avoir conscience des menaces à la cybersécurité, éviter le harcèlement et la diffusion de fausses informations, et promouvoir des interactions constructives et empathiques.

# Accès et utilisation en ligne

## Quoi et pourquoi?

Les autorisations concernent les permissions ou consentements que doivent obtenir les jeunes élèves pour accéder et utiliser des outils numériques et consulter des contenus en ligne et font référence aux règles à suivre à cet égard. Le concept d'autorisation inclut également la compréhension des conditions d'utilisation des applications, la protection de la vie privée et l'utilisation responsable des ressources numériques.

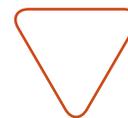
Enseigner ces principes de confidentialité et de sécurité en ligne est essentiel. Cela prépare les élèves à naviguer de manière sûre et éthique dans le monde numérique, tout en les aidant à développer une conscience numérique : une qualité cruciale dans un monde où la technologie est omniprésente. En comprenant les implications de leurs actions en ligne, les élèves peuvent prendre des décisions informées et protéger leur vie privée tout en respectant celle des autres.



# Droits et responsabilités en ligne



ÉLÉMENTS	EXEMPLES	CONTRE-EXEMPLES
<b>Droit à la confidentialité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utiliser les paramètres de confidentialité pour gérer sa vie privée sur les réseaux. Les paramètres de visibilité de nos publications et de nos données personnelles (nom, prénom, adresse, etc.) en ligne peuvent être gérés individuellement.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Diffuser en ligne des informations sur soi, sa famille ou ses proches, avec des personnes inconnues, sans demander au préalable l'autorisation des personnes concernées. Par exemple, publier des photos de vacances où figurent des personnes inconnues photographiées à leur insu ou encore des photos ou des enregistrements personnels, voire confidentiels, dans le but de nuire ou d'augmenter son auditoire sur les réseaux.</li></ul>
<b>Droit à la liberté d'expression</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Publier des opinions personnelles sur un blogue ou sur les réseaux sociaux de manière respectueuse.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utiliser les réseaux sociaux pour harceler ou insulter d'autres personnes.</li></ul>
<b>Responsabilité de gérer sa sécurité numérique</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Mettre à jour régulièrement ses logiciels pour se protéger contre les cybermenaces et suivre les règles de connexion sécuritaire dictées par les établissements scolaires.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ignorer les mises à jour de sécurité, télécharger des fichiers de sources non vérifiées, ne pas se déconnecter des ordinateurs partagés dans les établissements scolaires ou usurper l'identité de quelque internaute ou pair pour interagir en ligne.</li></ul>
<b>Responsabilité de respecter les règles et les politiques en ligne.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Faire preuve de vigilance et bien considérer la portée de tout jugement que l'on s'apprête à publier en ligne avant de le faire.</li><li>➤ Toujours écouter la voix intérieure qui modère nos propos et nos actions au moment d'échanger ou de diffuser du contenu en ligne et se poser la question suivante : Est-ce que j'agis ou m'engagerais de la même manière que je le ferais en personne dans mon quotidien?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Publier des contenus offensants ou discriminatoires ou encore utiliser la technologie de façon antisociale, entre autres pour intimider autrui sur les médias sociaux.</li></ul>



ÉLÉMENTS	EXEMPLES	CONTRE-EXEMPLES
<b>Droit d'accès et d'utilisation en ligne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliser éthiquement les contenus à sa disposition, comme la musique, les illustrations, les jeux et les vidéos.</li> <li>➤ Demander la permission à une ou à un adulte avant d'emprunter un appareil mobile, une tablette ou un ordinateur et faire de même avant de se connecter à un site pour jouer ou télécharger une application, gratuite ou payante.</li> <li>➤ Ne pas communiquer son prénom complet ou son adresse en ligne sans autorisation.</li> <li>➤ Utiliser un site éducatif approuvé par le personnel enseignant pour une recherche scolaire.</li> <li>➤ Lire les politiques de confidentialité et en discuter avec une personne adulte avant de créer un compte en ligne.</li> <li>➤ Configurer adéquatement les paramètres de confidentialité de ses comptes de réseaux sociaux pour valider les contenus qui paraîtront sur sa page de profil et les personnes qui y auront accès.</li> <li>➤ Comprendre les lois sur le droit d'auteur et éviter de diffuser du contenu protégé sans autorisation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliser des contenus sans respecter les conditions de partage et de diffusion et ignorer les licences, comme le sigle Creative Commons ©.</li> <li>➤ Télécharger des jeux ou faire des achats en ligne sans en parler à ses parents ou à une personne enseignante.</li> <li>➤ Utiliser les appareils mobiles d'une personne sans sa permission.</li> <li>➤ Utiliser des forums ou des réseaux sociaux sans la supervision d'une personne adulte.</li> <li>➤ Accéder à des liens inclus dans des courriels ou des messages sans connaître leur provenance.</li> <li>➤ Accéder à des liens invitant à gagner un gros lot, ou contenant des informations inappropriées, ou intrigantes, ou par curiosité sans demander l'aide d'un adulte.</li> <li>➤ Télécharger des films, des jeux ou de la musique illégalement.</li> </ul>
<b>Vérification de la véracité des sources</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vérifier l'exactitude des informations avant de les relayer en ligne et remettre en question les fausses informations sans leur accorder d'importance. Filtrer les informations en ligne en se posant les questions suivantes : Qu'est-ce que je sais déjà sur le sujet? Ai-je besoin de croire ou de réfuter cette information? Qu'est-ce qui me ferait changer d'avis?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Propager de fausses informations ou des rumeurs sans vérification préalable.</li> <li>➤ Entrer dans des débats ou des discussions acharnées et répondre impulsivement à des commentaires en ligne sans réfléchir aux conséquences pour soi et pour les autres. En ligne, l'anonymat attire les messages incendiaires (trolls), qui cherchent à déstabiliser et à attiser les polémiques stériles, ce qui peut impacter le bien-être et l'estime de soi.</li> </ul>
<b>Responsabilité en matière d'intégrité numérique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Toujours citer ses sources et préciser les ressources utilisées pour un travail.</li> <li>➤ Se tenir informée ou informé et être capable de reconnaître le plagiat sous ses diverses formes, quels que soient les médias concernés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliser Internet et ses ressources (par exemple, ChatGPT) pour tricher lors d'un travail scolaire.</li> <li>➤ S'approprier des travaux entiers ou des sections du travail d'autres personnes sans les citer ou sans appliquer les styles de citation.</li> </ul>

# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire et moyen

### Droits et responsabilités en ligne

#### Les élèves seront en mesure :

- de respecter les autorisations des parents, de l'école et du personnel enseignant concernant la durée, le contexte ou le lieu d'usage, ainsi que les droits d'accès à certains sites et médias;
- de se conformer aux règlements des sites sur lesquels les élèves peuvent faire des recherches.

### Accès et utilisation en ligne

#### Les élèves seront en mesure :

- de demander la permission avant d'utiliser un appareil ou de visiter un site Web;
- de comprendre les limites de ce qui peut être relayé en ligne.



## Cycle moyen

### Droits et responsabilités en ligne

#### Les élèves seront en mesure :

- de s'autoréguler dans l'usage d'Internet et des réseaux d'échanges en ligne, et justifier leur utilisation;
- de restreindre les interactions en ligne, particulièrement durant les journées de classe, sauf si cela fait partie d'un projet scolaire précis.

### Accès et utilisation en ligne

#### Les élèves seront en mesure :

- d'apprendre à évaluer les sites Web;
- de comprendre les politiques de confidentialité et de reconnaître les dangers potentiels en ligne.





## Cycle intermédiaire

### Droits et responsabilités en ligne

#### Les élèves seront en mesure :

- de respecter les autorisations des parents, de l'école et du personnel enseignant concernant la durée, le contexte ou le lieu d'usage, ainsi que les droits d'accès à certains sites et médias;
- de modérer les interactions sur les réseaux tout en veillant à la sécurité et au bien-être de leur communauté;
- de repérer des discours ou des comportements dangereux et connaître les ressources d'aide à contacter en cas de cyberintimidation;
- d'évaluer l'impact des images, photos ou vidéos publiées et utiliser des modalités de partage réfléchies, en réservant l'accès à une liste restreinte de personnes de confiance.

### Accès et utilisation en ligne

#### Les élèves seront en mesure :

- d'approfondir leur compréhension des conséquences de leurs activités en ligne;
- de prendre conscience des autorisations requises, notamment pour la gestion de leur identité numérique.





### 3 CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Développement  
de l'identité numérique

## L'identité numérique

### Qu'est-ce que c'est?

L'identité numérique fait partie intégrante de la citoyenneté numérique. Elle réfère aux informations personnelles qu'une personne divulgue en ligne, volontairement ou non, ainsi qu'aux interactions et aux comportements qu'elle adopte sur Internet.

- Cette identité est composée de divers éléments, tels que les profils sur les réseaux sociaux, les historiques de navigation, les contributions à des forums et les achats en ligne.

# Gestion de son identité numérique

## Qu'est-ce que c'est?

Gérer son identité numérique consiste à protéger ses informations personnelles, à avoir conscience des traces laissées en ligne qui peuvent avoir un impact sur la manière dont on est perçu par les autres internautes. Cela constitue une partie essentielle de la citoyenneté numérique qui promeut l'acquisition de compétences et de comportements favorisant une présence responsable sur le Web ainsi qu'une participation réfléchie à la vie numérique. Les élèves, en tant que citoyennes et citoyens numériques, doivent non seulement prendre conscience de leurs droits et responsabilités en ligne, mais aussi utiliser les technologies de façon éthique et sécuritaire pour contribuer positivement aux communautés numériques. Le développement d'une identité numérique saine reflète la capacité à agir de manière responsable et éthique, en préservant à la fois sa propre identité et celle des autres, de même qu'en adoptant une réflexion critique et des comportements sécuritaires qui renforcent une identité numérique positive.

## Soigner son identité numérique

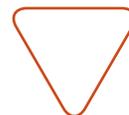
### Comment?

Pour faire preuve d'une citoyenneté numérique responsable, les élèves doivent développer des réflexes pour gérer leur identité numérique de manière éthique et sécuritaire. Ils doivent notamment :

- avoir conscience de leurs droits et de leurs responsabilités en ligne, c'est-à-dire comprendre les lois et les réglementations qui protègent leur vie privée et leurs données personnelles, tout en respectant les droits des autres internautes;
- utiliser les technologies de manière éthique, c'est-à-dire choisir soigneusement les informations relayées en ligne, éviter les comportements nuisibles comme le cyberharcèlement, et respecter les normes communautaires des plateformes utilisées;
- contribuer positivement aux communautés numériques, c'est-à-dire publier des informations utiles, soutenir les autres internautes et participer à des discussions constructives en ligne;
- appliquer des principes de réflexion critique, c'est-à-dire questionner la fiabilité des informations trouvées en ligne, repérer et reconnaître les sources crédibles, et réfléchir avant de publier du contenu ou de réagir aux publications des autres;
- adopter des comportements sécuritaires, c'est-à-dire utiliser des paramètres de confidentialité appropriés, ainsi que des mots de passe forts et faire preuve de vigilance face aux tentatives d'hameçonnage et autres formes de cyberattaques.

En intégrant ces compétences à leur quotidien, les élèves cultivent une identité numérique qui reflète leur capacité à agir de manière responsable et éthique dans l'environnement numérique.

# Identité numérique



ÉLÉMENTS	EXEMPLES	CONTRE-EXEMPLES
<b>Courtoisie en ligne</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Employer des mots gentils et respectueux lors des échanges avec d'autres élèves sur une plateforme de classe en ligne.</li><li>➤ Favoriser un environnement numérique positif où chacun se sent respecté.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Publier des commentaires méchants ou moqueurs sur les photos d'un pair.</li><li>➤ Contribuer à un climat toxique en ligne qui nuit aux relations entre élèves.</li></ul>
<b>Protection de l'identité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utiliser un avatar ou un pseudo amusant dans un jeu en ligne au lieu de son vrai nom.</li><li>➤ Préserver sa véritable identité tout en participant à des activités en ligne.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Participer à des discussions en ligne en utilisant son nom complet et en partageant des détails spécifiques de sa vie personnelle, comme son adresse ou son école.</li><li>➤ Compromettre sa sécurité et sa vie privée en divulguant trop d'informations personnelles.</li></ul>
<b>Gestion de l'image en ligne</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Créer un blogue pour partager des projets scolaires en utilisant uniquement un prénom ou un pseudo et des informations générales, comme la ville, mais pas l'adresse précise.</li><li>➤ Partager en ligne tout en protégeant ses informations personnelles.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Publier une photo de soi-même avec son vrai nom et son adresse d'école sur un site de partage de photos sans en mesurer les conséquences.</li><li>➤ Exposer ses informations personnelles à des risques comme le vol d'identité et le cyberharcèlement.</li></ul>
<b>Vérification des sources</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Vérifier les sources d'information avant de partager des nouvelles ou des articles sur les réseaux sociaux.</li><li>➤ Diffuser uniquement des informations fiables pour maintenir une bonne réputation en ligne.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Partager des informations personnelles ou celles de ses pairs sans leur consentement.</li><li>➤ Violer la vie privée d'autrui et risquer des conséquences négatives pour soi-même et les autres.</li></ul>

# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire

### Les élèves seront en mesure :

- de respecter les autorisations concernant la durée, le contexte, le lieu d'usage et les droits d'accès à certains sites et médias;
- de se conformer aux règlements des sites sur lesquels ils effectuent des recherches.



## Cycle moyen

### Les élèves seront en mesure :

- de s'autoréguler lors de la navigation et des interactions en ligne;
- de justifier l'utilisation des sites et réseaux d'échanges consultés;
- de restreindre leurs interactions et leur présence en ligne, particulièrement durant les journées de classe, sauf si cela fait partie d'un projet ou d'une tâche scolaire précise.



## Cycle intermédiaire

### Les élèves seront en mesure :

- de respecter les autorisations des parents, de l'école et du personnel enseignant concernant la durée, le contexte, le lieu d'usage, et l'accès à certains sites et médias;
- de modérer leurs interactions sur les réseaux tout en veillant à la sécurité et au bien-être de la communauté;
- de reconnaître l'impact des propos tenus en ligne, de façon publique ou privée;
- de repérer les discours ou comportements dangereux et de connaître les ressources d'aide disponibles en cas de cyberintimidation;
- d'évaluer l'impact des images, photos, et vidéos publiées sur la communauté;
- d'utiliser des modalités de partage réfléchies et de réserver l'accès à leurs publications à une liste restreinte de personnes de confiance.



## 4 COMMUNAUTÉ ET SENSIBILISATION À LA CULTURE

Attitudes et comportements  
à adopter en ligne au sein  
de diverses communautés  
(inclusion et sensibilité culturelle)

### Attitudes et comportements respectueux en ligne

#### Qu'est que c'est?

Adopter des attitudes et des comportements respectueux en ligne est essentiel pour promouvoir la diversité, l'inclusion et la sensibilité culturelle. Cela implique :

- d'être curieux, d'être empathique et de valoriser les autres cultures;
- de démontrer de la gratitude et d'éviter d'imposer ses propres préjugés ou tenir des propos discriminatoires ou offensants;
- de promouvoir un environnement en ligne positif qui favorisent la pleine participation de tout le monde.

# Diversité, équité et inclusion

## Pourquoi?

Le curriculum de l'Ontario reconnaît la richesse de la diversité et promeut une éducation inclusive axée sur une pédagogie sensible à la culture. « Par souci d'inclusivité, les élèves doivent se reconnaître dans les divers outils et ressources pédagogiques utilisés en salle de classe afin de pouvoir renforcer le lien entre l'école et l'identité personnelle » ([Gouvernement de l'Ontario, 2023](#)).

Ainsi, tous les programmes-cadres reflètent l'importance de la diversité des élèves dans la salle de classe, des cultures canadiennes et mondiales, y compris celles des Premières Nations, des Métis et des Inuit.

Les programmes-cadre de français en Ontario mettent en avant plusieurs attentes spécifiques à ce principe, notamment :

- la reconnaissance et le respect des cultures autochtones et multiculturelles;
- l'inclusion de textes et de ressources diversifiées;
- la promotion d'une compréhension interculturelle et du respect des différences.

## Considérations pour les Premières Nations, Métis et Inuit

En vertu de l'article 35 de la Charte canadienne des droits et libertés, les Premières Nations, Métis et Inuit jouissent de droits ancestraux distincts, reconnus et protégés. Dans ce contexte, les programmes-cadres de l'Ontario reconnaissent ces droits en intégrant des perspectives autochtones au sein du contenu à enseigner dans les écoles de langue française de l'Ontario.

Cela se traduit par l'inclusion d'attentes spécifiques dans les programmes-cadres, telles que la reconnaissance et l'enseignement des contributions autochtones au patrimoine canadien ainsi que la valorisation, dans le cadre de l'apprentissage en classe, de l'histoire et de la culture des différentes communautés autochtones, sans oublier les langues qui y sont parlées.

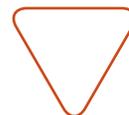
L'inclusion des perspectives des Premières Nations, Métis et Inuit dans l'enseignement et l'apprentissage soutient, non seulement, le respect de ces droits; elle fait aussi connaître les communautés autochtones. Cette approche vise à renforcer la réconciliation et à favoriser une meilleure compréhension interculturelle entre les élèves.

## L'approche plurilingue

### Pourquoi intégrer cette approche?

L'approche plurilingue enrichit cette sensibilisation en permettant aux élèves de découvrir différentes langues et expressions culturelles et d'interagir avec elles, favorisant ainsi une compréhension plus profonde et respectueuse des autres. Cette approche encourage non seulement la tolérance, mais aussi l'appréciation active des diversités linguistiques et culturelles.

# Sensibilisation à la culture



## EXEMPLES

- Poser des questions respectueuses afin d'en apprendre davantage sur la réalité d'autrui.
- Publier des messages qui invitent à être sensibles à la réalité des autres.
- Signaler aux adultes des comportements qui portent atteinte à des pairs en ligne, sur les réseaux sociaux ou ailleurs.
- Consulter plusieurs ressources sur un sujet pour connaître les diverses perspectives culturelles.
- Prendre conscience de sa propre culture et de son influence sur la perception des messages véhiculés en ligne.

## CONTRE-EXEMPLES

- Publier des messages méchants ou exclusifs.
- Ignorer les sentiments des autres en ligne.
- Négliger de tenir compte ou se moquer des différences culturelles.
- Ignorer volontairement les choix de prénoms ou de pronoms personnels (il, elle, ielle, pronom neutre) exprimés par les élèves pour se désigner.
- Exclure les élèves en raison de leur origine, de leur façon de parler, de leur apparence, de leur handicap.
- Se liguier contre des pairs ou former en ligne des groupes exclusifs qui ostracisent les autres.
- Ignorer les commentaires offensants ou les microagressions.
- Participer à des discussions en ligne sans avoir conscience des différences culturelles et de leurs impacts.

# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire

### Les élèves seront en mesure :

- de comprendre les bases de la politesse et du respect en ligne, ainsi que l'importance de traiter tout le monde de manière équitable et bienveillante;
- d'intégrer les comportements appropriés en participant à des jeux de rôle, comme l'activité de la roue des comportements respectueux, qui inclut des actions telles qu'écouter les autres, ne pas interrompre, et utiliser des mots gentils;
- de mettre en pratique des comportements respectueux à travers des scénarios proposés en ligne par l'enseignant, par exemple dans une discussion de classe virtuelle;
- de discuter de leurs sentiments après la mise en pratique de ces comportements respectueux et de considérer les réactions des autres à leurs actions lors de sessions de réflexion.



## Cycle moyen

### Les élèves seront en mesure :

- de reconnaître les différences culturelles et de comprendre l'importance de l'inclusion en ligne;
- de réagir face à des comportements discriminatoires et de s'y opposer ou de les signaler à une personne adulte;
- d'explorer les diverses origines culturelles de leurs camarades grâce à des activités telles que la création de cartes culturelles et des sessions de recherche en groupe;
- de participer à des projets collaboratifs, comme des blogues ou des forums en ligne, en publiant dans différentes langues et en incluant des traductions pour faciliter la compréhension;
- de mener des discussions et débats en ligne, en utilisant diverses expressions linguistiques et en respectant les perspectives variées, renforçant ainsi leurs compétences de communication interculturelle.



## Cycle intermédiaire

### Les élèves seront en mesure :

- de développer une compréhension approfondie de la sensibilité culturelle et de l'importance de l'inclusion en ligne;
- de reconnaître les microagressions et d'adopter des comportements proactifs pour promouvoir un environnement en ligne respectueux;
- de s'engager dans des projets structurés visant à augmenter la sensibilité culturelle et à combattre les microagressions en ligne, par exemple, en développant et en lançant une campagne de sensibilisation culturelle en ligne.





## 5 FORMES DE DISCOURS, CONVENTIONS ET TECHNIQUES

Diverses formes de discours,  
des conventions et  
des techniques associées  
aux textes numériques  
et médiatiques sur  
les destinataires

### Textes numériques et médiatiques (compréhension et production)

#### Qu'est-ce que c'est?

- Les textes numériques explorent de nouvelles configurations, repoussant les limites du texte traditionnel en tirant partie des possibilités offertes par le numérique (multimodalité, interactivité, hypertextualité, remédiation, etc.).
- Les textes médiatiques multimodaux combinent différents modes sémiotiques (texte, image, son, vidéo, animation) au sein d'une même œuvre, créant une expérience plurisémiotique, c'est-à-dire que c'est le lectorat qui doit construire les liens entre les informations distribuées dans diverses sources (Lacelle, Boutin et Lebrun, 2017).

## Formes de discours

### Associées aux textes numériques et médiatiques

Les textes médiatiques numériques prennent en compte diverses formes de discours qui se distinguent des genres écrits imprimés. Pour les comprendre, il faut pouvoir analyser les processus de production et de diffusion propres à chaque format médiatique (p. ex., cinéma, balado, presse numérique et livres-applications) ainsi que leurs caractéristiques distinctes. Les frontières sont parfois poreuses entre certains médias, comme le jeu vidéo narratif, le film interactif et les environnements en réalité virtuelle. De plus, Internet facilite les écritures à plusieurs mains, de manière collaborative ou par ajouts successifs, brouillant la notion d'auteur ou d'auteur unique.

## Conventions et techniques

### Associées aux textes numériques et médiatiques

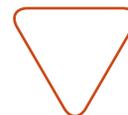
Les conventions et techniques associées aux textes numériques et médiatiques font référence aux normes, aux règles et aux procédés utilisés pour créer, diffuser et interagir avec ces types de contenus. Les principales conventions et techniques incluent l'adaptation du message au média, l'utilisation de divers formats, le respect de la confidentialité et des droits d'auteur ainsi que la compréhension des codes et des normes propres aux différentes plateformes et aux différents types de contenus numériques ou médiatiques.

## Effet sur les destinataires

### Qu'est-ce que c'est?

Les principales stratégies à considérer à cet égard consistent à adapter le message aux besoins et caractéristiques des destinataires, à susciter leur intérêt par un ton approprié et, dans le cas d'un texte argumentatif, à développer une argumentation convaincante en fonction du type de destinataire ciblé. Pour cela, il faut reconnaître les codes, les règles et les conventions propres à chaque type de texte médiatique numérique et comprendre l'influence du format et du média sur le contenu et le message véhiculé.

# Texte médiatique numérique



## EXEMPLES

### Un texte médiatique numérique réussi se distingue par :

- Contenu pertinent et de qualité – le contenu doit être recherché, précis et à jour de manière à capter l'intérêt du lectorat. Un bon contenu numérique doit instruire, faire réfléchir et stimuler l'imagination.
- Clarté et structure logique – le texte doit être clair, concis et bien structuré. L'utilisation de titres, de schémas, d'images, de sons et d'hyperliens enrichit le texte médiatique numérique.
- Adaptation au format numérique – le contenu doit être optimisé pour une consultation sur différents appareils numériques (ordinateurs, tablettes, téléphones intelligents). Cela implique un design adapté, des paragraphes courts et un bon équilibre entre le texte et les images.
- Respect des droits d'auteur – le contenu produit doit respecter les lois sur le droit d'auteur en citant correctement les sources utilisées et en n'employant pas de contenus protégés sans autorisation.

## CONTRE-EXEMPLES

### Un texte médiatique numérique non réussi présente généralement les lacunes suivantes :

- Contenu de piètre qualité – informations inexacts, incomplètes ou dépassées; manque de recherche et d'expertise sur le sujet traité; contenu qui n'attire pas l'attention du lectorat.
- Structure désorganisée – texte mal structuré, décousu et difficile à suivre; utilisation abusive de titres et d'hyperliens perturbant la lecture.
- Mauvaise adaptation au Web – phrases complexes et longs paragraphes peu adaptés à la lecture sur écran; manque d'images, de sons et d'hyperliens complémentaires.
- Non-respect des droits d'auteur – plagiat de contenus protégés sans citer les sources; utilisation illégale d'images, de vidéos, etc., sans autorisation.

# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire

### Les élèves seront en mesure :

- d'explorer divers médias pour découvrir des contenus narratifs ou informatifs adaptés à leur niveau de compétence;
- d'analyser les textes, images et sons pour en dégager le sens (compétence multimodale);
- de mobiliser leur compétence technique en adaptant leurs gestes aux différents contextes technologiques, par exemple en explorant des œuvres littéraires numériques jeunesse sur le Web ou sous la forme de livres-applications.



## Cycle moyen

### Les élèves seront en mesure :

- d'explorer divers médias en fonction de leurs champs d'intérêt et du niveau de difficulté des contenus narratifs ou informatifs;
- de mobiliser leurs compétences multimodales (plusieurs modes) et techniques (plusieurs gestes) tout en étudiant les effets de ces médias sur les publics;
- de réagir aux textes médiatiques et numériques et de comprendre quelques règles et conventions des médias destinés au lectorat;
- de produire des textes médiatiques numériques à l'aide de logiciels appropriés.



## Cycle intermédiaire

### Les élèves seront en mesure :

- d'évaluer et critiquer une variété de textes médiatiques numériques;
- de développer une compréhension approfondie des conventions, des techniques et des formes discursives utilisées ainsi que de leurs effets potentiels sur les destinataires;
- d'adopter une approche réflexive et critique pour exploiter pleinement le potentiel communicationnel des nouveaux espaces discursifs;
- de créer des textes médiatiques numériques variés en choisissant et organisant les matières textuelles pour exprimer un message, en élaborant le design de leurs productions et en éditorialisant les contenus dans des formes et des formats adaptés aux dispositifs en vue de leur diffusion, par exemple en produisant des balados numériques et des histoires interactives sur des plateformes de création et de diffusion.





## 6 MÉDIAS, DESTINATAIRES ET PRODUCTION DE TEXTES

Interrelation entre la forme  
de discours, le contenu  
et le contexte des textes,  
les destinataires et l'intention  
de la production  
de textes

### Le texte médiatique numérique

**Qu'est-ce que c'est?**

#### La forme de discours

- combine différents modes sémiotiques (texte, image, son, vidéo) qui sont généralement hypertextuels avec des liens permettant une navigation non linéaire :
  - La personne qui enseigne pourrait par exemple utiliser des exemples de médias numériques variés (articles de blog, vidéos YouTube, balados) pour montrer comment chaque type de média combine texte, image, son et vidéo. L'objectif est de démontrer comment ces éléments se complètent pour renforcer le message global.

## Le contenu

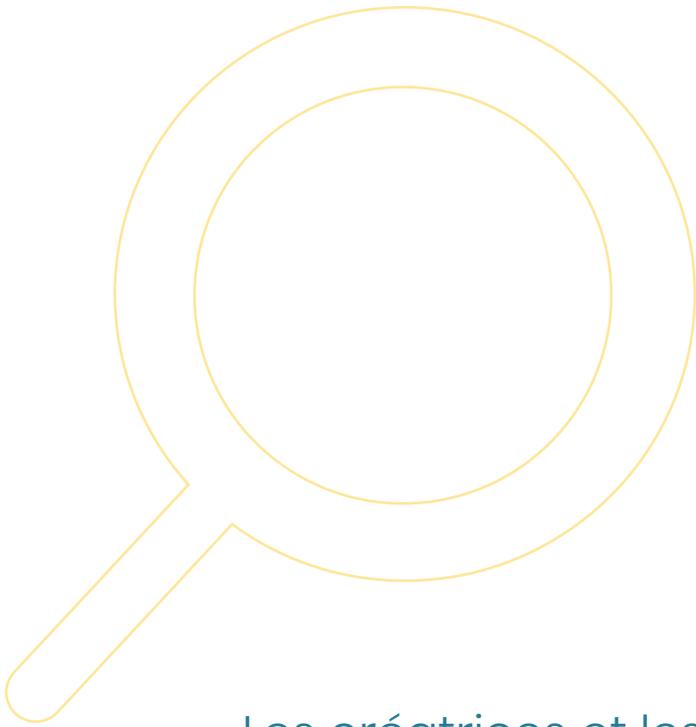
- fait référence à à tout type de contenu textuel créé, publié et diffusé sur des plateformes et des supports numériques. Il se distingue par sa multimodalité, son hypertextualité et son interactivité. Il transforme profondément l'expérience de lecture ou d'écriture par rapport aux textes imprimés traditionnels. Une activité pertinente consisterait à demander aux élèves de créer un contenu numérique qui intègre texte, hyperliens et éléments multimédias pour expliquer un concept simple, mettant en pratique ces caractéristiques.

## Le contexte

- fait référence à l'ensemble des éléments qui entourent et influencent la production, la diffusion et la réception des contenus textuels sur les plateformes et supports numériques. Les textes numériques sont créés, diffusés et consommés au moyen de différents supports (ordinateurs, tablettes, téléphones intelligents) et de diverses plateformes (sites Web, réseaux sociaux, applications) aux contraintes technosémiotiques distinctes qui façonnent leur forme et l'expérience de lecture ou d'écriture des élèves. Une activité utile consisterait à demander aux élèves de comparer des textes similaires publiés sur différents supports pour observer les variations dans la présentation et la perception du contenu.

## Les destinataires

- sont très actives et actifs, puisqu'elles ou ils peuvent interagir, commenter et relayer les contenus. Contrairement aux médias traditionnels, les textes médiatiques numériques peuvent potentiellement toucher un public très large et diversifié selon l'âge, la culture et les champs d'intérêt. Il faut en tenir compte dans la production des contenus. Bien qu'une ou un destinataire puisse être visé en particulier, les textes médiatiques numériques peuvent aussi atteindre des publics à qui il ne s'adressaient pas intentionnellement, et ce en raison de leur circulation sur les réseaux. Discuter de cette dynamique en classe aiderait les élèves à comprendre comment un contenu peut toucher aussi bien des publics visés que non visés.



## Les créatrices et les créateurs de contenus médiatiques numériques

Les créatrices et les créateurs de contenus médiatiques numériques doivent maîtriser divers outils et logiciels pour créer, éditer et publier du contenu multimédia de qualité (traitement de texte, montage vidéo et audio, design graphique, etc.).

## L'intention de la production d'un texte médiatique numérique

Comprendre le lieu et le contexte dans lesquels le texte est publié peut donner des indices sur l'intention visée par sa création, qui pourrait être d'informer, de persuader, de divertir ou de vendre. Par exemple, un texte publié sur un site d'actualités sera probablement informatif, tandis qu'un texte publié sur un blogue personnel pourrait être plus subjectif ou personnel. Connaître l'identité des personnes ou des organisations qui ont créé le contenu peut aider à déterminer leur intention.

# Production de texte médiatique numérique



ÉNONCÉ	EXEMPLES	CONTRE-EXEMPLES
<b>Contexte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Une chaîne YouTube éducative pour les enfants publie une courte vidéo sur l'importance de prendre soin de la planète.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Une organisation environnementale publie un article de blogue complexe sur les causes des changements climatiques.</li> </ul>
<b>Forme de discours</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La vidéo est présentée sous un ton ludique et amusant, avec des personnages animés et colorés, ainsi que des effets sonores entraînants pour captiver l'attention des enfants.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'article utilise un langage technique et des termes scientifiques difficiles à saisir pour les enfants.</li> </ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La vidéo montre des exemples simples et concrets de la façon dont les enfants peuvent aider à protéger la planète, comme ramasser les déchets, recycler et économiser l'eau. Des images et des animations illustrent ces idées de manière visuelle et engageante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'article aborde des concepts compliqués liés aux changements climatiques sans les expliquer de manière accessible aux enfants. Il manque d'images ou d'illustrations pour rendre le contenu plus attrayant et cohérent pour un jeune public.</li> </ul>
<b>Destinataires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les destinataires sont les enfants d'âge préscolaire et scolaire, ainsi que leurs parents et le personnel enseignant. La vidéo est conçue pour être attrayante et facile à comprendre par ce jeune public.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bien que l'intention puisse être de sensibiliser les enfants aux changements climatiques, le contenu est trop complexe et peu adapté à leur niveau de compréhension.</li> </ul>
<b>Intention</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'intention est de sensibiliser les enfants à l'importance de prendre soin de l'environnement de manière amusante et éducative. La vidéo encourage les enfants à adopter des comportements écologiques dès leur plus jeune âge, tout en leur prodiguant des conseils pratiques pour le faire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'intention peut être de fournir des informations sur les changements climatiques aux enfants, mais l'article ne parvient pas à le faire efficacement en raison du registre de langue soutenu et de la complexité du texte.</li> </ul>

# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire

### Les élèves seront en mesure :

- d'analyser les façons dont les éléments de la forme du texte médiatique numérique (structure et organisation) sont adaptés à un type de discours (narratif, descriptif, argumentatif, etc.) et à l'intention de communication visée par la créatrice ou le créateur;
- de décoder avec précision le sens des images et des mots utilisés dans le texte numérique pour bien en saisir le contenu.



## Cycle moyen

### Les élèves seront en mesure :

- de reconnaître les caractéristiques propres au genre de texte numérique (blogue, vidéo, site Web, etc.) et de comprendre comment elles contribuent à diffuser le message en fonction des destinataires ciblés;
- d'analyser de manière approfondie les éléments visuels, culturels et stylistiques ainsi que les idées véhiculées en faisant des inférences et en évaluant la crédibilité du texte numérique.



## Cycle intermédiaire

### Les élèves seront en mesure :

- de comprendre l'influence du support numérique et des technologies utilisées sur la forme, le contenu et le contexte de production et de réception du texte;
- de faire preuve d'une compréhension intégrée des différents aspects langagiers, technologiques et critiques pour saisir les liens entre la forme discursive, le contenu textuel, le contexte numérique de production et de réception, l'intention de la créatrice ou du créateur et les destinataires visés ou non visés.





## 7 SÉCURITÉ, BIEN-ÊTRE ET ÉTIQUETTE EN LIGNE

Gestion de la vie privée,  
des données personnelles et de  
la sécurité des personnes

### Gestion de la vie privée

#### Qu'est-ce que c'est?

La gestion de la vie privée et des données personnelles implique :

- de comprendre les façons de protéger ses informations personnelles en ligne;
- de gérer ses paramètres de confidentialité;
- de réagir face à des menaces en ligne.

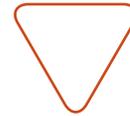
La sécurité numérique inclut également :

- l'utilisation de mots de passe forts;
- la reconnaissance des tentatives d'hameçonnage;
- l'adoption de bonnes pratiques en ligne.

### Pourquoi est-ce important?

En enseignant aux élèves comment gérer leur vie privée en ligne, on les aide à prendre conscience de leur empreinte numérique, à protéger leur identité et à naviguer sur Internet de manière responsable. Cela les prépare à faire face aux défis et aux menaces en constante évolution dans l'environnement numérique, réduisant ainsi le risque de situations nuisibles telles que le vol d'identité ou la compromission de données personnelles.

# Gestion de la vie privée en ligne



## EXEMPLES

## CONTRE-EXEMPLES

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ne pas communiquer son nom complet, son adresse ou son numéro de téléphone en ligne.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Communiquer des informations personnelles à des personnes inconnues en ligne.</li></ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utiliser des mots de passe robustes, faciles à retenir et les changer régulièrement</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utiliser le même mot de passe pour tous ses comptes.</li></ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Toujours se faire aider ou superviser par une personne adulte.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Publier des photos ou des informations personnelles sur des forums publics.</li></ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Paramétrer la confidentialité de ses profils sur les réseaux sociaux.</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Cliquer sur des liens dans des courriels ou des messages non sollicités.</li></ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utiliser des outils de gestion de mots de passe pour créer et stocker des mots de passe sécurisés.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utiliser des réseaux Wi-Fi publics sans protection adéquate.</li></ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Créer un mot de passe pour un personnage fictif, en apprenant l'importance de la complexité et de la variété des mots de passe.</li></ul>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Reconnaître et signaler les tentatives d'hameçonnage et les messages suspects.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Transmettre des informations personnelles (financière, médicale etc.) ou des mots de passe par message texte ou courriel.</li></ul> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Créer des simulations d'emails et de messages d'hameçonnage, pour que les élèves s'exercent à reconnaître ces menaces et à signaler les messages suspects à l'aide d'un système fictif ou réel de signalement en classe (Exemple : courriel prétendant offrir des jeux gratuits qui demande des informations personnelles, et enseigner aux élèves à les reconnaître et à en parler à un adulte).</li></ul> |   |

# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire

### Les élèves seront en mesure :

- de comprendre, de manière simple et accessible, les bases de la protection de leurs informations personnelles et de la sécurité en ligne;
- de gérer leurs paramètres de confidentialité en utilisant des analogies simples et des activités ludiques pour garder certaines informations privées, comme leur nom, leur adresse et leur école;
- de reconnaître les menaces en ligne à travers des contes et histoires illustrées, pour identifier les “mauvaises” interactions, comme cliquer sur des liens suspects ou diffuser des informations sans permission;
- de créer des mots de passe forts en utilisant des jeux de mots ou des énigmes, tout en apprenant à ne pas les révéler à autrui.



## Cycle moyen

### Les élèves seront en mesure :

- d'approfondir leur compréhension de la gestion de leur vie privée et de leurs données personnelles en participant à des ateliers sur l'ajustement des paramètres de confidentialité sur des profils;
- de reconnaître les courriels d'hameçonnage, les publicités trompeuses et les requêtes suspectes sur le Web à travers des scénarios interactifs et des simulations, et de réagir adéquatement;
- de sécuriser leurs appareils en comprenant l'importance des mises à jour de sécurité et en apprenant comment vérifier et appliquer ces mises à jour.



## Cycle intermédiaire

### Les élèves seront en mesure :

- de développer une compréhension approfondie de la sensibilité culturelle et de l'importance de l'inclusion en ligne pour reconnaître les microagressions et adopter des comportements proactifs qui favorisent un environnement en ligne respectueux;
- de reconnaître et répondre aux microagressions et aux commentaires offensants dans leurs interactions en ligne;
- de comprendre les menaces plus complexes telles que l'usurpation d'identité (catfishing), le piratage (hacking), ainsi que les conséquences légales de certaines actions en ligne;
- de participer à un projet structuré visant à augmenter la sensibilité culturelle et à combattre les microagressions en ligne, incluant la création et le lancement de campagnes de sensibilisation et la collecte de rétroactions pour améliorer ces efforts.



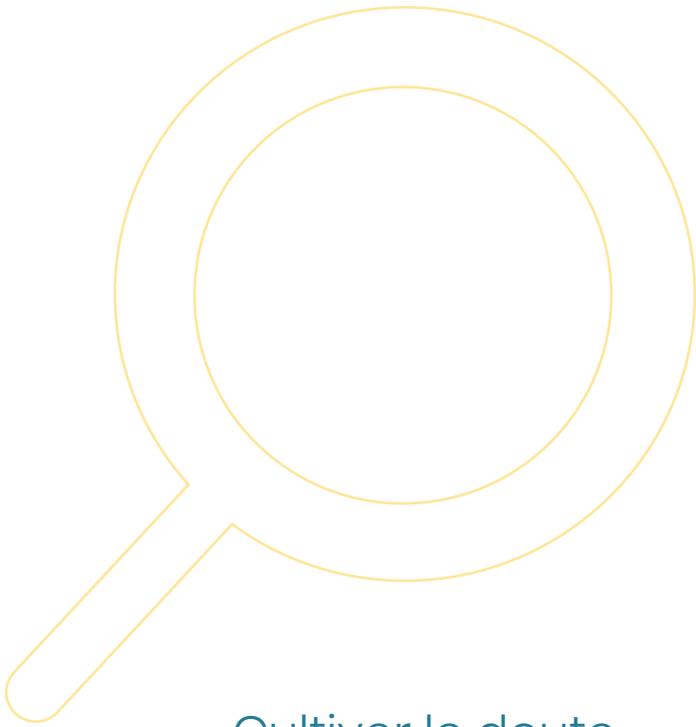
## 8 SÉCURITÉ, BIEN-ÊTRE ET ÉTIQUETTE EN LIGNE

Navigation sécuritaire  
en ligne

### Navigation sécuritaire en ligne

#### Qu'est-ce que c'est?

- La navigation sécuritaire en ligne englobe des pratiques et des mesures servant à naviguer sur Internet de manière sécuritaire pour soi et pour les autres. Elle inclut la protection des informations personnelles, la prévention des cybermenaces (comme les virus et le piratage) et l'adoption de comportements respectueux et responsables dans les environnements en ligne.
- En matière de sécurité en ligne, certains phénomènes et comportements relativement récents sont à bannir. La divulgation de données personnelles, aussi appelée *doxing* ou *doxxing* en anglais, en est un exemple. Elle consiste à collecter et à publier des informations personnelles et privées sur une personne sans son consentement, généralement avec des intentions malveillantes, telles que l'intimidation, le harcèlement ou la vengeance.



## Cultiver le doute

### **Pourquoi?**

On recommande également aux élèves de cultiver le doute, car des attaques de cybersécurité peuvent venir de partout et tous les appareils sont susceptibles d'être ciblés par des textos, un courriel invitant à cliquer sur un lien qui annonce une somme d'argent à récupérer, etc. Un conseil : quand c'est trop beau, il faut se méfier.

Avant de réagir à un message en ligne ou à un courriel suspect, il est très important de prendre le temps d'examiner l'URL et d'accéder aux sites Internet via le navigateur plutôt que de cliquer directement sur les liens suggérés (ce qu'il ne faut jamais faire). Aussi, ne jamais révéler ses mots de passe ni transmettre d'informations confidentielles ou personnelles à des personnes inconnues ou à des organismes sans avoir validé leur identité que ce soit en ligne, par texto ou par courriel. Dans le doute, demander l'aide d'une personne adulte.

# Navigation sécuritaire en ligne



## EXEMPLES

## CONTRE-EXEMPLES

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utiliser un mot de passe simple, mais difficile à deviner pour accéder à des jeux en ligne.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utiliser le même mot de passe pour tous les comptes ou donner son mot de passe à des proches.</li></ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Demander la permission à toutes les personnes concernées avant de publier une photo de groupe sur les réseaux sociaux.</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Donner son adresse et son numéro de téléphone à des personnes inconnues en ligne.</li></ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Recourir à un pseudo au lieu de son vrai nom sur les forums de jeux en ligne. Par exemple, au lieu de s'identifier avec son prénom « Julien », un utilisateur pourrait choisir le pseudo « DragonMaster92 » pour interagir avec les autres joueurs.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Publier les informations personnelles d'une autre personne sans son accord, même pour une plaisanterie.</li></ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Demander à une personne adulte de confirmer qu'un site Web est sûr avant de s'y inscrire.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ S'inscrire à un site Web en fournissant des informations personnelles sans vérifier la sécurité du site.</li></ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Reconnaître qu'une adresse URL sécurisée commence généralement par « <i>https://</i> » où le « s » signifie sécurisé et protégée contre les interceptions de données. Par exemple, pour le paiement sur un site d'achat en ligne, vérifier que l'URL dans la barre d'adresse commence par « <i>https://</i> ». Un exemple serait « <i>https://www.boutiquesecurisee.com</i> ».</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Effectuer des achats en ligne sans le consentement des parents et sans vérifier que les commerces virtuels avec lesquels ont fait des affaires sont légitimes.</li></ul>                          |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Savoir reconnaître les adresses URL et ce à quoi elles réfèrent sans oublier de veiller à la sécurité de tous ses échanges en ligne.</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Participer à des groupes ou à des forums en ligne au sein desquels les membres recherchent et communiquent des informations personnelles d'autres personnes dans un but de harcèlement.</li></ul> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Vérifier les paramètres de confidentialité de ses comptes sur les réseaux sociaux pour limiter l'accès à ses informations personnelles.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Accéder à des liens dans des courriels ou des messages instantanés qui proviennent de sources inconnues.</li></ul>  |

# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire

### Les élèves seront en mesure :

- de démontrer leur compréhension des règles de base de la navigation et des interactions en ligne en effectuant des choix judicieux, comme renforcer et protéger leur mot de passe;
- de fixer les limites de leur vie privée en ligne et de prendre des décisions adéquates concernant la diffusion de photos ou d'informations privées les concernant ou concernant leurs proches ou leurs pairs;
- d'interagir en ligne avec les autres en respectant des règles de sécurité de base, comme ne pas donner d'informations privées à des personnes inconnues, ne pas ouvrir sa caméra devant celles-ci, et ne pas faire confiance aveuglément;
- de demander des conseils et de l'aide auprès des adultes de leur entourage (membres du personnel enseignant, parents, grands-parents) aussi souvent que possible pour valider des informations, s'assurer de faire les bons choix en matière de navigation et de communication en ligne, et obtenir leur autorisation avant de naviguer ou de publier du contenu sur un nouveau site;
- de suivre toutes les étapes qui assurent leur sécurité en matière de navigation, de connexion, et d'échanges en ligne, telles que préconisées par les adultes de leur entourage scolaire et familial.



## Cycle moyen et intermédiaire

### Les élèves seront en mesure :

- de démontrer leur compréhension totale des règles de navigation et d'interaction en ligne;
- de gérer leur vie privée en ligne et de savoir évaluer et exercer leur jugement critique en toutes circonstances dans des situations d'interactions avec d'autres internautes, que leur identité soit connue ou non;
- de tenir compte des droits et des limites concernant la vie privée lors de leur navigation et de leur communication en ligne;
- de s'assurer que leurs interactions en ligne se fassent toujours en accord avec les règles de base de la sécurité et de l'étiquette en ligne;
- de consulter régulièrement des adultes (personnel enseignant, parents, mentors) au besoin en matière de navigation, de connexion et d'échanges en ligne.





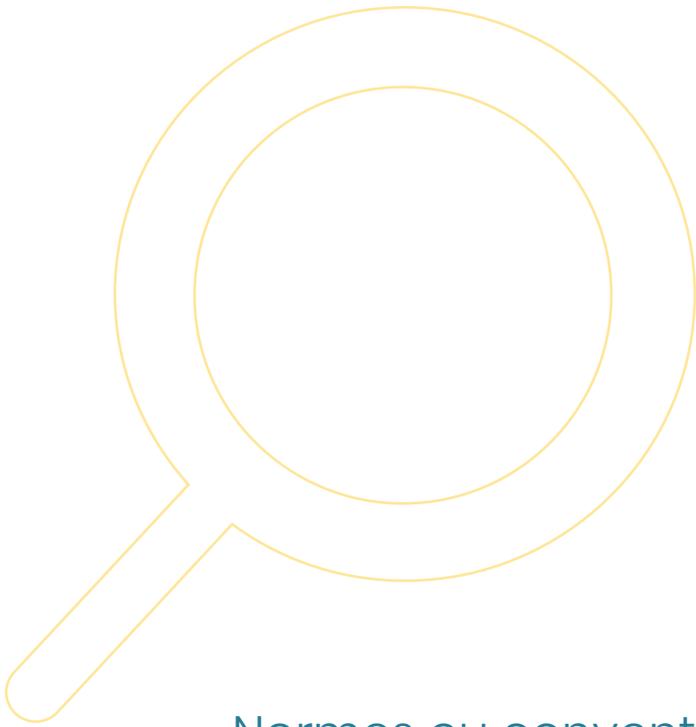
## 9 SÉCURITÉ, BIEN-ÊTRE ET ÉTIQUETTE EN LIGNE

Les règles d'étiquette en ligne

### L'étiquette en ligne

#### Qu'est-ce que c'est?

L'étiquette en ligne « est l'ensemble des règles de bonnes conduites à adopter sur Internet, notamment lors des échanges sur les médias sociaux ou par courrier électronique » (Office québécois de la langue française, 2024). Elle englobe les conventions et les règles de bienséance régissant le comportement des personnes qui utilisent la technologie numérique. De la même façon que nos échanges avec les personnes de notre entourage direct ou avec des personnes inconnues dans la vie courante, nos interactions en ligne obéissent à des règles de civilité et sont régies par des codes de politesse, de courtoisie et de bienséance.



## Normes ou conventions en ligne à respecter

Les élèves sont appelés à adopter une bonne conduite en ligne et à respecter les normes ou conventions suivantes :

- 1. Usages avisés de la technologie connectée :** Être sensible aux effets négatifs potentiels de l'utilisation excessive des technologies, comme la fatigue oculaire ou la diminution du sommeil.
- 2. Responsabilités :** Avant de publier du contenu ou de relayer de l'information sur différentes plateformes, il faut questionner son intention, se relire et corriger au besoin le ton, le langage utilisé, la clarté du message et veiller au respect d'autrui.
- 3. Relations interpersonnelles en ligne :** Se soucier du fait que les autres internautes doivent recevoir le même traitement que celui qu'elles et ils recevraient dans le monde réel en face à face, et ce que l'on souhaiterait recevoir.
- 4. Gestion des réseaux sociaux :** Veiller à ce que leurs publications sur les réseaux sociaux soient appropriées et respectueuses et discuter des conséquences de publier certaines photos ou opinions, et de l'impact potentiel sur leur réputation en ligne et celle des autres.
- 5. Respect des règles :** Observer les règles de l'étiquette en ligne en respectant les consignes et les attentes énoncées dans les politiques des sites Web consultés.
- 6. Comportement éthique :** Agir de manière respectueuse envers autrui, en s'abstenant d'avoir des comportements nuisibles, tels que le cyberharcèlement ou la diffusion de fausses informations.

# Étiquette en ligne et règles d'utilisation en ligne



## EXEMPLES

## CONTRE-EXEMPLES

- |  |  |
|--|--|
| ➤ Demander la permission des personnes paraissant sur une photo avant de la publier.                     | ➤ Diffuser de fausses informations en ligne.                                   |
| ➤ Poser des questions respectueuses sur des sujets publiés au lieu de porter des jugements malveillants. | ➤ Publier des propos en ligne de façon anonyme.                                |
| ➤ Démontrer de l'empathie et du respect lors d'interactions en ligne.                                    | ➤ Tenir des propos malveillants dans des commentaires sur les réseaux sociaux. |
| ➤ Utiliser un langage respectueux et se relire avant de publier.   | ➤ Utiliser le sarcasme dans les propos publiés.                                |

# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire

### Les élèves seront en mesure :

- de bien connaître leurs droits et responsabilités lors de l'utilisation d'outils de communication connectés ou lors d'interactions en ligne;
- de reconnaître certains biais interprétatifs possibles lorsque un message est différé, en étudiant des exemples réels ou hypothétiques de communications en ligne où des malentendus se sont produits, puis en analysant les messages pour repérer les éléments pouvant être interprétés différemment;
- d'apprendre à anticiper les répercussions de leurs propos en ligne sur les gens de leur communauté, en fonction du choix des mots et de la teneur des propos, en se posant la question : « Dirais-tu la même chose à quelqu'un en face de toi ? »;
- de discuter des conséquences envisageables selon les messages, en comprenant que certaines personnes pourraient mal interpréter un message humoristique ou sarcastique, car les sentiments ne se communiquent pas de la même manière en ligne que dans le monde réel.



## Cycle moyen et intermédiaire

### Les élèves seront en mesure :

- de démontrer leur compréhension de leurs droits et responsabilités lors de l'utilisation d'outils de communication connectés ou lors d'interactions en ligne;
- de comprendre les biais interprétatifs possibles lorsqu'un message est différé, en les reconnaissant et en les déconstruisant individuellement ou lors d'échanges de groupes guidés en classe;
- de comprendre que les écrits des autres internautes ne reflètent pas toujours la véritable intention des personnes qui les rédigent;
- d'expliquer et de justifier les raisons pour lesquelles certains propos enfreignent les règles de l'étiquette en ligne et de comprendre la nécessité de modérer leurs prises de paroles en ligne;
- de prendre conscience de leur identité numérique et du fait que leurs messages sont susceptibles de rester en ligne indéfiniment, même après les avoir effacés.





## 10 INNOVATION ET DESIGN

Solutions innovantes  
et processus de design  
en réponse à des défis  
authentiques et signifiants  
de la vie

### Le processus de design

#### **Qu'est-ce que c'est?**

Le processus de design est une approche structurée et systématique qui sert à développer des solutions créatives et innovantes à des problèmes complexes et à résoudre des problèmes authentiques et signifiants. Il comporte plusieurs étapes clés qui aident les élèves-conceptrices et les élèves-concepteurs à reconnaître et à comprendre des besoins qui découlent d'un problème ciblé, à générer des idées créatives pour le résoudre, à prototyper et à tester des solutions, pour enfin y apporter des améliorations, avant de les valider. Dans le contexte de la littératie médiatique numérique, cela inclut l'utilisation des médias, d'outils et de supports numériques, ainsi que de technologies pour résoudre des défis réels.

# L'interdépendance entre littératie médiatique numérique et le processus de design

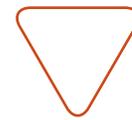
En s'inspirant du processus de design, les élèves peuvent résoudre des problèmes authentiques et répondre à des enjeux impliquant l'utilisation d'outils numériques et médiatiques.

- 1. Définition du problème :** La première étape consiste à définir clairement le problème à résoudre. Cela inclut la reconnaissance des besoins spécifiques des utilisatrices et utilisateurs et les contraintes à considérer selon la situation.  
**Exemple :** Les élèves pourraient cerner le problème de la communication inefficace à l'école et chercher à améliorer les canaux de communication entre les élèves et le personnel enseignant.
- 2. Recherche et compréhension :** Cette étape consiste à collecter des informations pertinentes sur le problème. Cela peut inclure la recherche de solutions existantes, l'exploration des tendances technologiques, et l'engagement avec les personnes impliquées.  
**Exemple :** Les élèves pourraient enquêter sur les différentes plateformes de communication utilisées dans d'autres établissements scolaires ainsi que sur leur efficacité.
- 3. Idéation :** Phase de génération d'idées au cours de laquelle les solutions possibles sont envisagées sans jugement préalable. Cela encourage la pensée divergente et la créativité.  
**Exemple :** Remue-méninges en groupe pour trouver différentes manières d'utiliser les technologies numériques en vue d'améliorer la communication.
- 4. Prototypage :** Développement de versions préliminaires de la solution pour tester des concepts et des fonctionnalités.  
**Exemple :** Création du prototype d'une application mobile simplifiée qui permettrait une meilleure communication entre les parties prenantes de l'école.
- 5. Test et évaluation :** Cette phase sert à mettre à l'essai des prototypes auprès de véritables personnes utilisatrices pour recueillir leur rétroaction et cibler les améliorations nécessaires.  
**Exemple :** Utiliser un groupe d'élèves pour tester l'application et offrir de la rétroaction sur son utilisation et son efficacité.
- 6. Amélioration :** Basé sur les rétroactions, le prototype est raffiné et amélioré pour mieux répondre aux besoins des personnes utilisatrices.  
**Exemple :** Modifier l'interface de l'application pour la rendre plus intuitive sur la base des suggestions des personnes utilisatrices consultées.
- 7. Validation :** Dernière étape au cours de laquelle on peaufine la solution et prouve son efficacité, avant de la déployer à plus grande échelle.  
**Exemple :** Après plusieurs cycles de tests et d'améliorations, l'application est adoptée pour un usage régulier dans l'école.

# Outils numériques et médiatiques adaptés au processus de design

Dans le domaine du design, il existe une multitude d'outils numériques et médiatiques adaptés à différentes phases du processus de conception (par exemple, pour la création rapide de graphiques et d'infographies, pour l'harmonisation des couleurs, pour la gestion de projets en équipe, pour la collaboration). Ces outils numériques transforment le processus de design en favorisant une meilleure visualisation, une collaboration plus fluide et une itération plus rapide des idées. Ils offrent aux jeunes designers la flexibilité d'expérimenter, de tester et d'affiner leurs concepts dans un environnement virtuel avant leur réalisation concrète.

## Le processus de design



### EXEMPLES

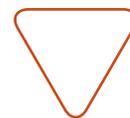
**Un processus de design réussi comporte les étapes suivantes :**

- Définir clairement le problème à résoudre ou le besoin à satisfaire.
- Collecter des informations pertinentes, analyser les données existantes et comprendre les besoins des personnes utilisatrices.
- Générer un large éventail d'idées potentielles pour répondre au problème ciblé. Cela peut inclure le recours à des techniques comme les tempêtes d'idées ou le croquis.
- Transformer les idées sélectionnées en étapes concrètes. C'est souvent au cours de cette phase que l'on crée des prototypes pour tester et évaluer les solutions.
- Évaluer les prototypes créés à l'étape précédente, recueillir des commentaires personnes utilisatrices ou concernées pour cerner les forces et les faiblesses de chaque solution.
- Suivre et évaluer la performance de la solution une fois qu'elle est mise en œuvre, en apportant les ajustements nécessaires.

### CONTRE-EXEMPLES

**Un processus de design non-réussi peut présenter les caractéristiques suivantes :**

- Ne pas définir clairement le problème à résoudre, ce qui entraîne des solutions mal ciblées.
- Ne pas recueillir ou analyser suffisamment les informations pertinentes, ce qui conduit à des solutions mal avisées ou inefficaces pour résoudre le problème.
- Négliger d'explorer créativement les solutions potentielles, résultant en un nombre limité d'idées ou en idées peu novatrices et inadaptées au contexte du problème.
- Ne pas bien élaborer les concepts développés ou ne pas tester suffisamment les prototypes, ce qui nuit à l'identification et à la résolution efficaces des défauts, des problèmes et des limites et conduit à des solutions limitatives.
- Ne pas réaliser de tests fournissant des rétroactions significatives par des personnes utilisatrices ou permettant une évaluation approfondie des forces et faiblesses des solutions proposées.
- Ne pas assurer un suivi adéquat après le déploiement de la solution, ce qui peut entraîner un manque d'ajustements nécessaires pour continuer à optimiser la solution en fonction des résultats réels.



## EXEMPLES

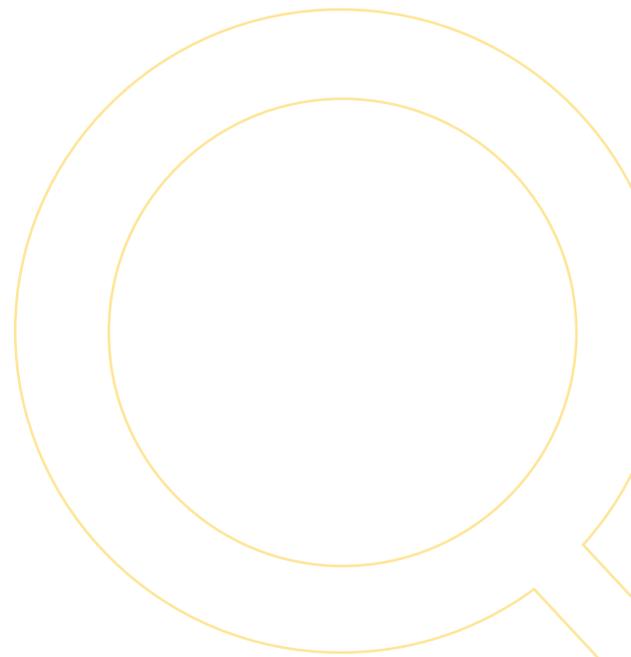
### Production de contenu médiatique guidée par le processus de design :

- Promouvoir de saines habitudes de vie par l'entremise d'un blogue créé pour les élèves de l'école.
- Sensibiliser la communauté aux changements climatiques grâce à une entrevue à la radio communautaire.
- Créer un jeu vidéo à l'aide du codage de base qui a trait à l'apprentissage d'un concept précis (par exemple, les opérations mathématiques).
- Concevoir et comparer divers prototypes pour un même sujet (par exemple, par différentes équipes dans la classe) ainsi que donner et recevoir de la rétroaction constructive sur son efficacité et sa capacité à répondre à la problématique soulevée.

## CONTRE-EXEMPLES

### Production de contenu médiatique non-guidée par le processus de design :

- Se fier à la publicité reçue sur des sites et choisir d'utiliser une application complexe sans explication ni formation.
- Mettre de côté certaines étapes du processus de design comme le prototypage ou l'étape de test.
- Créer une vidéo sans vérifier la véracité des informations.
- Ne pas tenir compte des rétroactions après la présentation d'un produit numérique.
- Proposer des solutions sans faire de recherches préalables sur le sujet.
- Ignorer les données collectées lors des tests et ne pas améliorer le prototype.



# Comportements observables chez les élèves



## Cycle primaire

### Les élèves seront en mesure :

- de démontrer leur capacité à utiliser des outils numériques et médiatiques dans un processus de design créatif en ayant recours à leurs compétences numériques pour résoudre des problèmes réels de la vie courante;
- de développer leur capacité et leur efficacité à utiliser des logiciels de création et à travailler en équipe avec des outils collaboratifs en ligne;
- d'analyser des défis authentiques pour cerner des besoins réels, en s'inspirant de leur milieu et de leur environnement, afin de générer des idées originales au moyen de techniques comme la tempête d'idées;
- de présenter leurs idées sur des supports visuels et multimédias appropriés;
- de résoudre des problèmes simples en utilisant des outils technologiques, par exemple en créant un calendrier numérique pour gérer et suivre les événements scolaires.



## Cycle moyen

### Les élèves seront en mesure :

- de cibler en toute autonomie les outils médiatiques et numériques et de s'approprier le processus de design pour générer des solutions innovantes;
- de trouver des solutions créatives en réponse à des défis authentiques de la vie, ayant recours à leurs compétences numériques pour résoudre des problèmes réels de la vie courante;
- de démontrer la pertinence des problèmes soulevés et des solutions apportées, ainsi que leur capacité à utiliser des outils médiatiques et numériques adéquats de manière éthique et responsable;
- de collecter et organiser les informations pertinentes à toutes les étapes de recherche de solution au problème ciblé;
- de s'attaquer à des problèmes plus complexes en utilisant des données et des recherches exhaustives, et des outils numériques efficaces, par exemple en mettant en place une campagne de sensibilisation à la sécurité en ligne.

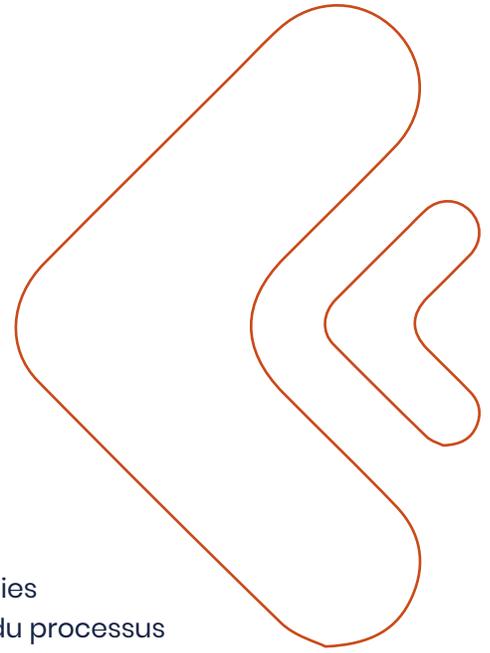




## Cycle intermédiaire

### Les élèves seront en mesure :

- de sélectionner et utiliser les outils médiatiques et numériques adéquats de manière éthique et responsable;
- de proposer des solutions efficaces et innovantes à des problèmes authentiques de la vie;
- de s'adapter rapidement aux nouveaux outils et technologies émergentes tout en démontrant une maîtrise des étapes du processus de design, de l'idéation à la présentation formelle de leur innovation;
- de planifier et gérer efficacement les étapes du processus de design en utilisant des outils médiatiques et numériques;
- de développer des habiletés de communication efficaces et de présenter leur solution à l'aide de supports médiatiques;
- de travailler sur des projets de design plus avancés en intégrant des technologies numériques sophistiquées pour résoudre des défis complexes et réels, par exemple en améliorant la performance énergétique de l'école grâce à l'utilisation de capteurs intelligents et de technologies avancées.



# 3. Activités pédagogiques



## FICHE D'ACTIVITÉ 1 : LA CHASSE AUX SOURCES

Cette activité vise à outiller les élèves afin qu'elles et ils puissent évaluer la validité des sources de façon adéquate. De plus, les élèves en apprendront au sujet du droit d'auteur, des images libres de droits et de l'importance de citer ses sources. Les élèves produiront un diaporama à partir d'images et de textes dénichés lors de recherches Internet et devront valider l'information trouvée ainsi que citer leurs sources à l'aide d'une légende.



### Attente

#### A2. Littératie médiatique numérique

### Contenus d'apprentissage

#### A2.1 Citoyenneté numérique

Démontrer sa compréhension de ses droits et responsabilités lors de ses interactions en ligne, après avoir obtenu l'autorisation appropriée, et prendre des décisions qui contribuent positivement au développement de son identité numérique et de ses communautés.

#### A2.3 Recherche et littératie informationnelle

Recueillir, évaluer et utiliser de l'information, en tenant compte de diverses perspectives, pour développer ses connaissances et démontrer son apprentissage.

### Autres contenus d'apprentissage interreliés entre les différents domaines.

**B2.4**      **D1.3**

**C2.2**      **D1.4**

**C2.6**      **D3.1**

**D1.1**

## Résultats d'apprentissage

### Les élèves seront capables :

- d'effectuer des recherches sur Internet en lien avec un sujet donné;
- de repérer de l'information juste et de trier les points importants;
- de sélectionner des photos libres de droits en lien avec le sujet donné;
- de créer un diaporama informatif du sujet donné;
- de citer les sources à l'aide d'une légende.



## Vocabulaire

- Responsabilité numérique
- Classification d'âge
- Publication
- Libre de droits
- Informations réelles ou fictives
- Moteur de recherche

## Matériel

- Outils technologiques avec accès Internet.
- Tableau interactif ou projecteur pour le partage des diaporamas des élèves.
- Accès à une plateforme en ligne pour la création des diaporamas.
- Sélectionner quelques sites Internet, plateformes d'images libres de droits ou moteurs de recherche sécuritaires qui correspondent à la liste de critères établis et que les élèves pourront employer pour réaliser des recherches.
- Pour faciliter l'accès aux ressources sécuritaires, ajouter les hyperliens dans la plateforme d'apprentissage du groupe-classe.



# Exemples de critères d'évaluation

## CONNAISSANCE ET COMPRÉHENSION

- L'élève connaît les critères nécessaires pour bien évaluer une source.
- L'élève comprend l'importance de comparer des sources provenant de divers sites Internet afin de valider l'information retenue.
- L'élève explique, dans ses propres mots, l'importance de respecter les droits d'auteurs et de citer ses sources lorsque l'on utilise des informations, des images, des vidéos ou des photos sur Internet.

## HABILITÉ DE LA PENSÉE

- L'élève recourt aux critères requis pour citer des sources (par exemple, le nom de l'auteur ou de l'auteure, le nom de la page Internet, le lien du site Internet, etc.).
- L'élève fait l'analyse des informations trouvées dans le but de les valider.
- L'élève utilise avec aisance la plateforme en ligne choisie et peut concevoir un diaporama en suivant les étapes du processus de recherche et de création.

## COMMUNICATION

- L'élève organise l'information de manière cohérente dans son diaporama (par exemple, l'information choisie par rapport au sujet donné, des photos pour accompagner son texte, une légende pour citer les sources, etc.).
- L'élève communique l'information requise (cite ses sources) à l'aide d'une légende dans une création médiatique.
- L'élève utilise le vocabulaire et la terminologie à l'étude pour participer aux discussions et poser des questions.

## MISE EN APPLICATION

- L'élève peut repérer des informations vraies et reconnaître celles qui sont fausses.
- L'élève applique les règles de sécurité de base lors de sa navigation sur Internet en salle de classe.
- L'élève offre ses conseils à ses pairs pour adopter des comportements sécuritaires, responsables et respectueux lors de leurs interactions sur Internet.



## Situation d'apprentissage

3-4 blocs de 45 min



**Amorce :** Utiliser un moteur de recherche pour effectuer une recherche au sujet d'une thématique vue en classe (par exemple, les structures stables et instables).

Montrer aux élèves les différentes composantes des résultats d'une recherche sur Internet.

- La mention du site Internet
- Le titre
- Une courte description
- Parfois, la mention « annonce »

Poser les questions suivantes aux élèves :

- Tous ces sites Internet nous donneront-ils de l'information valide?
- Comment puis-je savoir quelles ressources sont fiables ou moins fiables?

**Introduction à l'activité :** Expliquer aux élèves qu'elles et ils vont effectuer une recherche par rapport à un sujet choisi.

Leur préciser qu'elles et ils auront une liste de vérification (co-construite avec le groupe-classe) pour valider les sources et les informations trouvées lors d'une recherche sur Internet.

Avec le groupe-classe, co-construire la liste de vérification dans le but de valider les sources et les informations trouvées lors d'une recherche en ligne.

### Exemples d'éléments à vérifier :

- **Le site Internet :** Le site Internet est-il réputé? (Par exemple, des sites Internet d'institutions gouvernementales canadiennes, des sites Internet de musées, des sites Internet d'encyclopédies, etc.)
- **Courte description :** As-tu lu la description ou demandé de l'aide pour le faire? Énonce-t-on des informations recherchées dans la courte description?
- **Mention « annonce » :** Y a-t-il une mention « annonce »? (Si le site Internet figure parmi les premiers résultats cités, cela ne veut pas toujours dire que c'est le meilleur. S'il y a la mention « annonce » à côté du résultat, cela signifie que l'entreprise a payé pour que son site Internet apparaisse en premier.)
- **L'information :** As-tu validé l'information? Lorsque tu trouves une information sur Internet, il y a quelques trucs et astuces pour vérifier si elle est vraie :
  - Noter l'information et continuer sa recherche. Si la même information se répète à plusieurs reprises et sur différents sites Internet, c'est une information valide.
  - Lire entre les lignes. Si l'information te semble suspecte, c'est probablement de l'information fautive. Suis ton instinct et pose des questions à une ou à un adulte de confiance au besoin.

Avec le groupe-classe, dresser une liste d'informations nécessaires pour citer les sources.

**Par exemple :**

- le nom de l'auteure ou de l'auteur;
- le nom du site Internet;
- l'hyperlien du site Internet.

## Démarche

### **PARTIE A : Exploration**

1. Ouvrir la plateforme de création d'un diaporama.

Suivre les étapes suivantes :

- Créer un diaporama d'au moins trois pages.
  - Sélectionner une mise en page (par exemple, le thème, la couleur, etc.).
  - Donner un titre au diaporama.
2. Inscrire leur nom.
  3. Créer une légende au bas de chaque page du diaporama.
  4. Soumettre le sujet de recherche aux élèves (le projeter sur le tableau interactif ou l'écrire sur une affiche à la vue des élèves).
  5. Exemple de sujet de recherche : une recherche sur les structures stables et instables en lien avec le programme-cadre de sciences et technologies, 3<sup>e</sup> année.
  6. Demander aux élèves de sélectionner les liens recommandés pour entreprendre une recherche sur la plateforme d'apprentissage du groupe-classe.
  7. Rappeler les critères d'une bonne recherche (par exemple, utiliser des mots-clés précis).
  8. Faire un rappel des critères de vérification pour valider les sources et les informations.

### **PARTIE B : Recherche, collecte d'information et création**

1. Demander aux élèves de trouver au moins trois informations intéressantes par rapport au sujet de recherche et des images pour accompagner ces informations.
2. Inviter les élèves à copier et à coller les informations et les images choisies dans leur diaporama.
3. Demander aux élèves d'ajouter les informations requises pour citer les sources dans leurs légendes :
  - le nom de l'auteure ou de l'auteur ou celui du site Internet;
  - l'hyperlien.
4. Encourager les élèves à finaliser leur diaporama en vue de le présenter en classe.
5. Présenter le diaporama au groupe-classe.

## QUESTIONNEMENT

### Avant et pendant :

- À ton avis, comment peut-on bien valider des sources et des informations sur Internet?
- As-tu déjà vu des informations qui te semblaient suspectes sur Internet? Lesquelles?
- Selon toi, quels types de sites Internet sont les plus recommandés? (Par exemple, des sites Internet d'universités, d'institutions gouvernementales ou de musées.)
- À ton avis, quelles informations sont nécessaires quand on cite une source?
- Pourquoi est-il important de citer nos sources lorsqu'on utilise des informations sur Internet?
- Pourquoi est-il important de demeurer sur les sites Internet ou les moteurs de recherche recommandés par une ou un adulte de confiance?
- Quels mots-clés devrais-tu choisir pour effectuer une recherche au sujet de...?
- À ton avis, pourquoi est-il important d'utiliser des mots-clés précis pour effectuer une recherche?
- À ton avis, que peut-il se passer si nos mots-clés de recherche sont trop généraux?

### Après :

- As-tu rencontré certains défis lors de l'activité? Lesquels?
- Comment as-tu réussi à surmonter ces défis?
- As-tu réussi à trouver des informations valides et intéressantes? Quels mots-clés as-tu saisis dans le moteur de recherche?
- As-tu utilisé les critères de vérification pour valider tes sources et tes informations? Quels critères as-tu utilisés?
- Où as-tu trouvé les informations requises pour citer tes sources?

### POUR ALLER PLUS LOIN...

**Présentation orale :** Les élèves peuvent faire une présentation orale au sujet des informations intéressantes qu'elles et ils ont trouvées. Les élèves devront aussi citer les sources écrites dans la légende de chaque page.

**Tableau de comparaison :** Les élèves peuvent effectuer des recherches. Dans une colonne, les élèves ajoutent les informations valides et, dans l'autre, les informations qui leur semblent suspectes accompagnées d'une justification.

**Création d'un livre :** Former des petits groupes de travail. Demander aux élèves de consolider toutes les informations de leurs projets de recherche et de créer un livre informatif. Leur rappeler de citer les sources, même dans les livres.

# Différenciation pédagogique

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<p><b>L'élève accède difficilement au site Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vérifier la connexion Internet et la configuration de l'ordinateur.</li> <li>➤ Fournir un tutoriel ou une démonstration en direct sur l'utilisation du site.</li> <li>➤ Créer un guide d'utilisation simplifié avec des captures d'écran et des étapes détaillées.</li> <li>➤ Offrir des sessions de soutien technique ou des ateliers pour développer les compétences numériques de base.</li> <li>➤ Ajouter le site Internet dans les favoris de l'élève.</li> </ul>
<p><b>L'élève maîtrise partiellement les outils de création numérique.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organiser des ateliers de formation spécifiques sur les outils numériques utilisés.</li> <li>➤ Proposer des tutoriels en ligne ou des ressources éducatives interactives.</li> <li>➤ Fournir des modèles ou des exemples de travaux réalisés avec ces outils pour guider l'élève.</li> <li>➤ Mettre en place un système de mentorat où les élèves plus avancés aident ceux en difficulté.</li> <li>➤ Assurer une présence active pendant l'utilisation des outils numériques pour répondre aux questions et résoudre les problèmes en temps réel.</li> </ul>
<p><b>L'élève a de la difficulté à trouver les informations requises pour citer ses sources.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Enseigner les bases de la recherche documentaire et de la citation des sources.</li> <li>➤ Fournir une liste de ressources fiables et des bases de données académiques accessibles.</li> <li>➤ Utiliser des outils de gestion bibliographique comme Zotero ou EndNote pour faciliter le processus.</li> <li>➤ Créer un guide simple et pratique sur la citation des sources (déterminer en équipe-école le style de citation choisi (Format APA ou MLA, etc.)).</li> </ul>
<p><b>L'élève peine à effectuer des recherches sur le sujet en question.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Enseigner des stratégies de recherche efficaces, comme l'utilisation de mots-clés et de filtres de recherche.</li> <li>➤ Offrir des exemples concrets de bonnes pratiques de recherche (p. ex. choix de mots précis et évocateurs).</li> <li>➤ Organiser des sessions de recherche guidée avec des exercices pratiques.</li> <li>➤ Encourager l'utilisation de bibliothèques numériques et de moteurs de recherche académiques.</li> </ul>
<p><b>L'élève est déjà très habile par rapport aux compétences évaluées.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proposer des défis supplémentaires ou des projets plus complexes pour stimuler l'élève.</li> <li>➤ Encourager l'élève à participer à des compétitions ou à des clubs liés aux compétences numériques.</li> <li>➤ Offrir des opportunités de leadership, comme aider ou mentorer les autres élèves.</li> <li>➤ Introduire des concepts avancés ou des outils supplémentaires pour approfondir les connaissances et les compétences des élèves.</li> </ul>

## FICHE D'ACTIVITÉ 2 : NAVIGUER EN TOUTE SÉCURITÉ SUR INTERNET

Cette activité vise à susciter une réflexion chez les élèves en matière de sécurité en ligne. Par l'entremise d'une plateforme Web de création de tableaux ou d'affiches, les élèves devront concevoir une affiche collaborative pour promouvoir des comportements sécuritaires et responsables lors d'une navigation sur Internet.



### Attente

#### A2. Littératie médiatique numérique

### Contenus d'apprentissage

#### A2.1 Citoyenneté numérique

Démontrer sa compréhension de ses droits et responsabilités lors de ses interactions en ligne, après avoir obtenu l'autorisation appropriée, et prendre des décisions qui contribuent positivement au développement de son identité numérique et de ses communautés.

#### A2.3 Recherche et littératie informationnelle

Recueillir, évaluer et utiliser de l'information, en tenant compte de diverses perspectives, pour développer ses connaissances et démontrer son apprentissage.

**Autres contenus d'apprentissage interreliés entre les différents domaines.**

**B2.4**

**C1.3**

**C1.4**

## Résultats d'apprentissage

### Les élèves seront capables :

- de participer à des discussions portant sur l'utilisation sécuritaire d'appareils numériques et les habitudes prudentes à adopter lors d'une navigation sur Internet;
- de nommer des comportements sécuritaires lors d'une navigation sur Internet;
- de créer une affiche informative et captivante pour un public cible.



## Vocabulaire

- Sécurité en ligne
- Responsabilité numérique
- Hameçonnage
- Vie privée numérique
- Mot de passe
- Logiciel malveillant

## Matériel

- Outils technologiques avec accès Internet
- Tableau interactif ou projecteur pour le partage des affiches collaboratives afin de promouvoir des comportements de navigation sécuritaire
- Accès à une plateforme en ligne ou à un logiciel de création de tableaux ou d'affiches
- [Annexe 1](#) Banque d'images - Comportements sécuritaires en ligne
- [Annexe 2](#) Gabarit pour créer mon affiche promotionnelle



# Exemples de critères d'évaluation

## CONNAISSANCE ET COMPRÉHENSION

- L'élève démontre une connaissance des règles de sécurité de base pour une navigation sur Internet.
- L'élève explique, dans ses propres mots, les règles de sécurité de base pour une navigation sur Internet.

## HABILETÉ DE LA PENSÉE

- L'élève génère des idées pour rendre son affiche collaborative claire et informative.
- L'élève utilise avec aisance la plateforme en ligne choisie et peut créer une affiche en suivant les étapes du processus de création.

## COMMUNICATION

- L'élève organise l'information (par exemple, le titre, la description, les sous-titres et les définitions) de manière cohérente dans une création médiatique.
- L'élève communique l'information requise à l'aide de mots et d'images dans une création médiatique.
- L'élève utilise le vocabulaire à l'étude dans une création médiatique.

## MISE EN APPLICATION

- L'élève applique les règles de sécurité de base lors de sa navigation sur Internet en salle de classe.
- L'élève offre ses conseils à ses pairs pour adopter des comportements sécuritaires, responsables et respectueux lors de leurs interactions sur Internet.



## Situation d'apprentissage

50 min



**Amorce :** Expliquer aux élèves que, dans le but d'être de bonnes citoyennes et de bons citoyens numériques et de sensibiliser les autres élèves de l'école à l'importance d'une navigation Internet sécuritaire, elles et ils devront créer des affiches pour promouvoir des comportements sécuritaires et responsables lors d'une navigation sur Internet.

### Discussion sur l'importance de la sécurité en ligne :

- Activer les connaissances antérieures des élèves sur le sujet en utilisant les pistes de questionnement ci-dessous.
- Utiliser de courtes vidéos qui montrent des problématiques possibles lors de la navigation sur Internet ou donner des exemples pour alimenter les discussions ou en faire des études de cas (par exemple, un élève navigue sur Internet et voit l'image d'une voiture de course avec le texte « Cliquez ici!!! ». Qu'est-ce que l'élève devrait faire ou ne pas faire?).

## Démarche

1. Coconstruire une liste de comportements sécuritaires lors d'une navigation sur Internet. (Voir l'[Annexe 1](#) et la section de vocabulaire lié à la littératie numérique médiatique pour des pistes de discussions et des idées.)
2. Choisir un titre pour l'affiche promotionnelle relatives aux comportements sécuritaires et aux habitudes prudentes en ligne.
3. Diviser les élèves en petits groupes.
4. Présenter un gabarit pour créer une affiche promotionnelle ([Annexe 2](#)).
5. Donner accès à un outil technologique à chaque groupe.  
Demander aux élèves de sélectionner, sur la plateforme d'apprentissage du groupe-classe, le lien qui mène au logiciel ou au site Internet ajouté.
6. Inviter les élèves à suivre les étapes suivantes :
  - Sélectionner l'option « créer ».
  - Écrire le titre et la description de la présentation.
  - Sélectionner des paramètres d'apparence, tels que la couleur, la police du texte et la mise en page.
  - Ajouter l'information textuelle coconstruite en groupe-classe (les titres de comportements à adopter pour naviguer sur Internet en toute sécurité).
7. Inviter les élèves à faire un partage de leur affiche au groupe-classe.
8. Leur demander quelle serait la meilleure façon de rejoindre le plus d'élèves possible (par exemple, l'envoi des affiches par courriel, un partage sur les réseaux sociaux de l'école, un partage dans l'infolettre du mois, etc.).

## QUESTIONNEMENT

### Avant et pendant :

- Devrais-tu partager ton mot de passe avec les élèves de ta classe ou d'autres personnes?
- Pourquoi est-il indispensable de suivre des règles quand on navigue sur Internet?
- Pourquoi est-il crucial de bien réfléchir avant de cliquer sur des images ou des liens quand on navigue sur Internet?
- Pourquoi est-il important de toujours parler à une ou à un adulte de confiance en cas de doute lors d'une navigation sur Internet?

### Après :

- As-tu rencontré certains défis lors de la navigation sur la plateforme médiatique? Lesquels? Comment as-tu réussi à les surmonter?
- À ton avis, quels comportements sont les plus importants à adopter lors de la navigation sur Internet? Pourquoi?
- Bien que tu connaisses maintenant les règles de base pour une navigation sécuritaire sur Internet, tu peux quand même rencontrer des problèmes. Si tu éprouves des doutes ou rencontre un problème, comment réagis-tu?

## POUR ALLER PLUS LOIN...

**Exploration de ressources sur la sécurité en ligne pour enfants :** Inviter les élèves à consulter des ressources en ligne telles que Jeux – CyberJulie afin de créer un texte numérique (par exemple, une bande dessinée) sur la sécurité en ligne.

**Présentation lors des annonces du matin :** Demander aux élèves d'écrire un scénario explicatif de leur affiche. Les élèves pourront ensuite communiquer leur message lors des annonces du matin.

**La littératie médiatique numérique et les HH :** Animer des rencontres personnelles avec les élèves pour faire des liens entre la littératie médiatique numérique et les habiletés d'apprentissage et habitudes de travail. Permettre à l'élève de s'autoévaluer et de se fixer un défi personnel.

# Différenciation pédagogique

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<p><b>L'élève accède difficilement au site Internet</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vérifier la connexion Internet et la configuration de l'ordinateur.</li> <li>➤ Fournir un tutoriel ou une démonstration en direct sur l'utilisation du site.</li> <li>➤ Créer un guide d'utilisation simplifié avec des captures d'écran et des étapes détaillées.</li> <li>➤ Offrir des sessions de soutien technique ou des ateliers pour développer les compétences numériques de base.</li> <li>➤ Ajouter le site Internet dans les favoris de l'élève.</li> </ul>
<p><b>L'élève a de la difficulté à naviguer dans le logiciel pour la création d'une affiche.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organiser des ateliers de formation spécifiques sur les outils numériques utilisés.</li> <li>➤ Proposer des tutoriels en ligne ou des ressources éducatives interactives.</li> <li>➤ Fournir des modèles ou des exemples de travaux réalisés avec ces outils pour guider l'élève.</li> <li>➤ Mettre en place un système de mentorat où les élèves plus avancés aident ceux en difficulté.</li> <li>➤ Assurer une présence active pendant l'utilisation des outils numériques pour répondre aux questions et résoudre les problèmes en temps réel.</li> <li>➤ Décomposer le projet de création d'affiches en étapes plus petites et plus gérables, avec des objectifs clairs pour chaque étape.</li> <li>➤ S'assurer que chaque élève maîtrise une étape avant de passer à la suivante, en offrant un soutien ciblé au besoin.</li> </ul>
<p><b>L'élève a une compréhension limitée des termes et des concepts clés de la littératie médiatique.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Introduire les concepts de littératie médiatique de manière progressive, en commençant par les notions de base avant de passer à des concepts plus complexes.</li> <li>➤ Utiliser des exemples concrets et actuels pour illustrer chaque concept.</li> <li>➤ Réexpliquer les termes en ayant recours à des exemples concrets et visuels.</li> <li>➤ Fournir un référentiel ou un glossaire avec des définitions simplifiées et illustrées.</li> <li>➤ Utiliser des analogies ou des comparaisons avec des situations familières pour clarifier les concepts.</li> <li>➤ Offrir un appui individuel à l'élève pour s'assurer de sa compréhension.</li> <li>➤ Jumeler l'élève avec un pair qui comprend bien les concepts.</li> </ul>
<p><b>L'élève est déjà très habile par rapport aux compétences évaluées.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proposer des défis supplémentaires ou des projets plus complexes pour stimuler l'élève.</li> <li>➤ Encourager l'élève à participer à des compétitions ou à des clubs liés aux compétences numériques.</li> <li>➤ Offrir des opportunités de leadership, comme aider ou mentorer les autres élèves.</li> <li>➤ Introduire des concepts avancés ou des outils supplémentaires pour approfondir ses connaissances et compétences.</li> </ul>

## FICHE D'ACTIVITÉ 3 : PUBLICATION RESPONSABLE DE NOS PLUS BELLES PHOTOS

Cette activité donne l'occasion aux élèves de partager leurs découvertes et leurs réussites par l'entremise d'une publication de photos sur une plateforme numérique servant à faire des collages photo. Les élèves se familiariseront avec le téléchargement de photos et le partage de photos sur une plateforme numérique, tout en discutant de la prise de photo responsable et du partage de photo équitable.



### Attente

#### A2. Littératie médiatique numérique

### Contenus d'apprentissage

#### A2.6 Innovation et design

Utiliser des outils numériques et médiatiques pour soutenir les étapes d'un processus de design et pour élaborer des solutions créatives en réponse à des défis authentiques de la vie.

### Autres contenus d'apprentissage interreliés entre les différents domaines.

C1.2	D1.4
C1.3	D3.1
D1.2	

## Résultats d'apprentissage

### Les élèves seront capables :

- d'utiliser un appareil photo ou de prendre des photos sur un appareil numérique, tel qu'une tablette;
- de choisir des photos à partager en suivant les critères suivants :
  - l'image est claire,
  - il n'y a aucune personne sur la photo,
  - la photo est appropriée (exempte de contenu illégal et de propos haineux, etc.);
- de télécharger les photos choisies sur la plateforme numérique établie par le personnel enseignant;
- de naviguer sur une plateforme numérique permettant le partage et le montage de photos;
- de créer un montage photo ou un collage photo sur une plateforme numérique.



## Vocabulaire

- Vie privée numérique
- Étiquette en ligne
- Publication

## Matériel

- Outil photographique (tel qu'un appareil photo ou une tablette électronique)
- Outils technologiques avec accès Internet
- Fils de téléchargement (au besoin)
- Tableau interactif ou projecteur pour le partage des créations des élèves
- Accès à une plateforme en ligne pour la création de tableaux ou d'affiches



## Exemples de critères d'évaluation

### CONNAISSANCE ET COMPRÉHENSION

- L'élève démontre une connaissance des règles de sécurité de base quant au partage de photos et à l'importance du consentement.
- L'élève explique dans ses propres mots l'importance du consentement lors du partage de photo sur Internet.

### HABILITÉ DE LA PENSÉE

- L'élève utilise les critères de sélection pour prendre et choisir les photos qu'elle ou il veut partager (par exemple, l'image est claire, il n'y a aucune personne dans la photo, la photo est appropriée et exempte de contenu illégal et de propos haineux).
- L'élève utilise avec aisance la plateforme en ligne choisie et peut créer un collage en suivant les étapes du processus de création.

## COMMUNICATION

- L'élève organise l'information à des fins précises dans une création médiatique (par exemple, une courte explication pour accompagner chacune des photos).
- L'élève communique l'information requise à l'aide de mots et d'images dans une création médiatique.
- L'élève utilise le vocabulaire à l'étude pour participer aux discussions et pour poser des questions.

## MISE EN APPLICATION

- L'élève applique les règles de sécurité de base lors de sa navigation sur Internet en salle de classe.
- L'élève offre des conseils à ses pairs pour adopter des comportements sécuritaires, responsables et respectueux lors de leurs interactions sur Internet.



## Situation d'apprentissage

150 min



**Amorce (situation authentique) :** Affirmer aux élèves que des élèves d'une autre communauté en Ontario et de leur niveau scolaire désirent en apprendre davantage sur les thèmes à l'étude et voir leurs découvertes et leurs réussites à l'école.

- Poser des questions aux élèves :
  - Comment pouvons-nous leur transmettre nos informations?
  - Comment pouvons-nous leur envoyer le tout sans avoir à déboursier des frais d'expédition?
  - Comment pouvons-nous partager ces informations avec eux de manière à réduire les impacts environnementaux?
  - Quelle serait la meilleure façon de partager nos projets et nos découvertes?
- Poursuivre le questionnement jusqu'à ce que les élèves suggèrent un partage photo par l'entremise d'une publication sur Internet.

**Introduction :** Lancer les élèves dans une chasse au trésor liée aux apprentissages faits en classe. Expliquer aux élèves qu'elles et ils devront prendre des photos des objets énumérés sur la liste de recherche. Par la suite, les élèves devront créer un collage de leurs photos sur une plateforme numérique. Ce collage pourra être envoyé aux élèves d'une autre classe pour leur montrer toutes leurs découvertes (facultatif).

Avec le groupe-classe, dresser une liste d'objets à rechercher. Ces objets devraient être en lien avec des notions à l'étude dans différentes matières. Par exemple, les nombres en mathématiques :

- 10 crayons de couleur;
- 11 livres;
- 12 cubes;
- 13 paires de ciseaux;
- 14 bâtons de colle;
- 15 gommes à effacer.

## Démarche

1. Remettre aux élèves la liste d'objets prédéterminés à trouver (en version papier ou numérique).
2. Distribuer à chaque élève ou petit groupe d'élèves un appareil photo ou une tablette électronique.
3. Énumérer les critères pour la prise de photos :
  - Image claire (mise au point, luminosité, contraste, etc.).
  - Prise de photo sans capturer des personnes.
  - Photo appropriée sans contenu illégal et propos haineux.
4. Annoncer le début de la chasse au trésor et de la prise de photos des objets.
5. Lorsque les élèves auront terminé la chasse au trésor, les encourager à sélectionner leurs meilleures photos et à supprimer les autres. (À noter que les élèves devront avoir une photo de chaque objet sur la liste de recherche.)
6. Donner accès à un outil technologique à chaque élève ou à des petits groupes de travail (au besoin).
7. Inviter les élèves à télécharger leurs photos sur la plateforme désignée.
8. Inviter les élèves à suivre les étapes suivantes :
  - Sélectionner l'option « créer ».
  - Saisir le titre de la présentation.
  - Sélectionner des paramètres d'apparence, tels que la couleur, la police du texte et la mise en page.
  - Ajouter les photos de leurs trouvailles en y joignant un court texte descriptif.
9. Partage des collages en groupe-classe.
10. Retour sur l'activité : apprentissages, défis et appréciation générale.

## QUESTIONNEMENT

### Avant et pendant :

- À ton avis, quels sont les critères à considérer en lien avec la prise d'une photo responsable?
  - Piste de réponse : Qu'il n'y ait aucune personne dans la photo à moins que cette dernière ait donné son consentement. Que les photos soient appropriées (exempte de contenu illégal et de propos haineux, etc.).
- Selon toi, que dois-tu faire avant d'utiliser ou de publier la photo de quelqu'un d'autre?
- Que penses-tu d'une personne qui demande ton autorisation de publier ta photo en ligne?
- Quels sont les aspects négatifs de la publication de photos en ligne?
- Quels sont les aspects positifs de la publication de photos en ligne?

### Après :

- As-tu rencontré certains défis lors de l'activité? Lesquels? Comment les as-tu surmontés?
- Ton collage donne-t-il l'occasion à des élèves d'une autre école de bien cerner les apprentissages que nous avons faits en classe? Pourquoi?
- As-tu réussi à prendre des photos qui sont claires? Comment as-tu fait?
- Si on décidait de partager tes collages sur les médias sociaux, quelles informations devrions-nous omettre sur tes collages pour assurer la sécurité et la vie privée numérique?

### POUR ALLER PLUS LOIN...

**Faire un exposé oral sur soi avec un support numérique :** Demander à l'élève de prendre une photo d'elle-même ou de lui-même et de ses différents intérêts afin de créer et présenter un exposé oral à l'aide d'outils numériques.

**Défi à l'école :** Inviter les élèves à cerner un défi concernant l'école (par exemple, la quantité trop élevée de déchets dans la cour d'école, la propreté des corridors et des salles de bain, le gaspillage de nourriture à la cafétéria, etc.). Leur demander de créer un diaporama composé d'images et de courts textes descriptifs (ou tout autre choix de production) qui servira à sensibiliser les élèves de l'école à la problématique et offrira des pistes de solutions.

# Différenciation pédagogique

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<p><b>L'élève navigue difficilement sur la plateforme de la création d'un collage photo.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliser des captures d'écran avec des flèches et des instructions pour chaque étape.</li> <li>➤ Créer un guide d'utilisation simplifié avec des instructions pas à pas adaptées au niveau primaire.</li> <li>➤ Utiliser des illustrations et un langage clair et simple pour expliquer les fonctionnalités.</li> <li>➤ Organiser des sessions de pratique en groupe où l'enseignant guide les élèves dans la création d'un collage.</li> <li>➤ Mettre en place des ateliers pratiques où les élèves peuvent poser des questions en temps réel.</li> </ul>
<p><b>L'élève a de la difficulté à composer un texte descriptif.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Montrer des exemples de textes descriptifs bien rédigés et expliquer les éléments qui les rendent efficaces.</li> <li>➤ Faire des démonstrations en classe en composant des textes descriptifs en direct avec la participation des élèves.</li> <li>➤ Fournir des listes de vocabulaire descriptif pour aider les élèves à enrichir leurs textes.</li> <li>➤ Utiliser des cartes de mots ou des jeux de vocabulaire pour encourager l'utilisation de mots variés.</li> <li>➤ Enseigner des techniques de planification comme l'utilisation de tableaux, de cartes mentales ou de schémas pour organiser les idées avant d'écrire.</li> <li>➤ Organiser des activités où les élèves décrivent des objets, des images ou des scènes à l'oral avant de passer à l'écrit.</li> <li>➤ Utiliser des jeux de rôle ou des simulations pour stimuler l'imagination et améliorer l'aptitude à décrire.</li> </ul>
<p><b>L'élève peine à prendre des photos.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organiser des ateliers de photographie où les élèves apprennent les bases de la prise de photos, y compris le cadrage et la mise au point.</li> <li>➤ Fournir des démonstrations en direct et permettre aux élèves de pratiquer sous supervision.</li> <li>➤ Créer des guides illustrés avec des conseils simples et visuels sur la manière de prendre de bonnes photos.</li> <li>➤ Utiliser des exemples de photos réussies et moins réussies pour illustrer certaines notions.</li> <li>➤ Encourager les élèves à travailler en petits groupes pour prendre des photos ensemble, en favorisant la collaboration et le partage de conseils.</li> <li>➤ Mettre en place des activités où les élèves évaluent et discutent des photos prises par leurs camarades.</li> <li>➤ Fournir des consignes claires et des attentes précises pour chaque projet.</li> </ul>

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<p><b>L'élève ne parvient pas à télécharger ses photos sur l'outil numérique.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fournir des tutoriels vidéo ou des guides illustrés montrant chaque étape du processus de téléchargement des photos.</li> <li>➤ Utiliser des captures d'écran et des instructions claires pour chaque étape.</li> <li>➤ Offrir des sessions de soutien technique en classe où les élèves peuvent obtenir de l'aide pour télécharger leurs photos.</li> <li>➤ Fournir un accompagnement individualisé pour les élèves qui rencontrent des difficultés.</li> <li>➤ Si les difficultés persistent, proposer des alternatives comme l'utilisation de clés USB ou de services de partage de fichiers simples et accessibles.</li> <li>➤ Encourager l'utilisation de logiciels ou d'applications plus intuitifs pour le transfert et le téléchargement de photos.</li> </ul>

## FICHE D'ACTIVITÉ 1 : NAVIGUER SUR LE WEB – AIGUIONS NOS RÉFLEXES!

Cette activité vise à renforcer les compétences des élèves en matière de sécurité en ligne, de responsabilité numérique et d'évaluation critique de l'information. Les élèves analyseront des scénarios présentant des défis de la sécurité en ligne et créeront des ressources éducatives, telles que des infographies, des affiches interactives et des présentations multimédias pour partager leurs découvertes et connaissances. Cette expérience d'apprentissage se veut pratique, engageante, collaborative et axée sur le développement d'habiletés à communiquer efficacement.



### Attente

#### A2. Littératie médiatique numérique

### Contenus d'apprentissage

#### A2.3 Recherche et littératie informationnelle

Recueillir, évaluer et utiliser de l'information, en tenant compte de sa validité, de sa crédibilité, de son exactitude et des diverses perspectives, pour développer ses connaissances, créer des textes et démontrer son apprentissage

#### A2.4 Formes de discours, conventions et techniques

Démontrer sa compréhension des formes de discours, des conventions et des techniques associées aux textes numériques et médiatiques, en considérant leurs effets sur les destinataires, et mettre en application cette compréhension lors de l'analyse et de la création de textes.

#### A2.6 Innovation et design

Sélectionner et utiliser des outils numériques et médiatiques appropriés pour soutenir un processus de design et pour élaborer des solutions innovantes en réponse à des défis authentiques et pertinents de la vie.

### Autres contenus d'apprentissage interreliés entre les différents domaines.

C1.4

C2.6

C3.5

D1.1

D1.3

D1.4

D2.1

D3.1

D3.2

## Résultats d'apprentissage

### Les élèves seront capables :

- d'identifier les principaux défis en matière de sécurité et de responsabilité numérique selon divers scénarios;
- de proposer des solutions adaptées en utilisant les compétences acquises en matière de sécurité en ligne et d'évaluation de l'information;
- de communiquer de manière claire et respectueuse, en tenant compte de la sensibilité culturelle et de l'inclusivité;
- d'utiliser des outils de création numériques, comme Canva, Adobe Spark ou Piktochart, pour concevoir des infographies, des affiches interactives et des présentations multimédias;
- de présenter des ressources informatives et engageantes sur la sécurité en ligne et l'évaluation critique de l'information.



## Vocabulaire

- Sécurité en ligne
- Responsabilité numérique
- Bulle de filtres (« filter bubble »)
- Hameçonnage
- Empreinte numérique
- Vie privée numérique
- Étiquette en ligne

## Matériel



- Ordinateurs ou tablettes, avec accès Internet
- Projecteur ou tableau interactif pour le partage des vidéos, des présentations multimodales et d'autres ressources visuelles accessibles par tous les élèves
- Plateformes de partage, de collaboration et de création numérique
- [Annexe 3](#) Banque de scénarios – La sécurité en ligne

# Exemples de critères d'évaluation

## CONNAISSANCE ET COMPRÉHENSION

- L'élève démontre une compréhension des termes et des concepts liés à la littératie médiatique et numérique (sécurité en ligne, fausses nouvelles, hameçonnage, etc.).
- L'élève explique les termes et concepts dans ses propres mots et à l'aide d'exemples concrets.

## HABILITÉ DE LA PENSÉE

- L'élève identifie les problèmes de sécurité en ligne et de responsabilité numérique dans les scénarios fournis.
- L'élève propose des solutions appropriées pour résoudre les problèmes de sécurité en ligne.

## COMMUNICATION

- L'élève communique ses idées à travers des présentations et des discussions claires, convaincantes et bien organisées.
- L'élève utilise les supports visuels et textuels pour renforcer les arguments.
- L'élève explique sa démarche, répond aux questions et engage l'auditoire.

## MISE EN APPLICATION

- L'élève applique les compétences de littératie médiatique et de sécurité en ligne dans son utilisation quotidienne d'Internet.
- L'élève partage des exemples concrets de sa propre pratique sécurisée et de l'évaluation critique de l'information.
- L'élève utilise les outils de création numérique pour créer son affiche interactive, son infographie ou sa présentation éducative.



## Situation d'apprentissage

4 blocs de 60 min



**Amorce :** Pour éveiller la curiosité et l'intérêt des élèves, commencer par présenter une courte vidéo ou une histoire captivante mettant en scène un personnage de leur âge confronté à un défi en ligne. Par exemple, une vidéo où un élève reçoit un courriel suspect ou une fausse nouvelle et doit décider ce qu'il doit faire.

### Introduction :

- Expliquer aux élèves qu'elles et ils vont apprendre à reconnaître et à réagir aux menaces en ligne, à évaluer l'information de manière critique et à créer des ressources pour aider les autres à faire de même.
- Mettre l'accent sur l'importance de maîtriser ces compétences dans leur vie quotidienne, non seulement à l'école, mais en tout temps et plus tard dans leur vie professionnelle.

### Discussion sur l'importance de la sécurité en ligne et de l'évaluation critique de l'information :

- Lancer une discussion ouverte avec les élèves sur leurs expériences personnelles avec Internet et les réseaux sociaux.
- Poser des questions pour susciter des réflexions sur les dangers potentiels et l'importance de faire preuve de pensée critique et de vérifier la fiabilité des informations véhiculées en ligne.

### Explication des termes clés liés à la littératie médiatique et numérique :

- Introduire des termes importants comme la sécurité en ligne, la responsabilité numérique, les fausses nouvelles et l'hameçonnage.
- Utiliser des exemples concrets et pertinents pour expliquer chaque terme de manière claire et engageante.

# Démarche

## PARTIE A : Analyse de scénarios

1. Répartition des groupes : Les élèves sont répartis en petits groupes de trois à quatre personnes pour encourager le travail collaboratif.
2. Distribution des scénarios : Chaque groupe reçoit un scénario impliquant des défis en ligne (par exemple, réception d'un courriel suspect, navigation sur un site Web contenant de fausses nouvelles, utilisation des réseaux sociaux en toute sécurité, etc.).
3. Analyse de scénarios :
  - Les groupes lisent et analysent leur scénario.
  - Les groupes repèrent des problèmes de sécurité et de responsabilité numérique dans leur scénario.
  - Les élèves répondent aux questions guidées pour approfondir leur compréhension et proposer des solutions.
  - Les élèves discutent des solutions possibles en utilisant les compétences acquises en matière de sécurité en ligne et d'évaluation de l'information.

## PARTIE B : Recherche, collecte d'information et création

1. Création de ressources :
  - Chaque groupe crée une infographie, une affiche interactive ou une présentation multimédia résumant les bonnes pratiques de sécurité en ligne et de vérification des informations.
  - Les élèves utilisent des outils de création numérique.
2. Préparation des présentations :
  - Les groupes préparent une présentation de leur création.
  - Les élèves répètent leur présentation pour s'assurer que le message est clair et bien structuré.
3. Discussion de groupe :
  - Retour en classe pour une discussion ouverte où les élèves partagent leurs expériences et les leçons apprises lors de l'activité.
  - Chaque groupe présente un résumé des principaux défis rencontrés dans son scénario et les solutions trouvées.

### QUESTIONNEMENT

#### Avant et pendant :

- Pourquoi est-il important de vérifier les sources d'information en ligne?
- Quelles sont les menaces courantes en ligne avec lesquelles on doit redoubler de prudence?
- Comment pouvons-nous protéger nos informations personnelles sur Internet?
- Comment la désinformation peut-elle affecter notre compréhension du monde?
- Quels sont les principaux défis de sécurité présentés dans votre scénario?
- Quelles stratégies pouvez-vous utiliser pour résoudre ces problèmes?
- Comment pouvez-vous appliquer ces stratégies à votre propre utilisation d'Internet?
- Comment votre création aide-t-elle à sensibiliser les gens sur la sécurité en ligne?
- Quels éléments de votre création trouvez-vous les plus efficaces pour transmettre votre message?

### Après :

- Quels ont été les principaux défis que vous avez rencontrés dans votre scénario?
- Quelles stratégies avez-vous trouvées les plus efficaces pour résoudre ces problèmes?
- En quoi cette activité a-t-elle changé votre perception de la sécurité en ligne et de l'évaluation de l'information?
- Comment pouvez-vous appliquer ce que vous avez appris aujourd'hui dans votre utilisation quotidienne d'Internet?
- Quelles sont les étapes clés pour vérifier la crédibilité d'une source en ligne?
- Comment allez-vous protéger vos informations personnelles en ligne à partir de maintenant?
- Quelles actions pouvez-vous entreprendre pour sensibiliser les autres à la sécurité en ligne?
- Comment pouvez-vous continuer à développer vos compétences en littératie médiatique et numérique?

### POUR ALLER PLUS LOIN...

**Création d'un guide de bonnes pratiques pour naviguer sur le Web :** Chaque élève contribue à la création d'un guide de bonnes pratiques de sécurité en ligne et d'évaluation de l'information. Ce guide peut être présenté sous forme de document collectif ou d'une affiche pour la salle de classe ou l'école.

**Plan d'action personnel :** Les élèves élaborent un plan d'action personnel pour appliquer les compétences de littératie médiatique et de sécurité en ligne dans leur vie quotidienne. Ce plan peut inclure des objectifs et des stratégies pour vérifier l'information, protéger leur vie privée et utiliser Internet de manière responsable.

**Engagement communautaire :** Encourager les élèves à partager leurs apprentissages avec leur famille et leurs amis et amis. Elles et ils peuvent organiser des mini-ateliers ou des présentations pour sensibiliser les autres aux bonnes pratiques de sécurité en ligne et à l'importance de l'évaluation critique de l'information.

# Différenciation pédagogique

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<p><b>L'élève a une compréhension limitée des termes et des concepts clés de la littératie médiatique.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Réexpliquer les termes en ayant recours à des exemples concrets et visuels.</li> <li>➤ Fournir un référentiel ou un glossaire avec des définitions simplifiées et illustrées.</li> <li>➤ Utiliser des analogies ou des comparaisons avec des situations familières pour clarifier les concepts.</li> <li>➤ Offrir un appui individuel à l'élève pour s'assurer de sa compréhension.</li> <li>➤ Jumeler l'élève avec un pair qui comprend bien les concepts.</li> </ul>
<p><b>L'élève a du mal à analyser les scénarios et à repérer les problèmes de sécurité en ligne.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Décomposer les scénarios en étapes pour faciliter la compréhension de l'élève.</li> <li>➤ Utiliser des questions guidées pour aider l'élève à se concentrer sur des aspects précis du scénario.</li> <li>➤ Fournir des exemples d'analyses de scénarios semblables pour montrer le processus de réflexion attendu.</li> <li>➤ Travailler en petits groupes avec des élèves qui rencontrent des difficultés similaires pour favoriser un apprentissage collaboratif.</li> <li>➤ Offrir des ateliers supplémentaires pour approfondir l'analyse des scénarios.</li> <li>➤ Utiliser des outils visuels (comme des cartes mentales ou des diagrammes) pour organiser et clarifier les idées.</li> </ul>
<p><b>L'élève maîtrise partiellement ou peu les outils de création numérique.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fournir des tutoriels vidéo ou des guides pas à pas pour chaque outil.</li> <li>➤ Organiser des ateliers de formation pratique sur les outils numériques avant le début de l'activité principale.</li> <li>➤ Encourager l'élève à explorer les fonctionnalités de l'outil à son rythme avec des exercices de familiarisation.</li> <li>➤ Jumeler l'élève à une ou à un partenaire de travail qui maîtrise bien l'outil pour offrir du soutien.</li> <li>➤ Créer des groupes de travail où les compétences techniques sont équilibrées.</li> <li>➤ Assurer une présence active pendant l'utilisation des outils numériques pour répondre aux questions et résoudre les problèmes en temps réel.</li> </ul>
<p><b>L'élève termine rapidement ses tâches et semble s'ennuyer.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Donner des rôles de mentore ou de mentor pour aider les pairs qui rencontrent des difficultés.</li> <li>➤ Offrir des défis supplémentaires qui nécessitent une réflexion critique ou une créativité accrue.</li> <li>➤ Fournir des ressources additionnelles pour explorer des aspects plus complexes du sujet.</li> <li>➤ Encourager l'élève à développer une présentation plus élaborée ou un projet complémentaire.</li> </ul>

## FICHE D'ACTIVITÉ 2 : CRÉATION D'AFFICHES PUBLICITAIRES POUR PROMOUVOIR LA SÉCURITÉ EN LIGNE

Cette activité vise à sensibiliser les élèves aux comportements sécuritaires en ligne à travers la création d'affiches publicitaires. En utilisant des slogans et des éléments visuels percutants, les élèves apprendront à naviguer en toute sécurité sur Internet, à gérer leur vie privée et à interagir de manière responsable avec les autres en ligne. L'activité intégrera également des compétences linguistiques et analytiques en lien avec le curriculum.



### Attente

#### A2. Littératie médiatique numérique

### Contenus d'apprentissage

#### A2.2 Sécurité, bien-être et étiquette en ligne

Démontrer sa compréhension de la navigation sécuritaire dans des environnements en ligne, des façons de gérer sa vie privée et ses données personnelles, et d'interagir avec les autres d'une manière qui contribue à son bien-être et à celui des autres, y compris l'obtention d'une autorisation appropriée.

#### A2.3 Recherche et littératie informationnelle

Recueillir, évaluer et utiliser de l'information, en tenant compte de sa validité, de sa crédibilité, de son exactitude et des diverses perspectives, pour développer ses connaissances, créer des textes et démontrer son apprentissage.

### Autres contenus d'apprentissage interreliés entre les différents domaines.

B3.1

B3.3

C1.2

C1.4

D1.1

D1.3

## Résultats d'apprentissage

### Les élèves seront capables :

- d'identifier les mesures de sécurité essentielles pour protéger leurs informations personnelles;
- d'expliquer l'importance de la confidentialité et de la protection des données personnelles;
- d'utiliser des slogans percutants et des éléments visuels attrayants pour transmettre un message clair;
- d'appliquer les règles de grammaire, de ponctuation et de structure de phrases pour une communication efficace;
- d'expliquer la manière dont les images et les éléments visuels créent et communiquent du sens;
- de concevoir des affiches attrayantes en employant des techniques de conception graphique appropriées;
- de déterminer le sujet, l'intention et les destinataires de leurs créations;
- de rassembler et de citer des informations pertinentes pour soutenir leurs créations.



## Vocabulaire

- Conception graphique
- Pictogramme
- Navigation sécuritaire
- Données personnelles

## Matériel

- Ordinateurs ou tablettes, avec accès Internet
- Projecteur ou tableau interactif pour le partage des vidéos, des présentations multimodales et d'autres ressources visuelles accessibles par tous les élèves
- Logiciels de conception graphique
- [Annexe 4](#) Feuille de route pour planifier la création de mon balado
- [Annexe 5](#) Fiche d'auto-évaluation et rétroaction des pairs - Présentation des affiches



## Exemples de critères d'évaluation

### CONNAISSANCE ET COMPRÉHENSION

- L'élève identifie et explique les principaux risques liés à l'utilisation d'Internet, tels que le cyberharcèlement, les escroqueries et les virus informatiques.
- L'élève décrit des pratiques sécuritaires efficaces pour protéger ses informations personnelles et naviguer en toute sécurité.

### HABILITÉ DE LA PENSÉE

- L'élève fait preuve d'originalité et de créativité dans la conception visuelle de son affiche.
- L'élève a utilisé des sources d'information fiables et variées pour recueillir des renseignements sur la sécurité en ligne.

### COMMUNICATION

- L'élève communique un message clair et pertinent sur la sécurité en ligne à l'aide de son affiche. Le slogan est accrocheur et facile à comprendre.
- L'élève présente son affiche de manière claire et convaincante en expliquant ses choix de conception et son message.

### MISE EN APPLICATION

- L'élève crée une affiche visuellement attrayante, bien structurée, et utilise des éléments graphiques appropriés (images, couleurs, typographie) pour renforcer le message.
- L'élève applique les connaissances acquises sur la sécurité en ligne dans la création de son affiche.



## Situation d'apprentissage

4-5 blocs de 45-60 min



**Amorce :** « Imaginez que vous êtes des conseillères et conseillers en sécurité numérique responsables d'informer vos pairs sur les meilleures pratiques pour naviguer en toute sécurité sur Internet. Votre mission consiste à créer une affiche publicitaire percutante pour sensibiliser les élèves de votre âge aux dangers potentiels en ligne et aux moyens de les éviter. Quelles sont les principales menaces en ligne? Quels messages visuels et textuels efficaces pourriez-vous partager pour informer, convaincre et sensibiliser vos pairs à naviguer en toute sécurité sur Internet? ».

### Discussion en classe :

- Discuter des risques courants en ligne (cyberharcèlement, escroqueries, virus, etc.) et des bonnes pratiques pour naviguer en toute sécurité.
- Remue-méninges sur les mesures de sécurité que chacune et chacun utilise déjà ou devrait utiliser.

### Recherche individuelle :

- Les élèves recherchent des informations supplémentaires sur les comportements sécuritaires en ligne.
- Identification de sources fiables et collecte d'exemples de comportements responsables en ligne.

# Démarche

## **PARTIE A : Introduction et planification**

1. Introduction à la création d'affiches :
  - Présentation des éléments clés d'une affiche publicitaire efficace (slogans, visuels, mise en page).
  - Exemples d'affiches de sensibilisation réussies.
2. Planification de l'affiche :
  - Les élèves choisissent un thème précis pour leur affiche (protection des données personnelles, cyberharcèlement, etc.).
  - Rédaction des slogans et croquis des éléments visuels à inclure.
3. Discussion et rétroaction :
  - Les élèves échangent des idées en petits groupes et effectuent des retours constructifs.
  - Ajustements basés sur les suggestions des pairs et de la personne enseignante.

## **PARTIE B : Création de l'affiche**

1. Utilisation de logiciels de conception graphique ou de fournitures d'art pour créer les affiches.
2. Intégration des slogans et des éléments visuels planifiés.
3. Présentation des affiches :
  - Chaque groupe ou élève présente son affiche à la classe.
  - Explication du choix des visuels et des slogans.
4. Rétroaction et discussion :
  - Rétroaction descriptive des pairs et de la personne enseignante à propos des affiches.
  - Discussion sur les points forts et les aspects à améliorer.
  - Réflexion sur l'importance de la sécurité en ligne et sur les façons, pour les élèves, d'appliquer leurs apprentissages dans divers contextes.
5. Auto-évaluation : Les élèves remplissent une fiche d'auto-évaluation en réfléchissant à leur processus d'apprentissage lors de la création de leur affiche et en évaluant leur compréhension des comportements sécuritaires en ligne et la création de leur affiche.

## QUESTIONNEMENT

### Avant et pendant :

- Quelles sont les principales menaces en ligne que les jeunes de votre âge peuvent rencontrer?
- Quelles mesures prenez-vous pour protéger vos informations personnelles sur Internet?
- Comment pouvez-vous vérifier si une source d'information en ligne est fiable?
- Quel message voulez-vous transmettre avec votre affiche?
- Comment pouvez-vous rendre votre message clair et accrocheur?
- Quels visuels pensez-vous utiliser pour renforcer votre message?
- Quels éléments de votre affiche attirent le plus l'attention?
- Comment votre affiche aide-t-elle à sensibiliser les autres à la sécurité en ligne?
- Comment pourriez-vous améliorer votre affiche pour la rendre encore plus percutante?

### Après :

- Quels aspects de votre affiche sont les plus réussis? Pourquoi?
- Quels éléments de votre affiche pourriez-vous améliorer? Comment?
- Qu'avez-vous appris sur la sécurité en ligne grâce à cette activité?
- Comment pensez-vous appliquer ce que vous avez appris lorsque vous naviguerez sur Internet?

## POUR ALLER PLUS LOIN...

### Projet interdisciplinaire : Littératie médiatique et citoyenneté numérique

**Activité :** Campagne de sensibilisation à l'école

Les élèves réinvestissent leurs compétences en littératie médiatique en organisant une campagne de sensibilisation à la sécurité en ligne pour toute l'école. Elles et ils peuvent créer des affiches, des dépliants et des présentations pour promouvoir les bonnes pratiques de sécurité en ligne.

**Objectif :** Développer un sens de la responsabilité sociale et communautaire en sensibilisant les autres élèves à la sécurité en ligne.

### Exemples de tâches :

- Concevoir des affiches et des dépliants informatifs à placer dans les couloirs et les classes.
- Organiser des ateliers ou des présentations pour les élèves des autres classes afin de partager les connaissances acquises.

**Projet interdisciplinaire : Littératie médiatique et mathématique**

**Activité :** Analyse de données sur la sécurité en ligne

Les élèves collectent et analysent des données statistiques sur l'utilisation d'Internet et les incidents de sécurité en ligne. Elles et ils créent des graphiques et des infographies pour présenter leurs résultats.

**Objectif :** Développer des compétences en collecte et en analyse de données tout en sensibilisant les élèves à l'importance de la sécurité en ligne.

**Exemples de tâches :**

- Rechercher des statistiques sur les comportements en ligne et les incidents de sécurité.
- Utiliser des processus mathématiques pour analyser les données et créer des diagrammes et des tableaux.
- Présenter les résultats sous forme d'infographies ou de présentations mettant en évidence les tendances et les recommandations pour améliorer la sécurité en ligne.

## Différenciation pédagogique

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
L'élève démontre une compréhension limitée des concepts de sécurité en ligne.	➤ Expliquer les concepts de manière simplifiée en utilisant des exemples concrets.
	➤ Utiliser des vidéos ou des infographies pour illustrer les idées.
	➤ Organiser des discussions en petits groupes pour que les élèves puissent s'entraider et approfondir leur compréhension.
	➤ Créer des fiches explicatives avec des images et des exemples pratiques.
	➤ Décomposer la tâche en petites étapes, qui encouragent la recherche et l'analyse de situations réelles en matière de sécurité en ligne.
L'élève a besoin d'appui pour créer des slogans accrocheurs.	➤ Proposer des exercices pratiques sur la rédaction de slogans avec des exemples de slogans populaires.
	➤ Encourager l'élève à participer à un remue-méninges en groupe pour générer des idées.
	➤ Utiliser des jeux de mots et des techniques de rédaction créative pour stimuler l'imagination.
	➤ Fournir des modèles de slogans et des formules à titre d'amorce pour stimuler l'imaginaire de l'élève.
	➤ Organiser des séances de rétroactions en groupe où les élèves peuvent s'inspirer les uns des autres.

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<b>L'élève maîtrise partiellement les outils numériques de création graphique.</b>	➤ Organiser un atelier pratique sur l'utilisation des logiciels de création graphique.
	➤ Fournir des tutoriels vidéo ou des guides pas à pas pour les outils utilisés.
	➤ Encourager les pairs ayant plus d'aisance avec la technologie à offrir leur aide.
<b>L'élève maîtrise déjà les concepts abordés et les outils à utiliser.</b>	➤ Offrir des tâches plus complexes, comme l'analyse critique de campagnes de sécurité en ligne existantes.
	➤ Encourager l'élève à aider ses camarades en jouant un rôle de mentore ou de mentor.
	➤ Proposer des projets spéciaux, comme la création d'une mini-campagne de sécurité en ligne pour l'école.
<b>L'élève démontre une compréhension limitée des concepts de plagiat et de droits d'auteur.</b>	➤ Expliquer clairement ce qu'est le plagiat et les raisons pour lesquelles il est important de respecter les droits d'auteur.
	➤ Utiliser des exemples concrets pour illustrer ce qui constitue un plagiat et comment l'éviter.
	➤ Enseigner aux élèves à citer correctement les sources d'information qu'elles et ils utilisent.
	➤ Création de fiches explicatives sur le plagiat et les droits d'auteur.
	➤ Organiser des sessions où les élèves peuvent pratiquer la citation de sources et recevoir de la rétroaction.
	➤ Simuler des scénarios où les élèves doivent déterminer si une situation représente un plagiat et apprendre à y remédier.

## FICHE D'ACTIVITÉ 3 : CRÉATEURS DE BALADOS

Cette activité vise à développer les compétences numériques, médiatiques et de communication orale des élèves à travers la création d'un balado sur un thème de leur choix. En utilisant diverses techniques narratives et descriptives, les élèves apprendront à structurer un discours cohérent adapté à un jeune public. Cette tâche les engage non seulement dans l'utilisation pratique des technologies audio, mais renforce également leur capacité à communiquer, à travailler en équipe et à réfléchir de manière critique sur les médias qu'elles et ils consomment et produisent.



### Attente

#### A2. Littératie médiatique numérique

### Contenus d'apprentissage

#### A2.4 Formes de discours, conventions et techniques

Évaluer l'utilisation de diverses formes de discours, des conventions et des techniques associées aux textes numériques et médiatiques, en considérant leurs effets sur les destinataires, et mettre en application cette compréhension lors de l'analyse et de la création de textes

#### A2.5 Médias, destinataires et production de textes

Démontrer sa compréhension de l'interrelation entre la forme de discours, le contenu et le contexte des textes, les destinataires visés ou non visés, et l'intention de la production de textes.

### Autres contenus d'apprentissage interreliés entre les différents domaines.

A1.1	D1.2
A3.1	D1.3
B1.1	D1.4
B1.3	D2.1
C1.2	D2.3
C1.4	D3.2
C2.4	
C2.6	
D1.1	

## Résultats d'apprentissage

### Les élèves seront capables :

- d'analyser et d'appliquer les techniques et conventions des médias numériques pour créer des contenus engageants et appropriés;
- de développer et de pratiquer des stratégies de communication orale efficaces dans un contexte formel;
- d'utiliser la technologie de façon compétente pour rechercher, enregistrer et éditer un projet médiatique;
- de travailler en équipe pour gérer un projet du début à la fin, en respectant les rôles et les échéanciers;
- de réfléchir de manière critique sur le choix des contenus et la manière dont ceux-ci influencent le public cible.



## Vocabulaire

- Balado
- Scénario
- Montage audio
- Techniques narratives

## Matériel

- Ordinateurs ou tablettes, avec accès Internet
- Projecteur ou tableau interactif pour le partage des vidéos, des présentations multimodales et d'autres ressources visuelles accessibles par tous les élèves
- Microphones et casques audio pour l'écoute, l'enregistrement et le montage
- Accès à des tutoriels pour le matériel et les logiciels utilisés
- [Annexe 6](#) Feuille de route pour planifier mon projet



## Exemples de critères d'évaluation

### CONNAISSANCE ET COMPRÉHENSION

- L'élève démontre une compréhension des thèmes et sujets traités dans le balado.
- L'élève identifie et applique les techniques appropriées pour engager l'auditoire cible.

### HABILETÉ DE LA PENSÉE

- L'élève analyse et sélectionne des informations pertinentes pour le thème choisi.
- L'élève fait preuve de créativité et d'innovation dans le choix du sujet et la manière de présenter le contenu.
- L'élève exerce une pensée critique en analysant l'impact potentiel du balado sur différentes audiences.

### COMMUNICATION

- L'élève communique ses idées à travers des présentations et des discussions claires, convaincantes et bien organisées.
- L'élève utilise les supports visuels et textuels pour renforcer ses arguments.
- L'élève adapte son langage et son style en fonction du public cible et l'intention du balado.

### MISE EN APPLICATION

- L'élève applique ses connaissances en technologie pour créer un produit final de qualité.
- L'élève suit un processus de révision basé sur des rétroactions pour améliorer le produit final.



## Situation d'apprentissage

3 blocs de 45 min



**Amorce :** Commencer avec une question choc ou une statistique surprenante liée à l'impact des médias numériques sur les jeunes. Par exemple :

- Savez-vous que les jeunes passent en moyenne plus de deux heures par jour à écouter des balados?
- Qu'est-ce qui, selon vous, rend les balados si populaires?

**Présentation du projet :** Expliquer l'objectif du projet de création de balados, le choix du public cible envisagé et les thèmes possibles. Mettre l'accent sur l'importance de la voix des jeunes dans les médias d'aujourd'hui et sur la manière dont elles et ils peuvent influencer leur communauté ou leur groupe d'âge par leurs propres créations.

**Visionnement d'un extrait de balado :** Choisir un extrait d'un balado populaire et adapté à l'âge des élèves. S'assurer que cet extrait soit dynamique et pertinent pour attirer leur attention et stimuler leur imagination.

**Activité interactive :** Après le visionnement, organiser une petite activité où les élèves pourront rapidement noter sur des papillons adhésifs ou dans une application collaborative en ligne ce qu'elles et ils ont aimé et ce qui pourrait être amélioré dans l'extrait écouté. Afficher les notes afin d'animer une discussion collective.

## Démarche

### PARTIE A : Préparation et planification

- 1. Choix du thème et recherche :** Les élèves choisissent un thème qui les passionne ou qui est d'actualité. Cela peut inclure des sujets comme la science, l'histoire, les cultures du monde, les innovations technologiques ou les questions sociales. Après la sélection du thème, les élèves forment des équipes et commencent à rechercher des informations pertinentes à travers des sources fiables, telles que des livres, des articles en ligne, des interviews de spécialistes et des bases de données éducatives.
- 2. Écriture du scénario :** Chaque groupe rédige un script détaillé pour son balado. Le scénario doit inclure une introduction accrocheuse, un développement structuré avec des faits et des anecdotes ainsi qu'une conclusion réfléchie qui résume les points clés ou pose une question ouverte. Les élèves doivent également penser à la manière dont elles et ils vont engager leur auditoire, en utilisant des questions rhétoriques, des pauses dramatiques ou des interactions.
- 3. Répétitions :** Les élèves pratiquent l'articulation et le rythme de leur discours en répétant leur scénario. Cela peut se faire en classe avec un retour immédiat de la personne enseignante et des pairs ou en utilisant des enregistrements pour effectuer une auto-évaluation.

## **PARTIE B : Production**

1. **Enregistrement** : Utilisation de microphones et d'équipement d'enregistrement audio pour capturer le balado. Les élèves doivent gérer l'acoustique de la salle et coordonner leur prise de parole pour une qualité sonore optimale.
2. **Montage** : Montage du balado en utilisant des logiciels de montage audio pour incorporer des effets sonores, de la musique de fond et assurer des transitions fluides entre les segments. Les élèves apprennent à ajuster les niveaux de son, à couper les segments superflus et à ajouter des éléments dynamiques pour maintenir l'intérêt de l'auditoire.

## **PARTIE C : Diffusion des balados**

1. Les balados sont partagés avec la classe ou un public plus large, comme lors d'une assemblée scolaire ou via un site Web de l'école. Les élèves reçoivent et donnent des commentaires constructifs, discutant des points forts et des aspects à améliorer.
2. Demander aux élèves de rédiger un bref compte-rendu personnel répondant à des questions telles que :
  - Quelles compétences ai-je développées pendant ce projet?
  - Quels aspects du projet ai-je trouvé les plus difficiles et pourquoi?
3. Organiser des discussions en petits groupes où les élèves partagent leurs expériences et leurs apprentissages. Chaque groupe peut aborder des défis rencontrés et des solutions trouvées.

## **PARTIE C : Objectivation**

Chaque groupe présente un résumé de sa discussion à la classe entière, assurant ainsi un partage d'expériences et une objectivation collective des apprentissages.

### **QUESTIONNEMENT**

#### **Après l'écoute du balado :**

- Que remarquez-vous à propos du style et du ton utilisés dans ce balado?
- Pensez-vous que cela contribue à attirer l'attention de l'auditrice ou de l'auditeur?
- Quels éléments de ce balado trouvez-vous intéressants ou engageants?
- Comment ces éléments affectent-ils votre désir de continuer à l'écouter?
- Comment pensez-vous que la créatrice ou le créateur du balado a organisé son contenu?
- Quels indices vous font penser que c'est bien structuré?

### **Pendant le déroulement de l'activité :**

- Quelles informations sont essentielles à inclure dans votre balado?
- Comment pouvez-vous rendre votre présentation claire et captivante pour votre auditoire?
- Quels défis avez-vous rencontrés lors de la rédaction ou de la pratique de votre scénario?
- Quelles techniques de montage avez-vous utilisées pour améliorer la qualité de votre balado?
- Comment avez-vous intégré la rétroaction obtenue dans votre projet?
- Qu'avez-vous appris sur la communication et la production médiatique à travers ce projet?

### **Après :**

- Quels étaient vos principaux objectifs pour la création de votre balado et dans quelle mesure pensez-vous les avoir atteints?
- Quelles sources d'information avez-vous utilisées et comment avez-vous vérifié leur crédibilité?
- Quelles étapes du processus de création avez-vous trouvées les plus difficiles et pourquoi?
- Avez-vous rencontré des obstacles pendant le projet? Comment les avez-vous surmontés?
- De quelle manière la rétroaction des pairs et du personnel enseignant a-t-elle influencé les modifications que vous avez apportées?
- Quelles compétences techniques avez-vous apprises ou améliorées en travaillant sur ce projet (par exemple, montage audio, utilisation de logiciels)? Y a-t-il d'autres compétences que vous souhaiteriez améliorer?
- Comment savez-vous que le son de votre balado était clair et de qualité?
- Avez-vous rencontré des dilemmes éthiques lors de la création de votre balado? Si oui, comment les avez-vous gérés?
- De quelle manière avez-vous pris en compte votre public cible lors de la conception de votre balado?

**Apprentissages interdisciplinaire : Exploration des mathématiques dans la vie quotidienne**

**Matières :** Mathématiques, technologie

**Journal de bord médiatique :** Instaurer un journal de bord où les élèves notent régulièrement la façon dont elles et ils utilisent les médias dans leur vie quotidienne, leurs apprentissages sur la littératie médiatique et la manière dont elles et ils appliquent ces compétences pour évaluer et créer des contenus médiatiques.

**Activité :** Les élèves créent des segments de balado qui expliquent les façons dont les concepts mathématiques sont utilisés dans diverses professions et dans la vie quotidienne. Elles et ils peuvent interviewer des spécialistes ou réaliser des expériences pour illustrer des concepts tels que les statistiques, la géométrie ou les probabilités.

**Apprentissages interdisciplinaire : Guide audio pour une exposition d'art**

**Matières :** Arts, littératie

**Activité :** Dans le cadre d'un projet d'arts visuels, les élèves créent une œuvre ou une collection d'œuvres, puis développent un guide audio qui explique chaque pièce, les techniques utilisées et l'inspiration derrière les œuvres. Ce balado peut être présenté lors d'une exposition à l'école pour guider les visiteuses et visiteurs.

## Différenciation pédagogique

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
L'élève parvient difficilement à formuler des idées pour le scénario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Encourager la participation à des remue-méninges en petits groupes pour stimuler la créativité.</li> <li>➤ Fournir des exemples ou des structures de scénarios pour aider à organiser ses pensées.</li> </ul>
L'élève appréhende l'utilisation du logiciel de montage.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Montrer les fonctionnalités de base du logiciel en utilisant des guides visuels ou des tutoriels vidéo.</li> <li>➤ Proposer des sessions de pratique supplémentaires avec une ou un camarade plus expérimenté.</li> </ul>
L'élève hésite à parler ou à enregistrer sa voix.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organiser des activités pour renforcer la confiance et la prise de risque, comme des jeux de rôle ou des pratiques de prise de parole en public ou dans un petit groupe.</li> <li>➤ Permettre à l'élève d'enregistrer dans un environnement plus privé ou avec moins de pairs autour pour réduire l'anxiété.</li> </ul>

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<p><b>L'élève éprouve de la difficulté à suivre le rythme du projet.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vérifier régulièrement les progrès et ajuster les échéances si nécessaire en fonction des élèves.</li> <li>➤ Offrir des listes de vérification ou des guides étape par étape pour clarifier les tâches et les objectifs (voir <a href="#">Annexe 6</a>).</li> </ul>
<p><b>L'élève démontre peu de compétences techniques pour le montage audio et la manipulation de logiciels.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organiser des ateliers de formation sur les logiciels de montage avant le début du projet. Présenter des tutoriels ou des guides étape par étape pour les logiciels utilisés.</li> <li>➤ Offrir des feuilles de route ou des guides d'utilisation simplifiés pour les logiciels de montage audio. Proposer des sessions de pratique supervisée.</li> </ul>
<p><b>L'élève a de la difficulté à comprendre l'impact des choix médiatiques sur le public.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Discuter des différentes techniques médiatiques et de leur impact sur l'audience. Analyser des exemples de balados réussis pour repérer les éléments qui captivent l'audience.</li> <li>➤ Utiliser des analyses de cas ou des exemples de balados qui ont clairement influencé l'audience. Créer des simulations ou des jeux de rôle pour expérimenter avec différents styles médiatiques.</li> </ul>
<p><b>L'élève n'est pas suffisamment sensible aux questions de biais et de stéréotype dans le contenu médiatique.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mener des discussions sur la représentation équitable, les biais inconscients et la diversité dans les médias. Encourager les élèves à être conscientes et conscients de ces aspects lors de la création de leur propre contenu.</li> <li>➤ Distribuer des vidéos ou des articles éducatifs sur la diversité et les médias. Organiser des débats ou des discussions sur des cas concrets de biais dans les médias.</li> </ul>

## FICHE D'ACTIVITÉ 1: INFO OU INTOX? DÉCRYPTAGE CRITIQUE DE SOURCES ET DE FAUSSES NOUVELLES

Cette activité vise à sensibiliser les élèves de la 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> année à la problématique des fausses nouvelles à travers la recherche, l'analyse et la discussion de cas réels en ligne. Les élèves utiliseront des sites web dédiés à la vérification des faits et des outils numériques pour identifier et analyser de fausses nouvelles, développant ainsi leur esprit critique et leur littératie médiatique.



### Attente

#### A2. Littératie médiatique numérique

### Contenus d'apprentissage

#### A2.3 Recherche et littératie informationnelle

Effectuer des recherches en prenant en considération l'exactitude, la crédibilité et les diverses perspectives, avec une attention particulière à la mésinformation, la désinformation et la curation des données, pour développer ses connaissances, créer des textes et démontrer son apprentissage, tout en tenant compte des aspects légaux et éthiques.

### Autres contenus d'apprentissage interreliés entre les différents domaines.

C1.2	C2.4
C1.3	C3.5
C1.4	C3.6
C1.6	
C2.2	
C2.3	

### Résultats d'apprentissage

#### Les élèves seront capables :

- d'identifier les caractéristiques des fausses nouvelles;
- d'utiliser des outils de vérification des faits pour évaluer la crédibilité des sources;
- de comprendre l'impact des fausses nouvelles sur la société.



## Vocabulaire

- Méinformation
- Désinformation
- Information malveillante
- Curation des données
- Biais médiatique

## Matériel

- Ordinateurs ou tablettes et un accès à Internet
- Accès à des sites Web de vérification des faits, notamment celui de Bibliothèque et archives nationales du Québec, soit [Fausses nouvelles : les repérer et les déjouer | BAnQ](#)
- Accès à divers référentiels, tels que [Agence Science-Presse](#) et [CQÉMI](#)
- [Annexe 7](#) Grille d'analyse - Recherche et analyse d'informations
- [Annexe 8](#) Exemples de fausses nouvelles



## Exemples de critères d'évaluation

### CONNAISSANCE ET COMPRÉHENSION

- L'élève différencie les concepts de mésinformation, de désinformation et d'information malveillante.

### HABILITÉ DE LA PENSÉE

- L'élève identifie et explique les éléments qui rendent une information douteuse, tels que les sources non crédibles, les titres sensationnels ou les données non étayées.
- L'élève analyse des exemples de fausses nouvelles en utilisant les fiches d'analyse et détermine les techniques de manipulation utilisées.
- L'élève évalue et justifie la fiabilité des sources d'information en se basant sur des critères établis.

### COMMUNICATION

- L'élève explique l'impact des fausses nouvelles sur la société et sa propre responsabilité en tant que consommatrice ou consommateur et diffuseur d'informations.

### MISE EN APPLICATION

- L'élève utilise les outils et les sites Web de vérification des faits.
- L'élève propose des stratégies pour éviter la propagation de fausses informations et améliorer sa propre littératie médiatique.



## Situation d'apprentissage

120 min



**Amorce :** Discussion portant sur l'importance de la littératie médiatique et présentation aux élèves d'exemples historiques de fausses nouvelles pour mettre en contexte les enjeux. En profiter pour évaluer les connaissances antérieures des élèves.

**Question ouverte pour entamer le sujet :** Pourquoi pensez-vous qu'il est important de pouvoir reconnaître les fausses nouvelles?

**Connaissances antérieures :** Demander aux élèves ce qu'elles et ils savent au sujet des fausses nouvelles. Écouter leurs réponses pour évaluer leur compréhension initiale.

**Exemple historique de fausses nouvelles :** Désinformation au sujet de la COVID-19

- a. Contexte :** Au début de la pandémie de COVID-19, de nombreuses fausses informations circulaient sur les réseaux sociaux concernant les origines du virus, les traitements et les mesures préventives.
- b. Exemple spécifique :** Des rumeurs selon lesquelles des boissons chaudes pouvaient tuer le virus ont été largement partagées en ligne.
- c. Discussion :** Demander aux élèves en quoi ces fausses informations peuvent affecter les comportements des gens et leur santé. Discuter des sources fiables pouvant être consultées pour vérifier de telles informations (comme les sites Web gouvernementaux en santé).

Il est aussi possible d'inviter les élèves à écouter des balados en lien avec la désinformation et les fausses nouvelles sur le site [Le balado du Détecteur de rumeurs | Agence Science-Pressé \(sciencepresse.qc.ca\)](https://www.sciencepresse.qc.ca).

# Démarche

- 1. Démonstration d'outils :** Montrer aux élèves la manière d'utiliser des outils de vérification des faits en ligne. Faire une démonstration en salle de classe en vérifiant un exemple de fausse nouvelle.
- 2. Formation des groupes :** Diviser le groupe-classe en petites équipes. Attribuer à chaque équipe un type différent de fausse nouvelle (par exemple, désinformation, mésinformation, canulars, propagande, théories du Complot, publicités déguisées, rumeurs etc) autour de domaines d'intérêt public tels que : la santé, l'environnement, la politique, l'éducation, l'économie et autre.
- 3. Recherche :** Utiliser des tablettes ou des ordinateurs pour effectuer une recherche d'exemples de fausses nouvelles sur des sites Web fiables présélectionnés.
- 4. Analyse :** Examiner chaque exemple pour identifier l'auteur ou l'auteure, la source et les intentions possibles. Évaluer les techniques utilisées pour manipuler l'information, comme les titres trompeurs ou les images modifiées.
- 5. Remplir une fiche d'analyse :** Remplir une fiche d'analyse (voir l'[annexe 7](#)). Y consigner les découvertes en se concentrant sur la source, les preuves de falsification, l'impact potentiel et les méthodes de vérification.
- 6. Présentation :** Chaque équipe présente brièvement son analyse au groupe-classe. Encourager les élèves à poser des questions pour approfondir l'analyse.
- 7. Discussion de groupe et réflexion sur les responsabilités personnelles :** Engager tout le groupe-classe dans une discussion portant sur les responsabilités individuelles et collectives envers le phénomène de fausses nouvelles et les stratégies efficaces pour les reconnaître et les vérifier.

## QUESTIONNEMENT

### Avant :

- Comment déterminer si une information est fiable? Pourquoi est-ce important?
- Quel impact les fausses nouvelles peuvent-elles avoir sur les individus et la société?
- Que feriez-vous si vous lisiez une histoire semblable en ligne?
- Pourquoi pensez-vous qu'une personne diffuserait intentionnellement une fausse information?
- Comment l'intelligence artificielle peut-elle être utilisée pour créer de fausses nouvelles ou les détecter?
- Comment l'intelligence artificielle peut-elle aider à combattre les fausses nouvelles? Quelles sont les techniques utilisées?

### Après :

- Qu'avez-vous découvert lors de votre analyse et comment ces nouvelles informations vous aident-elles à mieux comprendre ce phénomène?
- Quelles stratégies sont efficaces pour reconnaître et vérifier les fausses nouvelles?
- Comment pouvez-vous appliquer ces stratégies au quotidien lorsque vous naviguez sur le web ou lors de discussions entre amis ou en famille?
- Pourquoi est-il important de vérifier les faits avant de diffuser des informations?
- Quelles peuvent être les conséquences de la diffusion de fausses nouvelles?
- Quelles sont les responsabilités de chaque personne dans la lutte contre la propagation de fausses nouvelles?

### POUR ALLER PLUS LOIN...

Proposer un projet au cours duquel les élèves doivent suivre les actualités et appliquer leurs compétences de vérification pendant une période prédéterminée. Elles et ils devraient tenir un journal de leurs découvertes et y noter les sources vérifiées et les méthodes utilisées pour confirmer l'exactitude des informations.

Inviter les élèves à créer un balado sur un sujet de désinformation courante, en se basant sur le format des balados du site [Le balado du Détecteur de rumeurs | Agence Science-Pressé \(sciencepresse.qc.ca\)](https://www.sciencepresse.qc.ca).

## Différenciation pédagogique

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<b>Une ou un élève a du mal à distinguer les faits des opinions.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Fournir à l'élève des exemples clairs pour lui montrer la différence entre un fait et une opinion (par exemple, une opinion sur un médicament, publiée sur un blogue, contrairement à un fait scientifique sur le même médicament, publié sur un site gouvernemental. Organiser un petit atelier dans lequel l'élève doit classer chaque énoncé selon qu'il s'agit d'un « fait » ou d'une « opinion » et discuter des critères qui aident à reconnaître chaque catégorie.</li></ul>
<b>Une équipe ne parvient pas à utiliser efficacement les outils de vérification des faits.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Montrer aux élèves des exemples pratiques et les guider dans le processus de vérification d'un article suspect ou d'une nouvelle suspecte.</li><li>➤ Organiser de petits ateliers au cours desquels les élèves peuvent s'exercer à utiliser ces outils sous supervision avant de les laisser travailler de manière plus autonome.</li></ul>

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<b>Des élèves reprennent des rumeurs ou des stéréotypes, comme des faits, dans leurs analyses.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Encourager une discussion en équipe portant sur les raisons pour lesquelles ces idées peuvent sembler vraies et la façon de vérifier leur validité.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expliquer la façon dont les stéréotypes et les rumeurs se forment et se propagent (par exemple, par l'entremise de vidéos de type sensationnel, d'algorithmes utilisés par les médias sociaux, par l'utilisation de langage exagéré et accrocheur, etc.).</li> </ul>
<b>Les élèves ont de la difficulté à comprendre le concept de biais médiatique et son impact sur l'information.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliser des exemples concrets de biais médiatiques présents dans les nouvelles actuelles pour illustrer la façon dont diverses sources peuvent présenter la même histoire de manière différente.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proposer aux élèves une activité qui consiste à comparer la couverture d'un événement par différents médias.</li> </ul>
<b>Les élèves se fient uniquement aux gros titres pour tirer des conclusions sur les articles.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Enseigner aux élèves l'importance de lire au-delà des titres et d'examiner tout le contenu de l'article.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proposer aux élèves un exercice qui consiste à lire des articles complets et à déterminer des cas où les titres peuvent être trompeurs ou sensationnels.</li> </ul>
<b>Les élèves ont du mal à reconnaître les sources crédibles.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fournir aux élèves une liste de critères pour évaluer la crédibilité d'une source (par exemple, expertise de l'auteure ou de l'auteur, citations de sources primaires, présence de biais médiatiques évidents, etc.).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proposer aux élèves une activité qui consiste à évaluer plusieurs sources d'un sujet donné en utilisant ces critères.</li> </ul>
<b>L'élève maîtrise la matière et accomplit les tâches facilement.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fournir aux élèves une liste de critères pour évaluer la crédibilité d'une source (par exemple, expertise de l'auteure ou de l'auteur, citations de sources primaires, présence de biais médiatiques évidents, etc.).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proposer aux élèves une activité qui consiste à évaluer plusieurs sources d'un sujet donné en utilisant ces critères.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Assigner à l'élève une étude de cas complexe au sujet d'un incident récent concernant de fausses nouvelles et lui demander d'en analyser les impacts sur les plans social, politique et individuel.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Demander à l'élève d'animer des ateliers destinés à ses camarades sur la manière de détecter les fausses nouvelles, en leur faisant part des techniques et des outils de vérification des faits à utiliser.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Demander à l'élève de réécrire une fausse nouvelle pour la rendre vraie.</li> </ul>

## FICHE D'ACTIVITÉ 2 : ENTRE TEXTES ET CONTEXTES

Cette activité vise à développer la compréhension et l'analyse critique des élèves sur un sujet donné en interprétant et en utilisant divers médias. Les élèves apprendront à distinguer les faits, à analyser les sources et à produire une réflexion multimodale.



### Attente

#### A2. Littératie médiatique numérique

### Contenus d'apprentissage

#### A2.4 Formes de discours, conventions et techniques

Évaluer l'utilisation de diverses formes de discours, des conventions et des techniques associées aux textes numériques et médiatiques, en considérant leurs effets sur les destinataires, et mettre en application cette compréhension lors de l'analyse et de la création de textes.

#### A2.5 Médias, destinataires et production de textes

Démontrer sa compréhension de l'interrelation entre la forme de discours, le contenu et le contexte des textes, les destinataires visés ou non visés, et l'intention de la production de textes.

### Autres contenus d'apprentissage interreliés entre les différents domaines.

C1.2	D1.3
C1.3	D2.3
C1.4	
C1.6	
C2.1	
C2.3	
C3.1	
C3.2	
C3.4	
C3.5	
C3.6	

### Résultats d'apprentissage

#### Les élèves seront capables :

- d'analyser et de comparer divers médias et leurs messages;
- d'identifier les biais et les intentions derrière différents types de contenu;
- de créer un projet multimodal qui reflète leur compréhension du sujet;
- d'interagir avec les informations de manière éthique et informée.



## Vocabulaire

- Contexte médiatique
- Multimédia
- Présentation multimodale
- Technique de persuasion

## Matériel

- Ordinateurs ou tablettes, avec accès Internet
- Projecteur ou tableau interactif pour le partage des vidéos, des présentations multimodales et d'autres ressources visuelles accessibles à tous les élèves
- Logiciels ou applications de montage vidéo et audio
- Matériel d'enregistrement audio et vidéo (caméras, microphones)
- [Annexe 9](#) Grille d'analyse - Création de contenu médiatique
- Photocopies ou impressions d'articles et de matériel de lecture pour les élèves qui n'ont pas un accès facile à des dispositifs numériques ou pour faciliter l'analyse textuelle
- Études de cas préparées illustrant différents types de médias à analyser



## Exemples de critères d'évaluation

### CONNAISSANCE ET COMPRÉHENSION

- L'élève démontre une compréhension des informations et des perspectives différentes.
- L'élève identifie les éléments clés et relie les informations à des contextes, historiques, culturels ou sociaux, montrant ainsi une compréhension du sujet.

### HABILETÉ DE LA PENSÉE

- L'élève applique des compétences de pensée critique et d'analyse pour discuter des médias.
- L'élève s'interroge activement sur les sources, évalue la validité des arguments, reconnaît les biais possibles et l'intention des auteures et auteurs.
- L'élève fait preuve de créativité dans la conception de son projet multimodal en choisissant des formats innovants et pertinents pour le sujet traité.

### COMMUNICATION

- L'élève communique ses idées à travers des présentations et des discussions claires, convaincantes et bien organisées.
- L'élève utilise les supports visuels et textuels pour renforcer les arguments.

### MISE EN APPLICATION

- L'élève utilise les compétences apprises pour créer un projet multimodal.
- L'élève utilise les médias, y compris les éléments visuels et audio pour renforcer le message.



## Situation d'apprentissage

5 blocs de 45-60 min



**Présentation du thème et de son importance :** Commencer par présenter le thème de manière engageante. Cela peut inclure une courte vidéo, une image intrigante ou un fait surprenant lié au thème pour capter l'attention des élèves.

**Discussion guidée :** Après la présentation initiale, poser des questions ouvertes pour stimuler la réflexion et encourager les élèves à partager leurs connaissances initiales et les questions qu'elles ou ils se posent à ce sujet.

**Présentation des objectifs :** Expliquer clairement ce que les élèves apprendront et réaliseront durant l'activité. Cela inclut les compétences de littératie médiatique qu'elles et ils vont développer ainsi que les types de productions à créer.

**Choix des médias :** Présenter différentes sources de médias sélectionnées (articles, vidéos, balados, etc.) pour exploiter le thème.

## Démarche

### **PARTIE A : Explorer et analyser les médias sélectionnés pour comprendre diverses perspectives et techniques médiatiques.**

#### **Lecture et visionnement :**

1. Les élèves lisent des articles et regardent des vidéos ou écoutent des balados sur le thème choisi.
2. Chaque élève ou groupe d'élèves explore différents médias afin de couvrir un éventail plus large de perspectives.

#### **Grille d'analyse média :**

Les élèves remplissent une grille d'analyse pour chaque média, notant les éléments clés, le ton, le public ciblé, les arguments présentés et les techniques de persuasion utilisées (voir [Annexe 9](#))

#### **Analyse de cas :**

1. Présenter plusieurs études de cas où les élèves peuvent voir la manière dont différentes sources médiatiques traitent le même événement ou sujet. Les études de cas doivent inclure des exemples variés (par exemple, un article de journal, une publication de blogue, un reportage télévisé) pour illustrer la variété des présentations et des angles.
2. Montrer concrètement et explicitement la façon dont le choix du média et l'intention de l'auteur ou l'auteur modifient la perception de l'information, renforçant ainsi la capacité des élèves à analyser de manière critique les médias.

#### **Discussion en groupe :**

Les élèves se réunissent en petits groupes pour comparer leurs découvertes.

Elles et ils comparent les informations, discutent des biais potentiels et des intentions de l'auteur ou de l'auteur et évaluent la fiabilité des sources.

## **PARTIE B : Partager les découvertes et réfléchir collectivement sur les perspectives et les intentions**

### **Création de contenu multimodal :**

1. Chaque groupe crée un petit projet multimodal (une présentation, une affiche numérique, un balado ou un minidocumentaire) qui synthétise leur compréhension et leur analyse des médias.
2. Ce contenu doit illustrer non seulement ce que les élèves ont appris, mais aussi refléter une analyse critique des différentes perspectives.

### **Présentation des projets multimodaux :**

1. Chaque groupe présente son projet à la classe, expliquant le choix des médias, les perspectives et les techniques médiatiques analysées.
2. Une période de questions et de rétroactions permet aux pairs et à la personne enseignante de réagir suite aux présentations.

### **Réflexion guidée et planification :**

1. Demander aux élèves de réfléchir à la manière dont leur propre perspective pourrait être influencée par leurs préférences médiatiques et aux façons d'exercer leur pensée critique envers les médias qu'elles et ils consomment habituellement.
2. Encourager les élèves à prendre conscience de leur propre biais et à développer des stratégies pour une consommation médiatique plus équilibrée et critique.

## **QUESTIONNEMENT**

### **Avant et pendant :**

- Que savez-vous déjà sur ce sujet?
- Quelles questions avez-vous concernant ce thème?
- Quelles pourraient être les différentes perspectives sur ce sujet?
- Comment pensez-vous que les médias influencent notre perception du sujet?
- Comment les divers types de médias peuvent-ils présenter le même sujet de manière différente?

### **Après**

- Quelles ont été vos découvertes en lien avec les intentions des auteures et auteurs, les techniques médiatiques utilisées et les perspectives différentes à travers les médias analysés?
- Comment les différents médias façonnent-ils notre perception des faits? Quel est le rôle de la littératie médiatique dans la société actuelle?
- Comment vos apprentissages peuvent-ils s'appliquer à vos propres habitudes de consommation des médias?
- Quels sont vos comportements en tant que consommatrices et consommateurs de médias?
- Comment pouvez-vous aiguïser votre esprit critique envers l'information que vous consommez?

## POUR ALLER PLUS LOIN...

**Plan d'action personnel :** Demander à chaque élève de développer un plan d'action personnel qui précise la manière dont elles et ils envisagent d'utiliser leurs compétences en littératie médiatique dans différents aspects de leur vie. Cela pourrait inclure certains engagements, comme vérifier les sources d'une actualité avant de la partager, exercer leur pensée critique pour évaluer des publicités ou encore participer à des forums en ligne pour discuter de sujets d'actualité de manière informée et respectueuse.

**Journal de littératie médiatique :** Encourager les élèves à tenir un journal sur une période définie (par exemple, pendant un mois) où elles et ils notent leurs interactions quotidiennes avec les médias, les techniques de littératie médiatique utilisées et les réflexions sur l'efficacité de ces techniques.

## Différenciation pédagogique

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<b>L'élève a du mal à identifier l'intention de l'auteure ou de l'auteur.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Organiser des activités en découpant le texte ou le contenu médiatique pour analyser les choix de mots, le ton et le contexte. Utiliser des exemples concrets pour indiquer la façon dont ces éléments peuvent révéler les intentions de l'auteure ou de l'auteur.</li><li>➤ Offrir des pistes de questionnement pour cerner les motivations potentielles de l'auteure ou de l'auteur et sur le but de la communication.</li></ul>
<b>L'élève démontre une compréhension limitée de l'influence des médias.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Présenter des exemples variés attestant que la même information peut être perçue différemment selon qu'elle est présentée dans un article de journal, un balado ou une vidéo.</li><li>➤ Créer des activités comparatives où les élèves analysent le même sujet présenté sous différents formats médiatiques pour discerner les variations dans la réception du message.</li></ul>
<b>L'élève maîtrise peu les techniques médiatiques.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Expliquer et montrer l'utilisation de différentes techniques médiatiques, comme le montage vidéo, le choix des couleurs, la musique de fond, et leur impact émotionnel ou informatif.</li><li>➤ Fournir des fiches récapitulatives ou des vidéos explicatives sur les techniques médiatiques étudiées et leur rôle dans la communication.</li></ul>
<b>L'élève interprète littéralement le contenu médiatique.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Encourager des discussions en groupe qui invitent les élèves à partager différentes interprétations d'un même média. Utiliser des questions ouvertes pour explorer les subtilités et les implications derrière le contenu.</li><li>➤ Utiliser des exercices de pensée critique où les élèves doivent identifier ce qui est dit explicitement et ce qui est implicite ou suggéré dans le contenu médiatique.</li></ul>

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<p><b>L'élève tend à se fier exclusivement à un type de média (par exemple, vidéos) et néglige d'autres formats (textes, balados).</b></p>	<p>➤ Encourager l'élève à explorer et à comparer des informations provenant de différents types de médias. Organiser des activités qui nécessitent l'utilisation et l'analyse de divers formats pour montrer que chaque type peut offrir des perspectives uniques.</p>
	<p>➤ Créer des ateliers ou offrir des guides qui présentent les avantages et les limites de chaque type de média.</p>
<p><b>L'élève peut rassembler des informations, mais a du mal à les synthétiser pour former une vue d'ensemble cohérente.</b></p>	<p>➤ Enseigner des techniques de synthèse et de résumé. Organiser des séances de remue-méninges où les élèves peuvent collaborativement discuter et intégrer leurs nouvelles connaissances.</p>
	<p>➤ Fournir des modèles de cartes mentales ou des outils de résumé graphique.</p>
<p><b>L'élève présente une réaction émotionnelle forte (positive ou négative) à un contenu spécifique, ce qui peut influencer son analyse objective.</b></p>	<p>➤ Discuter de la façon dont les émotions peuvent influencer notre perception de l'information. Encourager la réflexion sur les émotions que peuvent soulever certains contenus médiatiques chez les élèves.</p>
	<p>➤ Utiliser des journaux de réflexion où les élèves peuvent noter leurs réactions émotionnelles et les analyser plus tard en classe.</p>
<p><b>L'élève accepte l'information présentée sans remettre en question sa validité ou sa source.</b></p>	<p>➤ Enseigner et renforcer les compétences de pensée critique nécessaires pour évaluer la crédibilité des sources. Organiser des débats ou des simulations où les élèves doivent défendre ou contester la fiabilité d'une source.</p>
	<p>➤ Créer une liste de vérification des faits et des guides pour évaluer la fiabilité des sources. <i>(voir Fiche d'activité 1 – Cycle intermédiaire)</i></p>

## FICHE D'ACTIVITÉ 3 : CAMPAGNE DE SENSIBILISATION NUMÉRIQUE

Cette activité vise à développer la compétence de pensée critique et créative des élèves en leur donnant l'occasion de créer une campagne de sensibilisation concernant un enjeu social ou culturel de leur choix. Les élèves utiliseront des plateformes numériques pour concevoir et diffuser divers types de contenus numériques et médiatiques, tout en prenant en compte les implications éthiques de leur communication.



### Attente

#### A2. Littératie médiatique numérique

### Contenus d'apprentissage

#### A2.4 Formes de discours, conventions et techniques

Évaluer l'utilisation de diverses formes de discours, des conventions et des techniques associées aux textes numériques et médiatiques, en considérant leurs effets sur les destinataires, et mettre en application cette compréhension lors de l'analyse et de la création de textes.

#### A2.7 Communauté et sensibilisation à la culture

Communiquer et collaborer au sein de diverses communautés de façon sécuritaire et inclusive lors de son utilisation des plateformes et environnements en ligne, y compris des outils numériques et médiatiques, tout en faisant preuve de sensibilité culturelle.

### Autres contenus d'apprentissage interreliés entre les différents domaines.

A3.1

A3.2

A3.3

C1.1 à C1.6

C2.1 à C2.7

D1.1 à D1.4

D2.1 à D2.6

D3.1

D3.2

## Résultats d'apprentissage

### Les élèves seront capables :

- de sélectionner et d'utiliser des outils numériques et médiatiques appropriés aux processus de design et de création;
- de planifier stratégiquement une campagne de sensibilisation en définissant des objectifs clairs, en choisissant des messages clés et en élaborant un calendrier de diffusion;
- de créer des contenus adaptés à différents publics et médias, en tenant compte des effets de ces contenus sur les destinataires;
- d'analyser et d'évaluer des exemples de campagnes de sensibilisation existantes pour comprendre les meilleures pratiques et les pièges potentiels;
- de communiquer de manière respectueuse, responsable et inclusive tout en étant sensibles aux questions d'éthique numérique.



## Vocabulaire

- Campagne de sensibilisation
- Plateforme numérique
- Éthique numérique
- Communication visuelle
- Sécurité numérique
- Création de contenu

## Matériel



- Ordinateurs ou tablettes, avec accès Internet
- Projecteur ou tableau interactif pour le partage des vidéos, des présentations multimodales et d'autres ressources visuelles accessibles par tous les élèves
- Variété de logiciels de création pour produire divers contenus numériques (montage vidéo, création d'infographies, plateformes de blogue)
- Accès à des banques de données et bibliothèques en ligne pour la recherche
- [Annexe 10](#) Grille de planification - Campagne de sensibilisation
- [Annexe 11](#) Grille de vérification - Campagne de sensibilisation
- [Annexe 12](#) Suggestions de ressources et de thèmes à explorer

# Exemples de critères d'évaluation

## CONNAISSANCE ET COMPRÉHENSION

- L'élève démontre une connaissance des outils numériques, des principes de marketing digital et des enjeux sociaux ou culturels.
- L'élève démontre une compréhension de l'impact des médias numériques dans la société, de l'importance de la communication éthique et des façons dont les campagnes peuvent influencer le public.

## HABILETÉ DE LA PENSÉE

- L'élève établit un calendrier, sélectionne des stratégies et des ressources appropriées pour atteindre les objectifs fixés pour la campagne.
- L'élève collecte et traite les données nécessaires pour soutenir les messages de la campagne.
- L'élève analyse l'efficacité des messages, évalue la réaction du public et formule des solutions innovantes pour optimiser la campagne.

## COMMUNICATION

- L'élève exprime et organise les idées et l'information lors de la création de contenu pour la campagne de sensibilisation.
- L'élève communique les idées et l'information à des fins précises et pour des auditoires spécifiques, en utilisant divers formats et plateformes de manière ciblée et engageante.
- L'élève utilise les supports visuels et textuels pour renforcer les arguments.

## MISE EN APPLICATION

- L'élève utilise les compétences et les connaissances acquises pour mener à bien sa campagne.
- L'élève établit des liens entre les concepts acquis et les enjeux sociaux ou culturels qui sont pertinents pour sa communauté ou la société en général.



## Situation d'apprentissage

5-6 blocs de 45-60 min



**Présentation du contexte :** Discuter de la répercussion des médias numériques dans la société moderne, en illustrant ses propos avec des exemples de campagnes de sensibilisation réussies qui ont eu un impact social ou culturel significatif.

**Explication des objectifs de l'activité :** Clarifier les buts d'une campagne de sensibilisation numérique : informer, engager et influencer le public sur un enjeu culturel ou social.

Expliquer les façons dont les élèves utiliseront les outils numériques pour atteindre ces objectifs.

**Discussion interactive :** Lancer une discussion ouverte sur les enjeux sociaux ou culturels actuels qui intéressent les élèves ou qui sont pertinents pour leur communauté ou la société en général.

Encourager les élèves à réfléchir à des domaines qui les passionnent et sur lesquels elles et ils aimeraient travailler.

**Présentation des exemples :** Montrer des exemples de différents formats de contenu utilisés dans des campagnes numériques (comme des vidéos, des infographies et des articles de blogue).

Analyser brièvement avec les élèves les raisons pour lesquelles ces exemples sont efficaces.

**Complément d'information :** Détailler les étapes de l'activité, y compris la recherche, la planification, la création de contenu et la diffusion.

Coconstruire les critères d'évaluation qui serviront à mesurer la qualité et l'efficacité de leur campagne.

# Démarche

## **PARTIE A : Planification**

- 1. Choix du sujet et définition des objectifs :** Les élèves, en petits groupes, sélectionnent un enjeu culturel ou social et définissent les objectifs spécifiques de leur campagne.
- 2. Planification de la campagne :** Les élèves font un remue-méninges sur les messages clés à communiquer et les moyens les plus efficaces pour atteindre le public cible. Chaque groupe élabore un plan de campagne qui détaille les types de contenu à produire (vidéos, blogues, publications sur les réseaux sociaux), établit un calendrier de production et effectue une répartition des tâches.

## **PARTIE B : Recherche et collecte d'informations**

- 1. Formation à la recherche et à l'évaluation des sources :** Les élèves apprennent à trouver et à évaluer la fiabilité des sources d'information (voir Fiche d'activité 1 – Cycle intermédiaire).
- 2. Recherche d'informations :** Les élèves entreprennent une recherche approfondie sur le sujet choisi pour soutenir les messages clés de la campagne.

## **PARTIE C : Production et révision du contenu**

- 1. Création de contenu :** Ateliers de formation sur les outils numériques nécessaires pour créer différents types de contenu (logiciels de montage vidéo, plateformes de blogues, outils de création d'infographies).

Les élèves produisent le contenu en fonction de leur plan en utilisant les outils numériques appropriés.

- 2. Révision du contenu :** Les élèves procèdent à une révision en groupe pour s'assurer de la qualité et de l'adéquation éthique du contenu.

## **PARTIE D : Publication et évaluation**

- 1. Diffusion du contenu :** Les élèves publient le contenu sur des plateformes numériques sécurisées.
- 2. Observation des réactions et mesure de l'impact :** Les élèves effectuent un suivi des réactions du public cible et une évaluation de l'efficacité de la campagne.
- 3. Présentation de la campagne au reste de la classe :** Chaque groupe présente sa campagne en partageant le contenu créé et en expliquant les choix stratégiques réalisés, tels que la détermination le public cible, le choix des plateformes et la conception des messages.

## QUESTIONNEMENT

### Avant et pendant :

- Quels messages clés notre campagne doit-elle transmettre? Quel est notre public cible?
- Comment les informations recueillies influencent-elles notre stratégie de contenu?
- Nos contenus sont-ils clairs, engageants et fidèles aux résultats recherchés?
- Quelle a été la réaction du public? Avons-nous atteint nos objectifs de sensibilisation?
- Comment s'assurer que notre contenu est informatif et engageant?
- Quelles mesures avons-nous mises en place pour respecter les normes éthiques en ligne, notamment en ce qui concerne la communication responsable et respectueuse?

### Après

- Comment l'outil numérique que vous avez choisi a-t-il servi à bonifier votre campagne de sensibilisation?
- Quel autre outil numérique aurait pu être utilisé et quels auraient été les avantages en lien avec votre campagne de sensibilisation?
- Si vous aviez à refaire une campagne de sensibilisation, quels changements apporteriez-vous dans votre processus de création et de production? Pourquoi?
- Un public cible différent aurait-il eu un effet sur le choix de l'outil numérique? Pourquoi?

## POUR ALLER PLUS LOIN...

**Établissement d'objectifs d'apprentissage personnels :** Demander à chaque élève de définir des objectifs personnels en matière de littératie numérique pour le trimestre ou l'année à venir. Ces objectifs pourraient inclure l'apprentissage de nouveaux outils numériques, la participation à des concours de médias numériques ou la conduite de campagnes de sensibilisation.

**Projet de journalisme citoyen :** Créer un blogue ou une publication numérique qui agit comme une plateforme de journalisme citoyen. Choisir des sujets d'actualité ou des problèmes locaux (voir [Annexe 12](#)), conduire des recherches, réaliser des interviews et publier des articles qui reflètent des perspectives diverses sur les questions choisies. Ce projet peut aussi inclure la création de balados ou de vidéos, enrichissant ainsi le contenu multimédia de la publication.

**Campagne de sensibilisation :** Utiliser les compétences en littératie numérique pour concevoir et exécuter une campagne de sensibilisation axée sur un sujet scientifique, comme le changement climatique, la biodiversité ou la santé publique, ou encore sur un sujet social (voir [Annexe 12](#)). Cette campagne pourrait inclure des affiches informatives, des animations, des vidéos explicatives et des présentations interactives. Les élèves pourraient également organiser un événement scolaire ou communautaire pour présenter leur campagne.

# Différenciation pédagogique

OBSERVATIONS POSSIBLES	PISTES D'INTERVENTION
<b>L'élève a du mal à formaliser ses idées en contenu numérique.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Encourager le travail en dyades ou en petits groupes où les élèves peuvent s'entraider et partager leurs compétences.</li> <li>➤ Offrir des tutoriels ou des sessions de renforcement sur les outils numériques utilisés dans le projet.</li> </ul>
<b>L'élève a de la difficulté à se servir des informations recueillies.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organiser des ateliers sur la manière de lier les données à des messages clairs dans le contenu de la campagne.</li> <li>➤ Fournir des exemples concrets de la façon dont les informations peuvent devenir des messages persuasifs ou informatifs.</li> </ul>
<b>L'élève manque de confiance dans sa capacité à utiliser les outils numériques.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Encourager l'élève à participer à des activités pratiques en petits groupes pour renforcer la confiance et la compétence.</li> <li>➤ Confier l'élève qui se sent moins en confiance à une « mentore technologique » ou à un « mentor technologique » parmi les élèves qui maîtrisent mieux les outils.</li> </ul>
<b>L'élève utilise des sources peu fiables ou plagie le contenu sans attribution appropriée.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Enseigner à évaluer la crédibilité et la fiabilité des sources. Organiser des activités pratiques sur la citation correcte et le plagiat.</li> <li>➤ Fournir une liste de sources vérifiées et de ressources pour la recherche d'information, ainsi que des outils pour vérifier la crédibilité des sources (voir la fiche d'activité 1 sur les fausses nouvelles).</li> </ul>
<b>Les élèves choisissent des messages qui ne semblent pas résonner auprès du public cible ou ne rencontrent pas les objectifs de la campagne.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Former les élèves sur la démographie du public cible et les techniques de marketing digital, comme l'utilisation des mots-clés, la création de contenu visuel attrayant et les appels à l'action efficaces.</li> <li>➤ Utiliser des études de cas de campagnes réussies pour montrer la façon dont différents éléments de design et de contenu peuvent influencer l'engagement du public.</li> </ul>
<b>Les élèves partagent des informations personnelles ou sensibles sans considérer les conséquences.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organiser des discussions et des ateliers sur l'éthique numérique, en abordant la confidentialité, la sécurité des données et la responsabilité sociale des messages publiés.</li> <li>➤ Créer des guides ou des listes de vérification que les élèves peuvent utiliser pour s'assurer que leur contenu est sécurisé et éthique avant de le publier.</li> </ul>

# 4. Conclusion

## Les incidences de la littératie médiatique numérique sur l'apprentissage, l'enseignement et la vie au quotidien

### Développement des compétences

Le rehaussement de la littératie médiatique et de la culture numérique des jeunes pourra certainement aider à leur intégration sociale et professionnelle et ainsi contribuer à leur épanouissement. Au-delà de certaines préoccupations entourant l'encadrement de l'utilisation du numérique, l'acquisition de compétences en matière de littératie médiatique numérique encourage les élèves à développer leur créativité, à adopter des comportements éthiques et une posture critique par l'exposition à diverses formes de textes et contenus propres à la littératie médiatique numérique.

### Pratiques d'enseignement

Pour soutenir le bien-être et l'apprentissage des élèves dans l'acquisition et la mise en application de la littératie médiatique numérique, le personnel enseignant est appelé à maintenir ses compétences numériques à jour et à adapter ses pratiques d'enseignement en fonction notamment des pratiques numériques émergentes dans le domaine de l'enseignement et de l'apprentissage de la littératie. Pour offrir une expérience d'apprentissage riche et axée sur le développement de solides compétences en littératie médiatique numérique, le personnel enseignant est aussi appelé à être créatif, à faire preuve de jugement critique et d'éthique face à la diversité et la pluralité de pratiques et d'outils du numérique qui sont à sa portée pour répondre aux besoins d'apprentissage des élèves.

## Intelligence artificielle

L'IA est de plus en plus présente dans la vie quotidienne des jeunes. « Enseigner aux enfants les outils de l'IA – leur fonctionnement, l'éthique et l'utilisation responsable – et les encourager à explorer et à se familiariser avec les outils de l'IA permet aux jeunes d'élargir leurs connaissances et de créer de nouvelles choses, tout en leur donnant les moyens d'éviter d'être manipulés par l'IA. » (HabiloMédias, *Comprendre l'IA et aider les jeunes à en tirer parti*, 2024). Considérant que l'IA occupera de plus en plus une grande place dans la société et particulièrement, sur le marché du travail, les pratiques d'enseignement en littératie médiatique numérique doivent déjà tenir compte de cette nouvelle réalité en éduquant les élèves et la communauté scolaire à l'intelligence artificielle. L'article [Comprendre l'IA et aider les jeunes à en tirer le meilleur parti](#) aborde des sujets et des enjeux importants liés à l'IA.

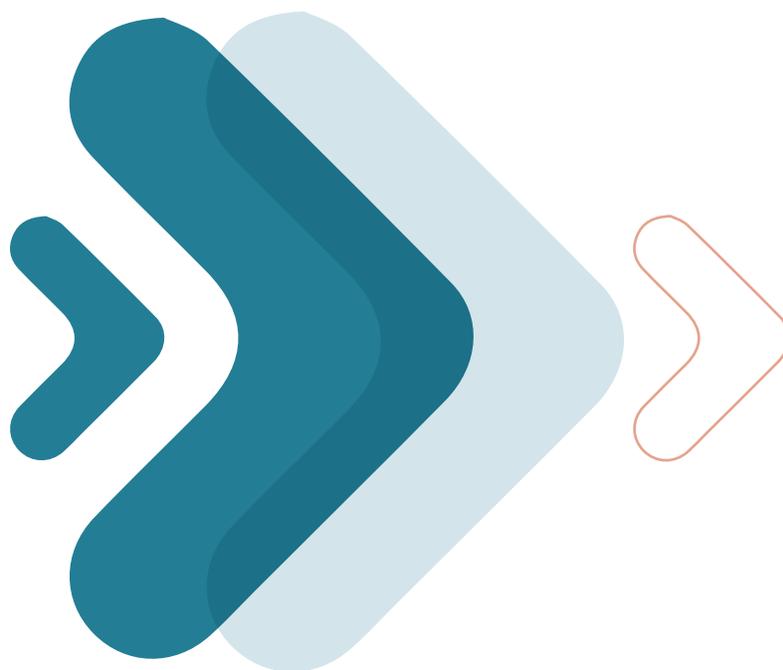
## Évaluation de la littératie (lecture, écriture et communication orale)

Au-delà des contextes traditionnels d'évaluations sommatives, il est essentiel de considérer la place de l'équité et de l'inclusion dans les pratiques d'évaluation. Ces principes doivent guider les méthodes d'évaluation pour s'assurer que tous les élèves ont la possibilité de démontrer leur apprentissage de manière juste et équitable, quelles que soient leurs circonstances personnelles ou leurs besoins éducatifs. Les principes d'équité et d'inclusion transforment les pratiques pédagogiques liées à l'évaluation en outils puissants au service de l'apprentissage, favorisant une approche plus personnalisée et réfléchie qui tient compte de la diversité des élèves.

Par ailleurs, le programme-cadre de français (2023) reconnaît l'importance croissante des évaluations numériques à l'échelle nationale et internationale, telles que le *Pan-Canadian Assessment Program* (PCAP, prévu pour 2026), le *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS, en cours depuis 2021) et le *Program for International Student Assessment* (PISA, depuis 2019). Ces évaluations, qui sont désormais administrées sur support numérique, intègrent des items spécifiquement conçus pour évaluer la littératie numérique, adaptés aux différents types de textes. La formation des élèves à la littératie médiatique numérique est donc cruciale, non seulement pour leur réussite dans ces contextes évaluatifs mais aussi pour leur préparation à naviguer efficacement dans une ère où le numérique ne cesse de croître.

L'évaluation de la littératie médiatique numérique impacte positivement l'apprentissage quotidien en développant des compétences critiques, en favorisant un apprentissage actif, en encourageant l'autonomie et la responsabilité, et en stimulant la créativité des élèves. Les méthodes d'évaluation adaptée incluent des projets multimédias, des portfolios numériques et des évaluations par les pairs. Cependant, des enjeux comme l'équité et l'accessibilité, la sécurité et la confidentialité, ainsi que la qualité et l'objectivité des évaluations doivent être pris en compte. En somme, bien conçue, l'évaluation de la littératie médiatique numérique enrichit l'apprentissage tout en nécessitant une gestion attentive des défis associés. Le développement des connaissances et des habiletés en littératie médiatique numérique prépare les jeunes à être des citoyennes et des citoyens informés, critiques et responsables, tout en leur offrant les compétences requises pour réussir dans un monde numérique en constante évolution.

# 5. Annexes



## Annexe 1 Banque d'images – Comportements sécuritaires en ligne (Cycle primaire – Fiche d'activité 2)



Un mot de passe, c'est secret!

Pour garder ton compte d'utilisateur sécurisé, il ne faut jamais partager ton mot de passe.

Réfléchis avant de publier!

**Tu veux partager de l'information ou une photo?**

Demande la permission d'une ou d'un adulte de confiance avant de publier sur Internet.

**Cette information ou photo est à propos de quelqu'un d'autre?** Tu dois avoir son consentement avant de la publier.



C'est mon information à moi!

**Tu ne dois pas tout partager sur Internet.**

Tes informations personnelles sont précieuses et tu dois t'assurer de ne pas tout dire.



## Respect, respect et encore respect!

Tu dois t'assurer de toujours interagir ou communiquer avec respect sur Internet. Tu ne veux pas participer à la cyberintimidation.

## Ai-je l'autorisation?

**As-tu la permission d'utiliser ton outil technologique ou de naviguer sur Internet?**

Il faut s'assurer de toujours demander la permission à une ou à un adulte de confiance.



## Attention avant de cliquer!

Réfléchis et demande l'avis d'une ou d'un adulte de confiance avant de réagir ou de cliquer sur des images ou des liens douteux. Ces icônes intéressantes pourraient te rediriger vers un logiciel malveillant.



## Annexe 2 Gabarit pour créer mon affiche promotionnelle (Cycle primaire – Fiche d'activité 2)

### Idée 1

Courte explication :

Image :



### Idée 3

Courte explication :

Image :



### Idée 5

Courte explication :

Image :



### Idée 2

Courte explication :

Image :



### Idée 4

Courte explication :

Image :



### Idée 6

Courte explication :

Image :



## Annexe 3 Banque de scénarios – La sécurité en ligne (Cycle moyen – Fiche d'activité 1)

### Scénario 1 – Courriel suspect

**Description :** Alex reçoit un courriel d'une adresse inconnue affirmant qu'il a gagné un concours auquel il ne se souvient pas avoir participé. Pour réclamer son prix, il doit fournir des informations personnelles, comme son adresse et son numéro de téléphone.

**Objectifs :**

- Identifier les signes d'un courriel qui relève d'une tentative d'hameçonnage.
- Comprendre l'importance de ne jamais partager des informations personnelles avec des sources non vérifiées.

**Questions guidées :**

- Quels éléments de ce courriel vous semblent suspects?
- Que devrait faire Alex pour vérifier la légitimité du courriel?
- Quels conseils donneriez-vous à Alex pour protéger ses informations personnelles?

### Scénario 2 – Fausse nouvelle

**Description :** Emma tombe sur un article partagé sur les réseaux sociaux affirmant qu'une nouvelle étude prouve que manger du chocolat tous les jours guérit toutes les maladies. Beaucoup d'amis ont partagé cet article dont le contenu semble incroyable.

**Objectifs :**

- Apprendre à évaluer la crédibilité des sources d'information.
- Utiliser des outils de vérification des faits pour confirmer ou réfuter des informations.

**Questions guidées :**

- Quels indices dans l'article peuvent indiquer qu'il s'agit d'une fausse nouvelle?
- Pourquoi est-il important de confirmer les informations avant de les partager?

## Scénario 3 – Profil fictif

**Description :** Léo reçoit une demande d'amitié sur son réseau social préféré de la part de quelqu'un qu'il ne connaît pas. Le profil de cette personne semble réel, avec des photos et des messages, mais Léo n'est pas sûr.

### Objectifs :

- Identifier les signes d'un profil fictif ou frauduleux sur les réseaux sociaux.
- Comprendre les risques liés au fait d'accepter des demandes d'amitié de personnes inconnues.

### Questions guidées :

- Quels sont les éléments à vérifier pour déterminer l'authenticité d'un profil?
- Que peut faire Léo pour protéger son compte et ses informations personnelles sur les réseaux sociaux?
- Quels sont les risques d'accepter une demande d'amitié d'un inconnu?

## Scénario 4 – Cyberharcèlement

**Description :** Sofia remarque qu'une personne de sa classe est victime de cyberharcèlement. Des rumeurs et des messages méchants sont publiés à son sujet sur les réseaux sociaux et elle ne sait pas ce qu'elle peut faire pour aider cette personne.

### Objectifs :

- Reconnaître les signes de cyberharcèlement.
- Connaître les mesures à prendre pour aider une victime de cyberharcèlement et pour signaler ce comportement.

### Questions guidées :

- Quels sont les signes indiquant qu'une personne est victime de cyberharcèlement?
- Comment Sofia peut-elle aider cette personne de manière sécuritaire et efficace?
- Quelles sont les étapes à suivre pour signaler le cyberharcèlement aux autorités compétentes?

## Scénario 5 – Paramètres de confidentialité

**Description :** Lucas a récemment créé un compte sur une nouvelle application de médias sociaux. Il veut partager des photos et des vidéos avec ses amies et amis, mais il est préoccupé par la confidentialité de ses informations.

### **Objectifs :**

- Comprendre l'importance de configurer correctement les paramètres de confidentialité sur les réseaux sociaux.
- Apprendre à ajuster les paramètres de confidentialité pour protéger ses informations personnelles.

### **Questions guidées :**

- Quels paramètres de confidentialité Lucas devrait-il vérifier et ajuster sur son compte?
- Pourquoi est-il important de limiter l'accès à ses informations personnelles en ligne?
- Quels conseils donneriez-vous à Lucas pour utiliser les médias sociaux en toute sécurité?

## Annexe 4 Feuille de route pour planifier la création de mon balado (Cycle moyen – Fiche d'activité 2)

Nom de l'élève : \_\_\_\_\_

COMPOSANTE	TÂCHES	NOTES OU SUIVIS À FAIRE
<b>Définition du thème</b>	Thème choisi	
	Définir l'intention ou l'objectif principal du balado (informer, divertir, persuader)	
	Déterminer qui est le public cible	
<b>Recherche et collecte d'informations</b>	Repérer les sources d'information fiables et inclure les liens vers les articles, sites Web, vidéos, etc.	
	Collecter des données, des interviews, des anecdotes, etc.	
	Prendre des notes et organiser les informations recueillies	
<b>Plan du scénario</b>	Introduction	
	Développement	
	Conclusion	

COMPOSANTE	TÂCHES	NOTES OU SUIVIS À FAIRE
<b>Rédaction du scénario</b>	Rédiger le script en suivant le plan à l'endroit indiqué par la personne enseignante	
	Réviser et peaufiner le scénario avec l'aide du personnel enseignant et des camarades	
<b>Répétitions</b>	Pratiquer la lecture du scénario à voix haute	
	Ajuster le ton et le rythme selon les commentaires des pairs et du personnel enseignant	
	Finaliser l'articulation et la prononciation des mots clés	
<b>Enregistrement du balado</b>	Préparer le matériel d'enregistrement	
	Enregistrer le balado en suivant le scénario final	
	Sauvegarder les fichiers audio de manière sécurisée	

COMPOSANTE	TÂCHES	NOTES OU SUIVIS À FAIRE
<b>Montage et production</b>	Utiliser un logiciel de montage pour éditer l'enregistrement	
	Intégrer des effets sonores et de la musique de fond si nécessaire	
	Réviser l'édition finale pour s'assurer de la qualité et de la fluidité du balado	
<b>Présentation et évaluation</b>	Présenter le produit final du balado à la classe ou à un public plus large	
	Recueillir et discuter des commentaires et des critiques	
	Évaluer le projet en utilisant les critères fournis par la personne enseignante	

## **Annexe 5** Fiche d'auto-évaluation et rétroaction des pairs – Présentation des affiches (Cycle moyen – Fiche d'activité 2)

### Section 1 : Auto-évaluation (à remplir par l'élève)

Nom de l'élève : \_\_\_\_\_

Titre de l'affiche : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

#### **1. Compréhension des concepts de sécurité en ligne**

##### **1.1. Identification des risques en ligne**

Ai-je identifié clairement les principaux risques liés à l'utilisation d'Internet?

Oui

Non

Commentaires :

##### **1.2. Pratiques sécuritaires**

Ai-je décrit des pratiques sécuritaires efficaces pour protéger les informations personnelles et naviguer en toute sécurité?

Oui

Non

Commentaires :

## 2. Création et présentation de l’affiche

### 2.1. Clarté du message

Mon affiche communique-t-elle un message clair et pertinent sur la sécurité en ligne?

Oui

Non

Commentaires :

### 2.2. Qualité visuelle

Mon affiche est-elle visuellement attrayante et bien structurée?

Oui

Non

Commentaires :

### 2.3. Originalité et créativité

Mon affiche montre-t-elle de l’originalité et de la créativité?

Oui

Non

Commentaires :

### 3. Compétences en recherche et en évaluation des sources

#### 3.1. Sélection de sources fiables

Ai-je utilisé des sources d'information fiables et variées?

Oui

Non

Commentaires :

#### 3.2. Citations appropriées

Ai-je correctement cité toutes les sources d'information utilisées?

Oui

Non

Commentaires :

### 4. Compétences en communication et en collaboration

#### 4.1. Participation active

Ai-je participé activement aux discussions et aux activités en groupe?

Oui

Non

Commentaires :

## 4.2. Rétroaction descriptive

Ai-je donné et reçu des rétroactions constructives?

Oui

Non

Commentaires :

## 4.3. Présentation orale

Ai-je présenté mon affiche de manière claire et convaincante?

Oui

Non

Commentaires :

## 5. Réflexion personnelle

### 5.1. Points forts

Quels sont les points forts de mon affiche et de ma présentation?

### 5.2. Aspects à améliorer

Quels aspects de mon affiche et de ma présentation pourrais-je améliorer?

## Section 2 : Rétroaction des pairs (à remplir par un pair)

Nom de l'élève qui évalue : \_\_\_\_\_

### 1. Clarté du message

L'affiche communique-t-elle un message clair et pertinent?

Oui

Non

Commentaires :

### 2. Qualité visuelle

L'affiche est-elle visuellement attrayante et bien structurée?

Oui

Non

Commentaires :

### 3. Originalité et créativité

L'affiche montre-t-elle de l'originalité et de la créativité?

Oui

Non

Commentaires :

### 4. Présentation orale

La présentation était-elle claire et convaincante?

Oui

Non

Commentaires :

### 5. Suggestions d'amélioration

Quels aspects de l'affiche et de la présentation pourraient être améliorés?

## Annexe 6 Feuille de route pour planifier mon projet (Cycle moyen – Fiche d'activité 3)

### Étape 1 : Définir le sujet et le message

#### 1.1. Choisir un thème

Quel aspect de la sécurité en ligne souhaites-tu aborder dans ton affiche?

- Protection des données personnelles
- Cyberharcèlement
- Escroqueries et arnaques en ligne
- Utilisation sécurisée des réseaux sociaux
- Autre (préciser) :

#### 1.2. Définir le message principal

Quel est le message clé que tu aimerais communiquer? Formule-le en une phrase simple et claire.

## Étape 2 : Rechercher des informations

### 2.1. Déterminer les sources d'information

Liste les sources fiables que tu utiliseras pour recueillir des informations sur ton sujet.

### 2.2. Collecter des faits et des statistiques

Recherche des faits pertinents, des statistiques et des exemples concrets pour soutenir ton message.

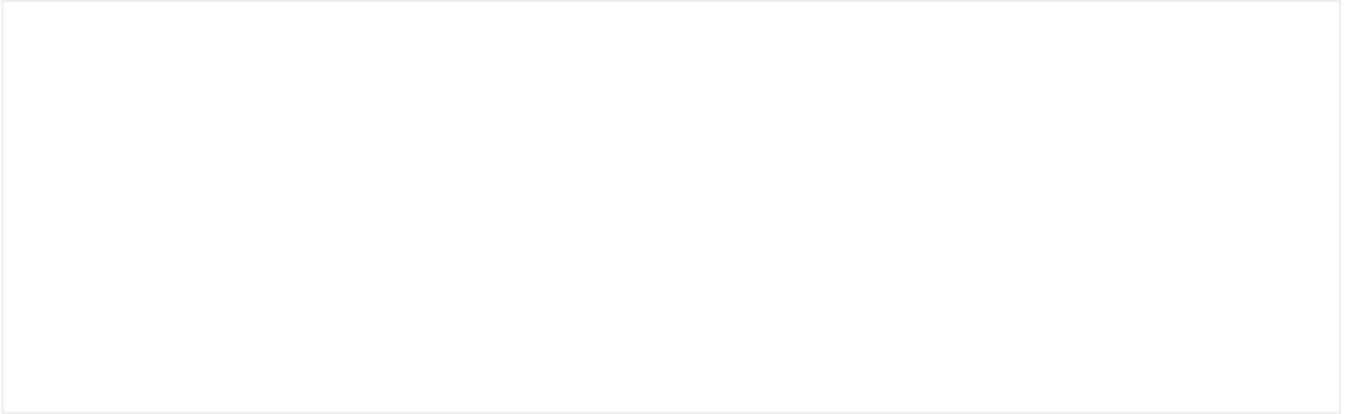
### 2.3. Noter les sources

Assure-toi de noter toutes les sources d'information pour les citer correctement.

## Étape 3 : Élaborer le contenu de l'affiche

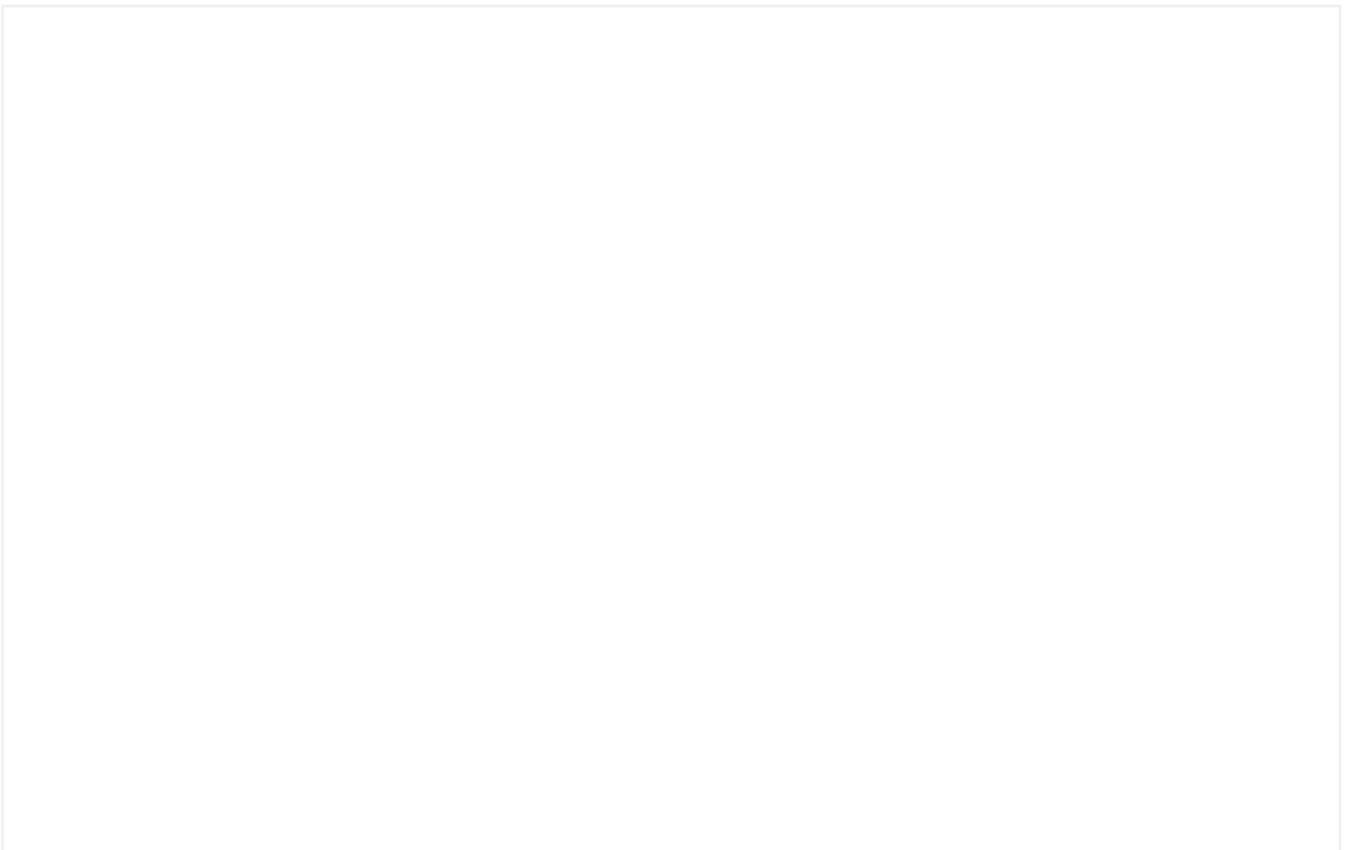
### 3.1. Rédiger le slogan

Crée un slogan accrocheur et percutant qui résume ton message principal.



### 3.2. Rédiger le texte informatif

Rédige le contenu textuel de ton affiche. Assure-toi que l'information est claire, concise et directement liée à ton thème.



## Étape 4 : Créer le croquis de l'affiche

### 4.1. Esquisser un brouillon

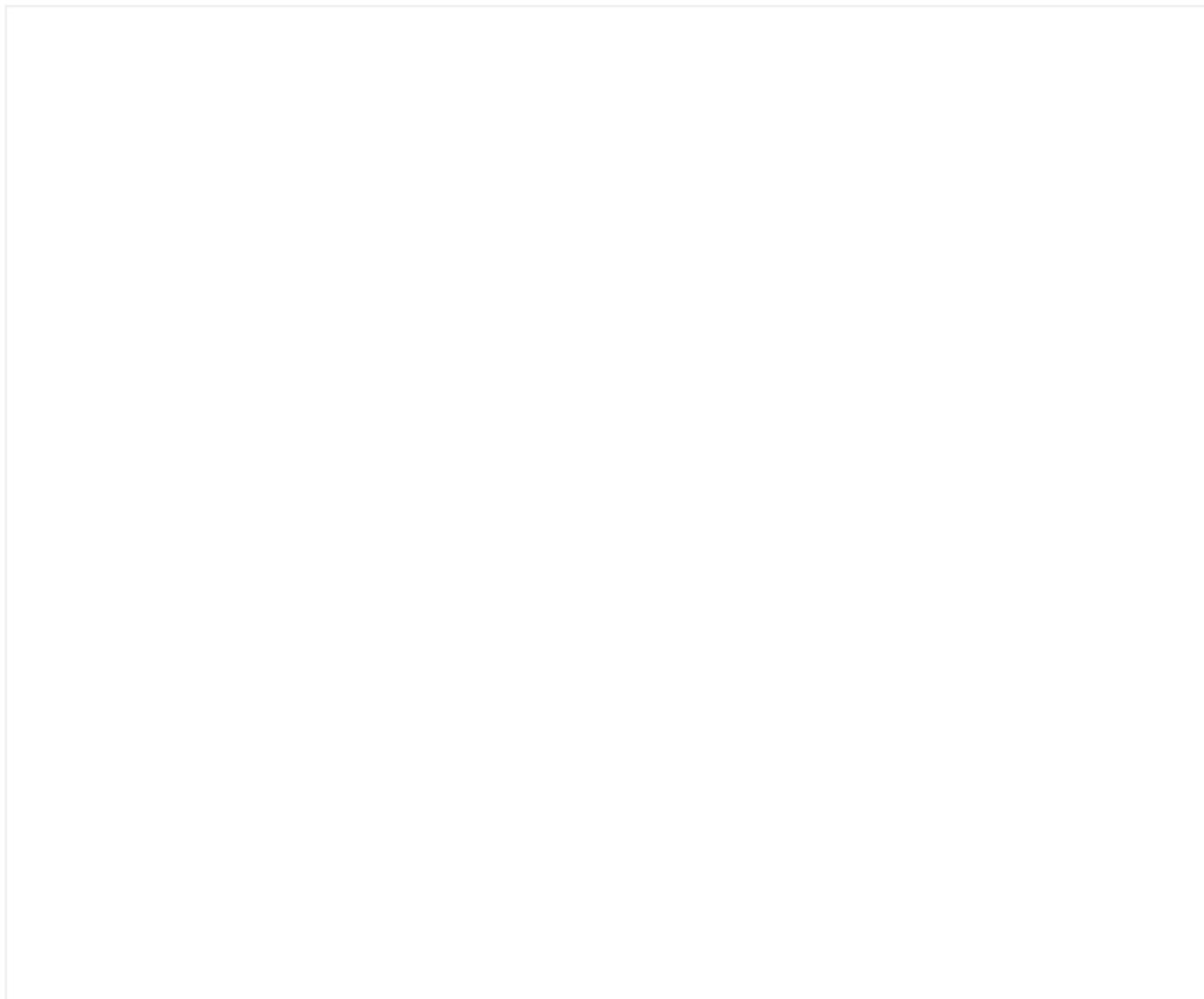
Fais un croquis de ton affiche en indiquant où tu placeras le texte, les images et les autres éléments visuels.

### 4.2. Choisir les éléments visuels

Identifie les images, les graphiques et les couleurs que tu utiliseras pour rendre ton affiche visuellement attrayante.

### 4.3. Utiliser des outils de conception graphique

Note les logiciels ou applications que tu utiliseras pour créer ton affiche.



## Étape 5 : Réviser et corriger

### 5.1. Réviser et améliorer le brouillon

Passes en revue ton brouillon et apporte les améliorations nécessaires.

### 5.2. Présenter le brouillon à un pair ou à la personne enseignante

Reçois des commentaires constructifs et utilise-les pour améliorer ton affiche.

Rétroaction reçue :

## Étape 6 : Créer la version finale de l’affiche

### 6.1. Produire la version finale

Utilise tes notes et tes brouillons pour finaliser ton affiche.

### 6.2. Vérifier les citations

Assure-toi que toutes les sources d’information sont correctement citées sur l’affiche.

## Étape 7 : Présenter et s’auto-évaluer

### 7.1. Préparer la présentation

Prépare-toi à présenter ton affiche à la classe en expliquant les choix de conception et le message.

### 7.2. Auto-évaluation

Remplis une fiche d’auto-évaluation pour réfléchir à ton travail et déterminer les points forts et les aspects à améliorer.

## Notes supplémentaires

### Rappels

- Utilise des polices de caractère lisibles et des couleurs contrastées pour assurer la clarté de ton affiche.
- Garde le texte concis et pertinent en évitant les informations superflues.
- Vérifie l'orthographe et la grammaire avant de finaliser ton affiche.



## Annexe 7 Grille d'analyse – Recherche et analyse d'informations (Cycle intermédiaire – Fiche d'activité 1)

COMPOSANTE	VÉRIFICATION ET VALIDATION	RÉPONSES
<b>Identification de la source</b>	Quel est le nom de la source de l'article ou de la vidéo?	
	Cette source est-elle généralement considérée comme fiable?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	Y a-t-il des informations disponibles sur l'auteur ou encore sur la créatrice ou le créateur du contenu?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	Cette personne a-t-elle des qualifications ou une expertise reconnue dans le domaine?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>Contenu de l'information</b>	Quelle est la date de publication de l'article ou de la vidéo?	
	Le contenu contient-il des affirmations ou des faits vérifiables?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	Y a-t-il des preuves ou des données pour soutenir les affirmations faites?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	Le contenu présente-t-il des signes de biais ou d'opinions non fondées?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non

COMPOSANTE	VÉRIFICATION ET VALIDATION	RÉPONSES
<b>Analyse critique</b>	Le titre est-il sensationnel ou trompeur?	
	Les images ou vidéos utilisées sont-elles pertinentes et véridiques par rapport au contenu?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	Y a-t-il des contradictions ou des informations manquantes qui soulèvent des questions?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	Est-ce que le contenu comporte des formes de manipulations émotionnelles? Expliquez.	
<b>Vérification des faits</b>	Pouvez-vous trouver des sources fiables qui confirment ou infirment les informations présentées?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	Quelles techniques de vérification des faits avez-vous utilisées pour évaluer ce contenu?	
	Après avoir vérifié, pensez-vous que ce contenu est une fausse nouvelle, une information exagérée ou une information exacte? Pourquoi?	
<b>Réflexion personnelle</b>	Quel impact ce contenu pourrait-il avoir sur quelqu'un qui le croit?	
	Quel peut être l'objectif de cette fausse nouvelle?	
	Comment la diffusion de cette information pourrait-elle affecter la société?	
	Qu'avez-vous appris en analysant ce contenu qui pourrait vous aider à évaluer l'information à l'avenir?	

## Annexe 8 Exemples de fausses nouvelles (Cycle intermédiaire – Fiche d'activité 1)

Présenter aux élèves des cas récents de fausses nouvelles, comme des articles tronqués ou des vidéos manipulées durant des événements majeurs, et leurs conséquences.

### Articles tronqués

Montrer aux élèves l'exemple d'un article qui a été intentionnellement coupé pour en modifier le message. Discuter de l'impact potentiel sur la perception du public.

#### Articles sur la santé

**Contexte :** Un article de blogue prétendant que « la vitamine C peut prévenir le rhume » basé uniquement sur une étude préliminaire, sans mentionner que l'étude n'a pas été confirmée par d'autres recherches ou que les résultats étaient limités à certaines conditions.

#### Menaces de la désinformation lors des élections

**Contexte :** Une publication sur les réseaux sociaux partageant une partie d'un rapport scientifique portant sur le climat qui semble suggérer que les changements climatiques n'affectent pas les modèles météorologiques, et évitant de mentionner que le rapport complet s'attarde sur la complexité des impacts et reconnaît une influence significative sur les événements météorologiques extrêmes.

## Vidéos manipulées

Présenter aux élèves une vidéo qui a été éditée pour représenter incorrectement un événement, comme l'extrait d'un discours politique modifié par un outil d'intelligence artificielle afin de changer le ton ou le message de l'oratrice ou de l'orateur.

### Vidéos d'actualité

**Contexte :** La vidéo de la déclaration d'une politicienne ou d'un politicien est coupée juste avant qu'elle ou il explique les détails ou les nuances de sa politique, donnant ainsi l'impression qu'elle ou il soutient une position controversée sans contexte; ou une justification ou une vidéo créée à l'aide de l'intelligence artificielle, faisant dire ou faire de fausses actions à la politicienne ou au politicien.

### Vidéos éducatives

**Contexte :** L'extrait d'une vidéo éducative portant sur la vie sauvage des animaux ayant un comportement inhabituel, mais n'expliquant pas que le comportement était provoqué par des stimuli humains, laissant croire que ce comportement est naturel.

## Autres exemples courants

### Fausses alertes lors des incendies de forêt

**Contexte :** Pendant la saison des incendies de forêt, des messages peuvent circuler sur les réseaux sociaux prétendant que certaines régions sont en danger alors qu'elles ne le sont pas.

### La désinformation lors des élections

**Contexte :** Pendant les campagnes électorales, il est courant que des informations erronées circulent pour influencer l'opinion publique ou discréditer des candidates et des candidats.

## Annexe 9 Grille d'analyse – Création de contenu médiatique (Cycle intermédiaire – fiche d'activité 2)

COMPOSANTES	VÉRIFICATION ET VALIDATION	NOTES OU SUIVIS À FAIRE
<b>Informations générales</b>	Titre du média :	
	Type de média (article, vidéo, balado, etc.) :	
	Source (nom du média, auteure ou auteur, date de publication) :	
	URL ou référence (si applicable) :	
<b>Contenu et contexte</b>	Thème principal du contenu médiatique :	
	Court résumé (2 à 3 phrases) :	
	Contexte (événements, débats ou discussions liés au sujet) :	
<b>Techniques et stratégies médiatiques</b>	Techniques utilisées (visuelles, sonores, langagières) :	
	Exemples (type d'images, musique, angles de caméra, style d'écriture, etc.) :	
	Stratégies de persuasion (émotion, raison, éthique) :	
	Exemples (appel à l'émotion, utilisation de statistiques, crédibilité de l'auteure ou de l'auteur) :	

COMPOSANTES	VÉRIFICATION ET VALIDATION	NOTES OU SUIVIS À FAIRE
<b>Perspective et objectivité</b>	Point de vue exprimé (neutre, partisan) :	
	Principaux arguments présentés :	
	Contre-arguments mentionnés (oui/non) :	
<b>Fiabilité et vérification des faits</b>	Sources de l'information citée dans le média :	
	Fiabilité perçue de ces sources (élevée, moyenne, faible) :	
	Vérification croisée avec d'autres sources (résultats) :	
<b>Réflexion personnelle</b>	Impact du média sur votre compréhension du sujet :	
	Points forts et points faibles du média analysé :	
	Confiance dans la fiabilité de cette source (évaluer de 1 à 10) : Pourquoi?	Cote : Justification :
	Comment ce média a-t-il influencé votre opinion sur le sujet?	

## Annexe 10 Grille de planification – Campagne de sensibilisation (Cycle intermédiaire – Fiche d’activité 3)

COMPOSANTES	TÂCHES	NOTES OU SUIVIS À FAIRE
<b>Objectifs de la campagne de sensibilisation</b>	<p>Identifier les intentions de la campagne (informer, mobiliser, promouvoir, influencer, persuader, etc.).</p> <p>Déterminer le public cible de la campagne.</p>	
<b>Planification des contenus de la campagne</b>	<p>Décider des messages principaux à communiquer.</p> <p>Déterminer les types de contenu à produire (articles, vidéos, infographies, publications sur les réseaux sociaux, réalité virtuelle ou image 3D, etc.).</p> <p>Établir un calendrier pour la production du contenu.</p>	<p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>Jour 1 :</p> <p>Jour 2 :</p> <p>Jour 3 :</p> <p>Jour 4 :</p> <p>Jour 5 :</p> <p>...</p>
<b>Rôles et responsabilités</b>	<p>Assigner des rôles à chaque membre de l’équipe (rédactrice ou rédacteur, designer, vidéaste, gestionnaire des réseaux sociaux, etc.).</p> <p>Définir la manière dont le progrès sera suivi et évalué.</p>	Noms :
<b>Ressources nécessaires</b>	<p>Dresser la liste des outils numériques et des technologies nécessaires pour la création et la diffusion du contenu.</p> <p>Identifier les sources d’information fiables pour la recherche essentielles à la production de contenu (liens vers les articles, sites Web, vidéos, etc.).</p>	
<b>Évaluation interne</b>	Définir la façon dont l’équipe évaluera l’efficacité du contenu avant sa publication (relecture, mise à l’essai auprès d’un petit groupe, etc.).	

## Annexe 11 Grille de vérification – Campagne de sensibilisation (Cycle intermédiaire – Fiche d’activité 3)

COMPOSANTE	VÉRIFICATION ET VALIDATION	COCHER OUI OU NON	NOTES OU SUIVIS À FAIRE
<b>Planification de la campagne</b>	Les objectifs de la campagne sont-ils clairs, mesurables et pertinents?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
	Le public cible est-il bien défini et approprié pour le sujet?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
	La stratégie inclut-elle un calendrier réaliste, une répartition des tâches et des moyens de diffusion adaptés?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
	Le plan montre-t-il de l’originalité et une pensée créative?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
<b>Contenu de la campagne</b>	L’information est-elle exacte, bien recherchée et crédible?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
	Le contenu est-il adapté au public cible en ce qui concerne la langue, le ton, les sensibilités culturelles et le niveau de complexité?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
	Le contenu est-il engageant et conçu pour susciter une réponse ou une action?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
	Les médias numériques sont-ils utilisés de manière efficace et innovante?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	

COMPOSANTE	VÉRIFICATION ET VALIDATION	COCHER OUI OU NON	NOTES OU SUIVIS À FAIRE
<b>Présentation de la campagne</b>	Les idées sont-elles présentées de façon clair et logique?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
	Est-ce que la campagne de sensibilisation reflète une bonne maîtrise des compétences en communication orale et visuelle (techniques d'information par l'image)?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
	Le contenu suscite-t-il de l'intérêt et la réflexion auprès du public cible?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
	Les normes éthiques sont-elles respectées dans la présentation et le contenu?	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
<b>Commentaires</b>	Quels sont les points forts du projet?		
	Quels sont les domaines à améliorer?		
	Autres		

## Annexe 12 Suggestions de ressources et de thèmes à explorer (Cycle intermédiaire – Fiche d'activité 3)

**Note :** Afin d'assurer la pérennité de la ressource et une adaptabilité aux contextes locaux et actuels, nous n'avons suggéré aucune ressource précise dans la description de l'activité. Voici donc quelques suggestions.



### Thèmes à explorer

#### 1. Droits des Premières Nations, Métis et Inuit

Campagnes pour promouvoir la compréhension et le respect des droits culturels et traditionnels.

#### 2. Langues et cultures autochtones

Campagnes pour la préservation et la revitalisation des langues autochtones.

Sensibilisation à l'importance des pratiques culturelles et des célébrations autochtones.

#### 3. Santé mentale des jeunes

Sensibilisation aux problèmes de santé mentale chez les adolescentes et adolescents, promotion du bien-être mental et des stratégies d'adaptation appelées le "coping".

#### 4. Égalité des sexes et habilitation

Promotion de l'égalité des genres, sensibilisation aux défis rencontrés par les femmes et les filles et encouragement des initiatives qui renforcent le pouvoir d'action des femmes.

#### 5. Cybersécurité et vie privée en ligne

Éducation sur les pratiques sécuritaires en ligne, la protection des données personnelles et les risques liés à la cybersécurité.

#### 6. Droits des animaux et bien-être animal

Sensibilisation à l'éthique animale et aux droits des animaux et promotion des comportements responsables envers ces derniers.

#### 7. Impact environnemental et durabilité

Campagnes sur le recyclage, la réduction des déchets, la conservation de l'eau et d'autres pratiques durables pour protéger l'environnement.

### 8. Intégration des nouvelles arrivantes et nouveaux arrivants, multiculturalisme

Promotion d'une meilleure compréhension des expériences des personnes issues de l'immigration, valorisation de la diversité culturelle et encouragement de l'inclusion et l'intégration sociale.

### 9. Lutte contre le harcèlement scolaire

Campagnes pour sensibiliser et prévenir le harcèlement à l'école et en ligne ainsi que pour promouvoir un environnement scolaire sûr et respectueux.

### 10. Promotion de l'alimentation saine et de l'activité physique

Sensibilisation à l'importance d'une alimentation équilibrée et aux bienfaits de l'activité physique régulière pour les jeunes.

### 11. Prévention du tabagisme et de la consommation de substances

Éducation des jeunes sur les risques liés au tabagisme, à l'usage de drogues et à la consommation d'alcool, et promotion des choix de vie sains.

## Ressources pour la recherche et l'information

1. **Google Scholar** : Pour rechercher des articles académiques, des thèses et d'autres documents sérieux.
2. **Base de données de la bibliothèque locale** : Accès à des journaux, des livres et des revues spécialisées qui peuvent fournir des informations crédibles pour soutenir les campagnes.
3. **Sites d'organisations reconnues (par exemple, UNESCO, OMS, etc.)** : Pour obtenir des données et des rapports fiables sur divers sujets globaux et locaux.

## Exemples de campagnes et d'études de cas

1. **TED Talks** : Vidéos de conférences qui peuvent inspirer les élèves et donner des exemples de communication efficace.
2. [Campaigns of the World](#) : Site Web qui présente diverses campagnes publicitaires et de sensibilisation du monde entier.
3. [J'ai un pote dans la com](#) : Site Web qui présente diverses campagnes publicitaires et de sensibilisation du monde entier.

# 6. Ressources



## Citoyenneté numérique

- [Qu'est-ce que la citoyenneté numérique](#)
- [Habilos Medias - Trouvez des leçons](#)
- Jeu-questionnaire sur [l'identité et la citoyenneté numérique](#) : une version pour les élèves de la 3<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> année et une deuxième pour les élèves de la 7<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année
- [Identité numérique : Qui êtes-vous sur le Web?](#)
- [Nos élèves, ces citoyennes et citoyens numériques](#)
- [Qu'est-ce que l'identité numérique](#)
- [Blog Learning.com: Digital Citizenship Examples](#)
- [Quick Digital Citizenship Activities for K-5 Distance Learning](#)
- [Digital Citizenship Curriculum](#)
- [Numérique en questions : Nétiquette](#)



## Sécurité, bien-être et étiquette en ligne

- [Qu'est-ce que le « doxing »? Comment assurer la sécurité](#)
- [Cyberintimidation: définition et solutions](#)
- Le site l'Association pour la protection de la vie privée des enfants pour des informations et des guides sur la vie privée propose des [Trousse de présentation sur la protection de la vie privée](#) pour les trois cycles.
- [HabiloMédias](#) pour des plans de cours et des activités sur la littératie numérique.
- Des ateliers sur la cybersécurité proposés par des organismes locaux.
- Les livres blancs et guides de [Cyberaide](#)



## Recherche et littératie informationnelle

- [Littératie informationnelle](#)
- [CultureInfo](#)
- [Créer un jeu](#)
- [Agence Science-Pressé](#)
- [Centre québécois d'éducation aux médias et à l'information \(CQÉMI\)](#)
- [Décrypteurs](#)



## Formes de discours, conventions et techniques

- [Fiche sur les genres numériques](#)
- [Compétences #LMM](#)



## Médias, destinataires et production de textes

- [Balados décalés pour enfants allumés](#)
- [BDnF, la fabrique à BD](#)
- [Répertoire de sites éducatifs pour les élèves du préscolaire et du primaire](#)
- [J'enseigne en français au Canada](#)
- [Télé-Québec en classe](#)
- [Quand le Web devient une menace](#)



## Innovation et design

- Le site du Réseau canadien des écoles ludiques pour s'inspirer de projets interdisciplinaires impliquant la langue et la littératie multimodale et numérique, menés par des écoles à travers le Canada : [playjouer.ca/fr/](http://playjouer.ca/fr/).
- Des outils de création de vidéos comme Powtoon ou iMovie.
- [Code.org](http://Code.org) pour des ressources sur la programmation et le développement de prototypes.
- [Le kit graphique. Graphisme citoyen à l'école primaire](#)



## Communauté et sensibilisation à la culture

- *Récit de vie et récits de fiction*, Boultif et coll. (2022). Une ressource éducative libre qui exploite des ressources multiculturelles et multiethniques sous des formats multimodaux et numériques, y compris des contes autochtones.  
[reelit-fr.rdc.uottawa.ca/co/module\\_Publications.html](http://reelit-fr.rdc.uottawa.ca/co/module_Publications.html)
- [Turtle Lodge](https://www.youtube.com/@TurtleLodge) La série de vidéos de Turtle Lodge (disponible en français et en anglais) sur les 7 enseignements sacrés. [youtube.com/@TurtleLodge/search?query=7](https://www.youtube.com/@TurtleLodge/search?query=7)
- Banque HabiloMédias : comprenant fiche-conseil, plans de leçons et tableaux de résultats d'apprentissage.  
[habilomedias.ca/search?search\\_api\\_fulltext=culture&f%5B0%5D=content\\_type%3Acurricular\\_outcome\\_chart&f%5B1%5D=content\\_type%3Alesson\\_plan&f%5B2%5D=content\\_type%3Apublication\\_report&f%5B3%5D=content\\_type%3Atip\\_sheet](http://habilomedias.ca/search?search_api_fulltext=culture&f%5B0%5D=content_type%3Acurricular_outcome_chart&f%5B1%5D=content_type%3Alesson_plan&f%5B2%5D=content_type%3Apublication_report&f%5B3%5D=content_type%3Atip_sheet)



## Références additionnelles en littératie médiatique numérique

(sites, ouvrages de référence et liens vers de la formation continue)

- [Fédération des enseignantes et des enseignants de l'Ontario \(FEO\)](http://www.fedo.ca)
- [La littératie numérique](#)
- [La littératie médiatique multimodale](#)
- [Définir la littératie aux médias numériques](#)
- [Bibliothèque libre – eCampusOntario](#)
- [The Conversation](#)
- [Revue de recherches en littératie médiatique multimodale](#)

# 7. Glossaire

**Balado** : Un programme audio diffusé sur Internet qui peut être téléchargé ou écouté en diffusion en continu (« streaming »).

**Biais médiatique** : inclination des médias (comme les journaux, la télévision ou les sites Web) à montrer les nouvelles d'une manière qui favorise un point de vue, une opinion ou un groupe particulier; cela peut se faire en choisissant de présenter certaines histoires et pas d'autres ou en utilisant des mots qui ont des connotations positives ou négatives.

**Bulle de filtres (« filter bubble »)** : Situation dans laquelle une personne n'est exposée qu'à de l'information ou à des opinions qui confirment ses propres croyances, souvent en raison des algorithmes utilisés par les moteurs de recherche et les réseaux sociaux.

**Campagne de sensibilisation** : Une série d'actions destinées à informer et à influencer le public sur un sujet donné.

**Classification d'âge** : La classification par âge indique la catégorie d'âge pour laquelle un site Internet ou une application est généralement approprié.

**Communication visuelle** : Les principes de la communication visuelle utilisés pour créer des messages clairs et captivants, comme la sélection des images, le choix des couleurs et la mise en page.

**Conception graphique** : Processus de création de visuels pour communiquer un message, incluant l'utilisation d'images, de typographie et de mise en page.

**Contexte médiatique** : Circonstances ou cadre qui entourent la production, la distribution et la consommation de contenu médiatique. Cela inclut les aspects historiques, culturels, sociaux et économiques.

**Création de contenu** : Production de contenus originaux et pertinents pour un public cible en utilisant des outils numériques, allant de la rédaction de textes à la création de multimédias, comme des vidéos et des infographies.

**Curation des données** : processus de collecte, d'organisation et de gestion des informations afin de rendre les données utiles et accessibles, ce qui peut comprendre le tri de grandes quantités d'informations trouvées sur Internet afin de déterminer celles qui sont les plus précises et les plus utiles.

**Désinformation** : information inexacte basée sur des contenus audio ou visuels fabriqués ou délibérément manipulés, sur des théories conspirationnistes ou sur des rumeurs créées intentionnellement.

**Données personnelles :** Informations qui servent à identifier une personne telles que le nom, l'adresse du domicile, le numéro de téléphone, l'adresse courriel et tous les renseignements personnels et confidentiels.

**Empreinte numérique :** Ensemble des traces laissées par les activités en ligne d'une personne, incluant les publications sur les réseaux sociaux, les recherches sur Internet et d'autres interactions numériques.

**Éthique numérique :** Les principes qui guident le comportement correct et moral en ligne, y compris la manière dont nous partageons et traitons les informations.

**Hameçonnage (« phishing ») :** Technique frauduleuse visant à obtenir des informations sensibles (comme des mots de passe ou des numéros de carte de crédit) en se faisant passer pour une entité de confiance par le biais de communications électroniques.

**Information malveillante :** information authentique partagée avec l'intention de nuire à une personne ou d'entacher sa réputation.

**Informations réelles et fictives :** Il existe plusieurs informations et images sur Internet. Il faut se rappeler que certaines informations sont réelles (une représentation juste de la réalité), mais que plusieurs informations peuvent être fictives (une représentation erronée de la réalité).

**Libre de droits :** Des images, de la musique ou des documents dont l'auteure ou l'auteur donne une permission d'utilisation au public.

**Logiciel malveillant :** programme qui permet aux cybercriminels d'infiltrer, d'endommager ou d'exploiter un système informatique sans le consentement de l'utilisateur.

**Mésinformation :** information fausse basée sur des erreurs non intentionnelles qui circulent dans l'espace public (légendes de photos erronées, dates, statistiques, traductions, etc.) ou sur une satire qui est interprétée au premier degré.

**Montage audio :** Processus de modification et d'assemblage de clips sonores pour créer un produit fini.

**Mot de passe :** Une combinaison de caractères, tels que des lettres, des nombres et des symboles, pour sécuriser le compte d'une personne.

**Moteur de recherche :** Un programme utilisé par une utilisatrice ou un utilisateur pour effectuer des recherches de données, d'images, de vidéos, d'informations, etc. Cette personne peut effectuer sa recherche à partir de mots-clés précis.

**Multimédia :** Utilisation combinée de plusieurs formes de contenu, comme le texte, l'audio, les images, l'animation, la vidéo et le contenu interactif, pour communiquer une information ou raconter une histoire. Le multimédia tire partie de la richesse des médias numériques pour améliorer l'expérience de communication.

**Navigation sécuritaire :** Ensemble des pratiques et des comportements qui servent à se protéger et à protéger ses informations personnelles lorsqu'on utilise Internet.

**Nétiquette :** Ensemble de règles de conduite et de bonnes pratiques pour une communication respectueuse et efficace en ligne.

**Pictogramme :** Symbole graphique représentant un concept, un objet ou une action utilisé pour communiquer visuellement une information.

**Plateforme numérique :** Service Web qui met à la disposition de l'utilisateur un ensemble de programmes permettant la diffusion et le partage d'information ou de contenu multimédia, des fonctionnalités propres aux médias sociaux ainsi que des applications tierces.

**Présentation multimodale :** Présentation qui utilise plus d'un mode de communication pour partager des informations ou des idées. Cela inclut généralement un assemblage de textes, de graphiques, de vidéos, de sons et d'autres éléments numériques. Les présentations multimodales sont conçues pour engager plusieurs sens du public, améliorer la compréhension et rendre la communication plus efficace et captivante.

**Publier :** Afficher de l'information sur Internet.

**Responsabilité numérique :** La reconnaissance et la mise en œuvre de comportements respectueux et éthiques en ligne, incluant le respect des droits d'auteur et la conduite appropriée sur les réseaux sociaux.

**Scénario :** Texte écrit présentant le contenu à enregistrer pour le balado par exemple.

**Sécurité en ligne :** Pratiques et mesures pour protéger ses informations personnelles et sa vie privée lorsqu'on utilise Internet et les réseaux sociaux.

**Sécurité numérique :** Les mesures et pratiques destinées à protéger les utilisatrices et utilisateurs ainsi que leurs données contre les risques en ligne, comme les logiciels malveillants, le piratage et le vol d'identité.

**Techniques de persuasion :** Méthodes employées dans les médias pour influencer l'opinion publique ou promouvoir certaines idées ou certains produits et comportements.  
Exemples : appel à l'émotion, appel à la raison, utilisation de témoignages.

**Techniques narratives :** Méthodes utilisées pour raconter une histoire ou présenter des informations de manière intéressante.

**Vie privée numérique :** Le droit et la capacité de contrôler l'accès à ses informations personnelles et de maintenir la confidentialité en ligne.



# 8. Bibliographie

Acerra, E. et Boutin, J.-F. (2023). Éclatement des formes, des théories et des pratiques didactiques de la littérature sous l'impact du numérique. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 18, 1–6. [doi.org/10.7202/1108690ar](https://doi.org/10.7202/1108690ar)

Acerra, E. et Lacelle, N. (2022). *Compétences #LMM*. Lab-yrinthe. [lab-yrinthe.ca/education/competences-lmm](https://lab-yrinthe.ca/education/competences-lmm)

Bouchardon, S. & Cailleau, I. (2018). Milieu numérique et « lettrés » du numérique. *Le français aujourd'hui*, 200, 117–126. [doi.org/10.3917/lfa.200.0117](https://doi.org/10.3917/lfa.200.0117)

Boultif, A., Deraïche, M., Collin, S., Bangou, F., Boutin, J.-F. et Lacelle, N. (2021). Discussion académique sur le New London Group et autour des multilittératies : réflexions de chercheurs francophones et perspectives contemporaines. Numéro spécial des *Cahiers de l'ILOB* Multilittératies et pédagogies plurilingues au 21<sup>e</sup> siècle. Réponses critiques à l'ouvrage du New London Group intitulé « A Pedagogy of Multiliteracies » [Une pédagogie de la multilittératie] 11. [doi.org/10.18192/olbij.v11i1.6184](https://doi.org/10.18192/olbij.v11i1.6184)

Boutin, J.-F. (2024). *Le développement de la compétence numérique par la littératie médiatique multimodale chez des élèves du secondaire : cocréation, mise en œuvre, analyse et ajustements de pratiques pédagogiques numériques en français, en univers social et en arts*. Fonds de recherche du Québec. [frq.gouv.qc.ca/histoire-et-rapport/le-developpement-de-la-competence-numerique-par-la-litteratie-mediatique-multimodale-chez-des-eleves-du-secondaire-cocreation-mise-en-oeuvre-analyse-et-ajustements-de-pratiques-pedagogiques-numeri/](https://frq.gouv.qc.ca/histoire-et-rapport/le-developpement-de-la-competence-numerique-par-la-litteratie-mediatique-multimodale-chez-des-eleves-du-secondaire-cocreation-mise-en-oeuvre-analyse-et-ajustements-de-pratiques-pedagogiques-numeri/)

Fastrez, P., Lacelle, N., Bihl, J., Gladu, E., Delarue-Bretton, C., Delamotte, E., Ronveaux, C. et Sutter Widmer, D. (2022). The media literacy of teenagers: competence in information search and multimodal production. An international study. *Educare - Vetenskapliga Skrifter*. [archive-ouverte.unige.ch/unige:163525](https://archive-ouverte.unige.ch/unige:163525)

Gervais, B., & Marcotte, S. (dir.). (2023). *Archiver le présent. Imaginaire de l'exhaustivité*. Presses de l'Université Laval.

Gouvernement de l'Ontario. (2023). Le curriculum de l'Ontario, programme-cadre de français, de la 1<sup>re</sup> à la 8<sup>e</sup> année. Ministère de l'Éducation de l'Ontario. [dcp.edu.gov.on.ca/fr/curriculum/elementaire-francais](https://dcp.edu.gov.on.ca/fr/curriculum/elementaire-francais)

Hobbs, R. et Frost, R. (2003). Measuring the acquisition of media-literacy skills. *Reading Research Quarterly*, 38(3), 330-355.

Kress, G. R. et Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London : New York : Arnold; Oxford University Press.

Kress, G. (2010). *Multimodality: a Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Londres, Routledge.

Lacelle, N., Acerra, E. et Boutin, J.-F. (à paraître). Compétence numérique, réception et production de contenu : conceptualisation, manifestations et propositions. Dans F. Michelot et S. Collin (dir.). *La compétence numérique en contexte éducatif : regards croisés et perspectives internationales*. Presses de l'Université du Québec.

Lacelle, N. et Lalonde, M. (2023). Design-based research into the co-creation of teaching activities for the theoretical refinement of a multimodal media literacy competency model. Dans (P. Fastrez et N. Landry, dir.), *Media Literacy and Media Education Research Methods: a Handbook* (. Taylor & Francis/Routledge.

Lacelle, N., Boutin, J.-F. et Lebrun, M. (2017). *La Littératie médiatique appliquée en contexte numérique - LMM@*. Presses de l'Université du Québec.

Lacelle, N., Martel, V., Richard, M et Lalonde, M. (2019). Design de cocréation interinstitutionnelle pour favoriser la littératie en contexte numérique. *Revue de recherche en littératie médiatique multimodale*, 9. [doi.org/10.7202/1062034ar](https://doi.org/10.7202/1062034ar)

Livingstone, S. (2004). Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *The Communication Review*, 7, 3-14. [doi.org/10.1080/10714420490280152](https://doi.org/10.1080/10714420490280152)

Nétiquette. (s. d.). Dans *Le grand dictionnaire terminologique*. vitrinelinguistique. [vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/2071545/netiquette](https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/2071545/netiquette)

Richard, M. et N. Lacelle (dir.) (2020). *Croiser littératie, art et culture des jeunes. Impacts sur l'enseignement des arts et des langues*. Presses de l'Université du Québec.