

Utiliser, comprendre et créer :

Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes

Qu'est-ce que la littératie numérique, et comment peut-on s'assurer que les élèves apprennent à l'école les compétences numériques dont ils ont besoin? HabiloMédias classe les compétences en matière de littératie numérique selon trois principes : *utiliser, comprendre et créer*. Ces principes forment la base du cadre *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes (de la maternelle à la 8^e année)*.

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

Le cadre *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes (de la maternelle à la 8^e année)* a été rendu possible grâce aux contributions financières de l'ACEI par l'intermédiaire du Programme d'investissement communautaire .CA.

LÉGENDE DES ICÔNES DU CADRE



Éthique et
empathie



Vie privée
et sécurité



Mobilisation de
la collectivité



Santé
numérique



Sensibilisation du
consommateur



Trouver et
vérifier



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

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



Cadre de littératie numérique : Maternelle à 3^e année

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

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

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

Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
	Alimentation saine sur le Web	2 ^e -3 ^e année	Dans cette leçon, les élèves étudient le rôle des grignotines dans une alimentation saine et apprennent quelques-unes des techniques de marketing utilisées en ligne par les spécialistes du marketing de la nourriture.
	Capsule témoin sur Internet	Maternelle-3 ^e année	Dans cette leçon, les élèves apprennent le concept des « capsules témoins » et appliquent ensuite l'idée en sélectionnant le contenu de capsules témoins pour représenter l'époque à laquelle ils vivent et leurs propres vies et goûts. Puis, ils appliquent cette idée au contenu en ligne, établissant un lien avec une « capsule témoin » de contenu en ligne.
	Les publi-astuces : Introduction à la publicité alimentaire en ligne	Maternelle-1 ^e année	Cette leçon initie les élèves à la notion de publicité en ligne et leur permet d'examiner les moyens utilisés par les spécialistes du marketing pour créer des environnements en ligne immersifs et attrayants qui captent et maintiennent l'attention des enfants.



Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
 	Les publi-astuces: Comprendre la publicité alimentaire en ligne	2 ^e -3 ^e année	Cette leçon initie les élèves à la notion de publicité en ligne et leur permet d'examiner les moyens utilisés par les spécialistes du marketing pour créer des environnements en ligne immersifs et attrayants qui captent et maintiennent l'attention des enfants.
	Les publi-astuces de Co-Co : Une unité interactive sur le marketing de la nourriture sur le Web	Maternelle-3 ^e année	Cette unité interactive a été conçue pour aider les jeunes à reconnaître les techniques de marketing que l'on retrouve sur les sites Web ciblant les enfants.
 	Les règles du jeu	Maternelle-3 ^e année	Dans cette leçon, les élèves réfléchissent à l'importance des règles écrites et non écrites qui permettent d'apprendre et de jouer ensemble, en ligne et hors ligne.
 	Pirates de la vie privée : une unité interactive sur la protection des renseignements personnels (pour les 7 à 9 ans)	2 ^e -4 ^e année	Ce tutoriel initie les enfants âgés au concept de la vie privée en ligne et leur enseigne à faire la distinction entre les renseignements qu'ils peuvent divulguer et ceux qu'il est préférable de garder pour soi. Le tutoriel les aide également à comprendre que leur décision peut varier, selon les contextes.
 	Qui dit vrai ? La deuxième aventure des trois Cybercochons	3 ^e -5 ^e année	Dans ce jeu interactif, les trois cybercochons réalisent l'importance de vérifier l'information trouvée en ligne et la nécessité de respecter la netiquette lorsqu'ils communiquent avec d'autres internautes. Ils apprennent également à discerner les faits des opinions et à reconnaître les préjugés et les stéréotypes dans les contenus en ligne.



Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
 	Sais-tu repérer une publicité?	Maternelle-3 ^e année	Dans cette leçon, les élèves apprendront le concept du contenu de marque et ils apprendront à faire la différence entre une image ou une vidéo de marque et une image ou une vidéo sans marque et ce, dans des contextes en ligne et hors ligne, par le biais de différentes questions et discussions.
	Tant de choix!	Maternelle-3 ^e année	Dans cette leçon, on présente aux élèves les premières étapes à suivre pour trouver des renseignements sur Internet.
	Trouver l'équilibre dans notre vie numérique	Maternelle-3 ^e année	Dans cette leçon, les élèves examinent les différentes façons de passer le temps libre et ils apprennent à trouver un équilibre entre les activités composées de temps actif, les activités d'apprentissage et les activités liées aux médias.
 	Une représentation de soi-même en ligne	Maternelle-3 ^e année	Dans cette leçon, les élèves parlent de déguisements et de l'adoption d'une identité qui leur ressemble ou qui est différente d'eux. La notion d'avatar leur est présentée comme une sorte de « déguisement » à l'intérieur d'un jeu vidéo et ils examinent comment des contraintes techniques, génériques et esthétiques liées à la création et à la personnalisation des avatars peuvent nuire à leurs choix et à leur capacité de se représenter eux-mêmes en ligne.



Cadre de litt ratie num rique : 4^e   6^e ann e

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

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

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

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

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

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

[Profil des  l ves par ann e 4^e - 5^e](#) (PDF)

[Profil des  l ves par ann e 6^e - 7^e](#) (PDF)

Cat�gorie	Titre	Ann�es scolaire	Description
	Avatars et image corporelle	4 ^e -6 ^e ann�e	Dans cette le�on, le concept des « avatars » sera pr�sent� aux �l�ves, lesquels partageront leurs exp�riences de la cr�ation et de l'utilisation d'avatars dans des jeux vid�o et des mondes virtuels.
	C'est l'heure du jeu!	4 ^e -6 ^e ann�e	Dans cette le�on, les �l�ves consid�rent les aspects positifs des jeux vid�o ainsi que les fa�ons dont les jeux peuvent r�duire le temps disponible pour d'autres activit�s qu'ils aiment. On pr�sente aux �l�ves l'id�e d'�quilibrer le jeu et le temps d'�cran avec d'autres parties de leur vie et d'apprendre les raisons pour lesquelles ils pourraient �tre tent�s de passer plus de temps � jouer � des jeux et trouver difficile d'arr�ter de jouer.



Cat�gorie	Titre	Ann�es scolaire	Description
 	Comportement �thique en ligne : �thique et empathie	4 ^e -6 ^e ann�e	Dans cette le�on, les �l�ves d�couvrent que les �motions intenses, comme la col�re et l'excitation, peuvent rendre le contr�le de leur comportement plus difficile. Ils abordent �galement le concept de l'empathie et examinent comment la communication num�rique peut faire en sorte qu'il leur soit plus difficile d'�prouver de l'empathie pour les autres.
  	Comprendre Internet – Le�on 1 : Utiliser Internet	4 ^e -6 ^e ann�e	Cette unit� de quatre le�ons explore ce qu'est Internet, comment l'information circule en ligne et comment utiliser Internet de fa�on s�curitaire pour toutes sortes de raisons, particuli�rement les communications. Dans la premi�re le�on, les �l�ves exploreront leurs propres exp�riences des activit�s en ligne, �tabliront un vocabulaire commun de la terminologie relative � Internet, et cerneront des buts et des m�thodes li�s aux interactions en ligne de la perspective de l'utilisateur.
   	Comprendre Internet – Le�on 2 : Liens et adresses	4 ^e -6 ^e ann�e	Dans cette deuxi�me le�on de l'unit� <i>Comprendre Internet</i> , les �l�ves parviendront � mieux comprendre comment les messages sont envoy�s et re�us par Internet.
    	Comprendre Internet – Le�on 3 : Mieux comprendre	4 ^e -6 ^e ann�e	Dans cette troisi�me le�on de l'unit� <i>Comprendre Internet</i> , les �l�ves cerneront et classeront leurs propres interactions avec Internet et participeront � une activit� de r�flexion collaborative critique au cours de laquelle ils examineront Internet d'une vari�t� de points de vue.



Cat�gorie	Titre	Ann�es scolaire	Description
	Comprendre Internet – Le�on 4 : Communication et m�dias sociaux	4 ^e -6 ^e ann�e	Dans cette quatri�me le�on de l'unit� <i>Comprendre Internet</i> , les �l�ves compareront une vari�t� de plateformes de r�seautage social et comprendront comment elles fonctionnent pour partager des messages. Ils r�fl�chiront aux r�gles virtuelles de base et exploreront les concepts de la s�curit� et de la vie priv�e dans le cadre de l'acc�s et du partage de renseignements en ligne.
	Gagner au jeu de la cybers�curit�	5 ^e -8 ^e ann�e	Dans cette le�on, les �l�ves discutent de leurs exp�riences en ligne et apprennent � r�duire les risques qui pourraient y �tre associ�s. � l'aide de la Fiche-conseils sur la cybers�curit�, les �l�ves examinent les nombreux outils et les strat�gies qu'ils peuvent utiliser pour pr�venir ou mitiger les mauvaises exp�riences en ligne.
	Introduction � la cyber- intimidation : Avatars et identit�	5 ^e -6 ^e ann�e	Dans cette le�on, les �l�ves auront l'occasion d'explorer les fa�ons dont les m�dias excluent un grand nombre des �l�ments qui pourraient inciter � ressentir de l'empathie et de discuter de l'importance de l'empathie et du bon sens lorsqu'ils interagissent en ligne.
	Jouer sans se faire jouer : la premi�re aventure des Trois Petits Cochons dans le cyberspace	3 ^e -5 ^e ann�e	Ce jeu convie les joueurs � en apprendre davantage sur le marketing en ligne, la protection de la vie priv�e et les rencontres avec des �trangers.
	Le Projet h�ros : authenti- fier l'information en ligne	4 ^e -8 ^e ann�e	Dans cette le�on, les �l�ves acqui�rent des habilet�s de recherche sur Internet en faisant une recherche sur un h�ros personnel. En concentrant sur les �tapes initiales du processus de recherche, les �l�ves apprennent � choisir un sujet clairement d�fini, � poser des questions de recherche pertinentes et � choisir des mots-cl�s efficaces.

Cat�gorie	Titre	Ann�es scolaire	Description
    	Les CyberAventures d'Alex & Alex	6 ^e -8 ^e ann�e	Dans ce module interactif, les �l�ves sont invit�s � se balader avec Alexandre et Alexandra sur 12 sites fictifs afin d'�valuer leurs habilet�s � naviguer en toute s�curit�.
   	Passeport pour Internet : Un tutoriel de ma�trise du Web destin� aux �l�ves (4^e ann�e � 2^e secondaire)	4 ^e -8 ^e ann�e	Ce tutoriel interactif sous licence aide les jeunes � d�velopper une pens�e critique face � leurs exp�riences en ligne comme la s�curit� sur le Net, l'authentification de
 	Payer pour jouer	4 ^e -6 ^e ann�e	Dans cette le�on, les �l�ves discuteront de leurs exp�riences avec les jeux gratuits en ligne, puis ils apprendront les co�ts de ces jeux « gratuits », qui se manifestent par plusieurs moyens : d�boursement d'argent, partage de rensei-
 	Pirates de la vie priv�e : une unit� interactive sur la protection des renseignements personnels (pour les 7 � 9 ans)	2 ^e -4 ^e ann�e	Ce tutoriel initie les enfants au concept de la vie priv�e en ligne et leur enseigne � faire la distinction entre les renseignements qu'ils peuvent divulguer et ceux qu'il est pr�f�rable de garder pour soi. Le tutoriel les aide �galement � comprendre que leur d�cision peut varier, selon les contextes.
 	Qui dit vrai ? La deuxi�me aventure des trois Cybercochons	3 ^e -5 ^e ann�e	Dans ce jeu interactif, les trois cybercochons r�alisent l'importance de v�rifier l'information trouv�e en ligne et la n�cessit� de respecter la n�tiquette lorsqu'ils communiquent avec d'autres internautes. Ils apprennent �galement � discerner les faits des opinions et � reconnaître les pr�jug�s et les st�r�otypes dans les contenus en ligne.



Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
	Sur le droit chemin – Leçon 1 : À la recherche d'un trésor	5 ^e -6 ^e année	Cette unité composée de 4 leçons sur la pensée critique et les compétences en matière de recherche enseigne aux élèves la manière de cibler et préciser leurs recherches en ligne pour éviter des résultats non désirés, la manière de juger si un lien, un résultat de recherche ou un site Web est légitime ou faux et la manière de trouver des sources légitimes d'œuvres médiatiques en ligne comme de la musique, des vidéos et des films. Dans le cadre de cette première leçon, les élèves apprennent à créer des chaînes de recherche bien définies et à utiliser des outils et des techniques telles que la mise en signet, les filtres du navigateur et les préférences du moteur de recherche pour éviter le contenu indésirable.
	Sur le droit chemin – Leçon 2 : Tout ce qui brille n'est pas de l'or	5 ^e -6 ^e année	Dans cette deuxième leçon de l'unité <i>Sur le droit chemin</i> , les élèves apprennent à authentifier de l'information en ligne en comparant des « faits » obtenus sur le site Web http://www.legorafi.fr avec des sources autorisées.
	Sur le droit chemin – Leçon 3 : Les cartes au trésor	5 ^e -6 ^e année	Dans cette troisième leçon de l'unité <i>Sur le droit chemin</i> , les élèves appliquent ce qu'ils ont appris dans les deux premières leçons pour trouver et vérifier de l'information en ligne.
	Sur le droit chemin – Leçon 4 : La chasse au trésor	5 ^e -6 ^e année	Dans cette quatrième leçon de l'unité <i>Sur le droit chemin</i> , les élèves appliquent leurs compétences en matière de recherche et de pensée critique pour apprendre à trouver des sources légitimes en ligne pour le téléchargement et la diffusion en flux de films, de musique et de vidéos.



Cadre de littératie numérique : 7^e et 8^e année

Les élèves intermédiaires ont tout de même besoin d'encadrement continu concernant la sécurité sur Internet, la protection des renseignements personnels, la bonne citoyenneté et l'utilisation responsable d'Internet. Toutefois, à cet âge, ils peuvent également assumer davantage de responsabilités pour les communautés et les espaces virtuels dont ils font partie : c'est le bon moment pour encourager des normes sociales positives sur l'échange de renseignements et la communication en ligne.

Étant donné leur utilisation accrue d'Internet pour trouver des renseignements, c'est également un bon moment pour présenter des stratégies en vue de déterminer la paternité du contenu et le responsable des renseignements en ligne afin qu'ils puissent reconnaître les renseignements appropriés en matière de santé, les partis pris, le contenu haineux, ainsi que les escroqueries et les canulars virtuels.

À cet âge, l'influence des médias sur les normes de genre et l'image corporelle est de plus en plus intense. Les enfants doivent apprendre à appliquer des concepts de littératie médiatique aux espaces virtuels comme les réseaux sociaux.

Les enfants de cet âge commencent également à former des amitiés plus intenses et, dans certains cas, entament des relations romantiques, et partagent davantage de contenu personnel en ligne. Ils doivent apprendre à reconnaître les caractéristiques des relations saines et malsaines et à faire les bons choix dans le traitement des renseignements personnels des autres.

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

[Profil des élèves par année 6^e - 7^e](#) (PDF)

[Profil des élèves par année 8^e - 9^e](#) (PDF)

Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
	Apprivoiser le Wiki sauvage	7 ^e -9 ^e année	Dans cette leçon, on présente aux élèves le site Wikipédia, une encyclopédie virtuelle éditée par les utilisateurs, ainsi qu'un aperçu de ses forces et faiblesses comme source de recherche. On leur montre comment évaluer la fiabilité d'un article Wikipédia et tenter d'améliorer un article existant.
	Boucs émissaires et altérisation	8 ^e -10 ^e année	Cette leçon permet aux élèves de mieux comprendre ce qu'est la désignation de boucs émissaires et la altérisation et de voir comment ces comportements attisent la haine et l'intolérance.



Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
 	Ce n'est pas cool : Relations saines et respectueuses en ligne	7 ^e -8 ^e année	Dans cette leçon, les élèves explorent les relations malsaines avec les médias numériques, y compris : faire pression sur les autres pour qu'ils partagent du contenu privé, le harcèlement en ligne, le harcèlement et l'abus de confiance.
 	Comportement éthique en ligne : Éthique et valeurs	7 ^e -8 ^e année	Dans cette leçon, les élèves pensent à la façon d'acquérir des valeurs et aux effets de celles-ci sur notre comportement, surtout en ligne.
 	Cyberintimidation et participation citoyenne	7 ^e -8 ^e année	Dans cette leçon, les élèves exploreront les concepts des règles, des valeurs et de l'éthique et d'apprendre comment ces éléments influencent notre prise de décisions et comment ils peuvent contribuer à créer des cultures virtuelles positives.
	Décortiquer une page Web	7 ^e -10 ^e année	Dans cette leçon, les élèves appliquent les « cinq questions du cyberespace » aux sources d'information qu'ils trouvent en ligne. En assumant le rôle d'un élève faisant des recherches pour un projet scientifique, les élèves doivent authentifier les renseignements trouvés dans un article en ligne sur un édulcorant synthétique, l'aspartame.
   	Encourager les comportements éthiques en ligne	7 ^e -9 ^e année	Dans cette leçon, les élèves apprennent des façons de gérer leur vie privée et leur réputation en ligne en explorant leur présence numérique et de faire de bons choix quant au partage du contenu d'autres personnes en ligne.



Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
  	Fais-toi valoir sous ton meilleur jour	7 ^e -9 ^e année	Dans cette leçon, les élèves commencent par parler du phénomène des égoportraits (selfies) et interviennent à titre d'experts pour conseiller l'enseignant quant aux normes permettant de sélectionner les meilleurs égoportraits. Puis, ils examinent des énoncés tirés d'entrevues auprès de jeunes qui font ressortir des enjeux tels que l'autoreprésentation, l'image corporelle et les normes associées aux sexes, et ils en apprennent davantage sur la retouche d'images.
	Gagner au jeu de la cybersécurité	5 ^e -8 ^e année	Dans cette leçon, les élèves discutent de leurs expériences en ligne et apprennent à réduire les risques qui pourraient y être associés. À l'aide de la Fiche-conseils sur la cybersécurité, les élèves examinent les nombreux outils et les stratégies qu'ils peuvent utiliser pour prévenir ou mitiger les mauvaises expériences en ligne.
 	Haine ou débat ?	8 ^e -10 ^e année	Dans cette leçon, les élèves découvriront la différence entre le débat légitime sur une question politique et les arguments fondés sur la haine.
  	Introduction à la cyber-intimidation — Monde virtuel et monde physique	1 ^{re} et 2 ^e secondaire	Dans cette leçon, les élèves explorent les signaux verbaux et visuels sur lesquels nous comptons pour comprendre comment d'autres personnes se sentent. Puis, ils tiennent compte des différences entre les communications en ligne et hors ligne et discutent de la façon dont ces différences pourraient compliquer leur compréhension des impacts de nos mots et gestes sur les autres en ligne.



Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
	Je l'ai trouvé dans Internet : Éducation en matière de santé sexuelle et authentification de l'information en ligne	7 ^e -9 ^e année	Dans cette leçon, les élèves apprendront à percevoir Internet comme un outil de recherche et à utiliser les moteurs de recherche avec plus d'efficacité. Ils seront invités à mettre en application leurs nouvelles habiletés en menant une recherche portant sur les mythes qui entourent la sexualité et la contraception.
	Jouer avec sa confidentialité	7 ^e -8 ^e année	Au cours de cette leçon, les élèves abordent le concept selon lequel leurs expériences de jeu peuvent compromettre leurs renseignements personnels. Les élèves examinent les façons dont les jeux peuvent recueillir ou solliciter leurs informations et découvrent les outils qu'ils peuvent utiliser pour contrôler leur vie privée ; ils discutent ensuite des compromis entre la protection de leur vie privée et le plaisir d'une expérience de jeu complète.
	La cyberintimidation et la loi	7 ^e -8 ^e année	Cette leçon permet aux élèves d'explorer et de discuter des aspects juridiques de la cyberintimidation. Les élèves passent en revue des études de cas hypothétiques, mesurent la gravité de chacun des cas, établissent qui est légalement responsable, quelle mesure doit être prise et par qui.
	La propagande haineuse 2.0	8 ^e -10 ^e année	Dans cette leçon, les élèves apprennent quelles formes la propagande haineuse peut prendre sur Internet et des stratégies pour lutter contre la propagande haineuse en ligne.
	La vie privée et la vie en ligne	7 ^e -8 ^e année	Dans cette leçon, les élèves prennent conscience des enjeux relatifs à la protection de la vie privée en ligne, principalement en ce qui a trait à afficher des renseignements personnels sur les sites Web de réseautage social tels que Facebook.

Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
	Le Projet héros : authentifier l'information en ligne	4 ^e -8 ^e année	Dans cette leçon, les élèves acquièrent des habiletés de recherche sur Internet en faisant une recherche sur un héros personnel. En concentrant sur les étapes initiales du processus de recherche, les élèves apprennent à choisir un sujet clairement défini, à poser des questions de recherche pertinentes et à choisir des mots-clés efficaces.
	Les CyberAventures d'Alex & Alex	6 ^e -8 ^e année	Dans ce module interactif, les élèves sont invités à se balader avec Alexandre et Alexandra sur 12 sites fictifs afin d'évaluer leurs habiletés à naviguer en toute sécurité.
	Les jeux vidéos	7 ^e -9 ^e année	Dans cette leçon, les élèves découvrent comment les jeux vidéo peuvent avoir un impact sur leur santé mentale et physique.
	Marketing en ligne destiné aux jeunes : stratégies et techniques	6 ^e -9 ^e année	Cette deuxième leçon de l'unité Le marketing en ligne destiné aux jeunes, sensibilise les élèves aux techniques de marketing en ligne utilisées pour cibler les jeunes sur Internet.
	Passeport pour Internet : Un tutoriel de maîtrise du Web destiné aux élèves (4e année à 2e secondaire)	4 ^e -8 ^e année	Ce tutoriel interactif sous licence aide les jeunes à développer une pensée critique face à leurs expériences en ligne comme la sécurité sur le Net, l'authentification de l'information offerte dans le cyberspace, le repérage des techniques de cyberpublicité, la protection de leur confidentialité, la bonne gestion de leurs relations en ligne et la façon de réagir adéquatement à la cyberintimidation.



Catégorie	Titre	Années scolaire	Description
	Protégez votre vie privée	6 ^e -9 ^e année	Cette unité de deux leçons sur le marketing en ligne destiné aux jeunes explore les techniques de marketing en ligne utilisées pour cibler les jeunes sur Internet. Cette première leçon permet aux élèves de se familiariser avec les différentes techniques utilisées par les cyberpublicitaires pour obtenir de l'information personnelle sur les internautes.
	Qui sait vraiment ? Votre vie privée à l'ère de l'information	8 ^e -10 ^e année	Au cours de cette leçon, les élèves examinent en détail les enjeux relatifs à la protection de la vie privée, au moyen d'une série d'activités, d'enquêtes et de jeux de questions-réponses.
	Trouver et valider l'information sur Internet traitant de développement international	7 ^e -12 ^e année	Dans cette leçon, les élèves étudieront des stratégies en vue de mener des recherches efficaces, sur Internet, sur des sujets touchant au développement international.
	Vois-tu ce que je vois?	8 ^e -10 ^e année	À l'aide des six questions du cyberspace, les élèves doivent distinguer le vrai du faux sur Internet.

