Guide pédagogique

Autonomie ou Dépendance

Le rôle du nunérique dans nos vies

Équipe de conception

Conception pédagogique
Christian Frenette
Jean-Luc Trussart

Recherche de contenu
Christian Frenette
Jean-Luc Trussart

Validation pédagogique
Danix St-Pierre, enseignant, troisième cycle primaire.
Geneviève Brouillette, enseignante, troisième cycle primaire.

Consultation relative à l'éducation à la sexualité
Marie-Andrée Bossé, sexologue, conseillière pédagogique au primaire, chargée de cours universitaire.

Illustration
Gabriel Zak Théroux
Jean-Luc Trussart

Mise en page
Christian Frenette
Jean-Luc Trussart

Révision linguistique
France Perreault

Produit par Vecteurs et Leviers 2024

Préambule

Le guide pédagogique est conçu pour accompagner et orienter l'enseignement et la mise en œuvre de la situation d'apprentissage et d'évaluation de manière cohérente avec le programme d'études ministériel et les différentes activités éducatives.

Ce guide sert de référence pour structurer l'enseignement, offrant des stratégies didactiques, des explications détaillées sur les objectifs d'apprentissage et des suggestions pour l'évaluation des compétences des élèves.

Il joue un rôle central dans l'harmonisation des pratiques pédagogiques et contribue à assurer une expérience d'apprentissage cohérente et complète pour les élèves.

En outre, ce guide aide les pédagogues à intégrer efficacement les technologies et les ressources éducatives numériques dans leur enseignement, en leur fournissant des orientations claires et des exemples pratiques.

Cela permet non seulement de faciliter la compréhension et l'application des programmes d'études, mais aussi de promouvoir des méthodes d'enseignement innovantes et inclusives.

Table des matières

Préambule 3

Vue d'ensemble 5

Présentation générale 6

Structure de la situation d'apprentissage 7

Programme ministériel 10

Objectifs 11

Contenu 12

Fonctions et effets du numérique 12

Concepts 12

Éléments de contenu liés à l'exercice de la compétence 13

Indicateurs de progression 14

Orientation du thème 15

Compétence 16

Description des activités 17

Vue synoptique 18

Description du lien entre les activités pédagogiques 19

Glossaire 48

Médiagraphie 53

Grilles d'évaluation 55

Vue d’ensemble

Présentation générale

« Autonomie ou Dépendance » est une situation d'apprentissage et d'évaluation conçue pour les élèves de 5e année primaire. Son objectif principal est d'amener les élèves à développer une posture critique concernant l'usage et l'influence du numérique dans leur vie quotidienne.

Au cours de cette situation, les élèves seront appelés à analyser l'impact du numérique sur leur autonomie personnelle, leurs relations et leur environnement. Ils seront invités à réfléchir sur les différentes fonctions que le numérique occupe dans leur vie en analysant leur usage dans différentes sphères : l'information et la communication, les loisirs et les relations.

Pour démontrer leur compréhension des fonctions et des enjeux du numérique, ils devront construire un robot à partir de matériel recyclé et expliquer ses caractéristiques selon les fonctions et les enjeux du numérique vus en classe.

Ils seront par la suite appelés à élaborer des questions sur des enjeux liés aux expériences positives et négatives du numérique quant au partage d'information, au bien-être numérique, à la cyberdépendance et la cyberintimidation.

Enfin, dans une discussion dirigée, les élèves devront échanger sur les principaux encadrements légaux des actions dans l'espace numérique. Cette discussion sera complétée par une analyse des émotions ressenties par l'élève par rapport aux différentes fonctions du numérique afin de valider son appropriation du contenu et des effets potentiels du numérique sur sa vie et celle des autres personnes.

.

Matériel requis par l'élève

Version papier

- Crayon à mine
- Surligneurs
- Cahier de l'élève

Version numérique

- Cahier de l'élève

Structure de la situation d’apprentissage

La situation est structurée en trois activités qui permettent aux élèves de s’approprier les fonctions, les usages et l’encadrement nécessaire du numérique.

Les fonctions et usages du numérique

À partir de différents points de vue, les élèves devront dresser le portrait du rôle actuel et des développements potentiels du numérique. Pour chacune des fonctions, les élèves devront élaborer des réponses et discuter des effets positifs et négatifs en abordant les expériences positives et négatives des personnes. Enfin, lors d’une discussion dirigée par l’enseignante ou l’enseignant, les élèves devront échanger sur les principaux encadrements légaux des actions dans l’espace numérique.

Création d’un robot

Les élèves devront construire un robot à partir de matières recyclées qui témoignera de leur compréhension des différentes fonctions du numérique et de leurs enjeux.

Conversation

Les élèves doivent présenter leur robot et les solutions aux enjeux à leurs collègues de classe. Ils doivent par la suite proposer une synthèse des solutions issues de leurs échanges en proposant des solutions possibles aux différents enjeux.

Légende

- Travail de production
- Travail dans le cahier de l’élève
- Présentation interactive
- Évaluation
- Travail individuel
- Travail d’équipe
- Travail en grand groupe

Description du matériel pédagogique

Matériel pédagogique

Afin de soutenir et d'orienter à la fois l'enseignement et l'apprentissage, vous avez à votre disposition trois ressources pédagogiques qui permettent de créer une expérience d'apprentissage cohérente et engageante.

1. Guide pédagogique

Le guide pédagogique est conçu pour accompagner l'enseignement et la mise en œuvre de l'activité d'apprentissage de manière cohérente avec le programme d'études ministériel et les différentes activités éducatives. Il sert de référence pour l'enseignement, offrant des stratégies didactiques, des explications détaillées sur les objectifs d'apprentissage, des suggestions pour l'évaluation des compétences des élèves, et des corrigés.

2. Cahier de l'élève

Le cahier de l'élève est conçu pour accompagner et renforcer l'apprentissage des élèves en lien avec le programme d'études. Il contient des activités alignées sur les objectifs et les compétences du programme d'études. Des versions imprimables ou numériques du cahier de l'élève sont disponibles.

3. Présentations interactives

Les présentations interactives sont des supports numériques conçus pour soutenir l'enseignement et l'apprentissage des concepts clés du programme d'études. Elles permettent d'enrichir l'expérience d'apprentissage des élèves en offrant un outil d'animation du contenu.

Caractéristiques des présentations interactives

Multimédia

Elles incluent des éléments multimédias tels que des textes, des images, des vidéos, et des activités interactives. Ces médias permettent d'offrir une manière dynamique et engageante d'introduire et d'explorer les contenus et les activités.

Hybride ou traditionnel

Elles sont conçues pour être utilisées dans un contexte d'apprentissage où les outils numériques sont disponibles ou non pour les élèves. Il n'est donc pas nécessaire que chaque élève dispose d'un appareil numérique pour réaliser les activités.

Téléchargeables

Elles sont autoportantes et ne nécessitent pas de connexion Internet. Vous pouvez les stocker sur votre disque dur ou une clé USB sans avoir besoin d'être connecté à Internet.

Compatibles sur mobile

Elles sont adaptées pour offrir une expérience d'utilisation optimale, quel que soit la taille, le type ou la résolution de l'écran de l'appareil utilisé par l'enseignant ou les élèves.

Accessibles

Elles sont conçues pour être accessibles à tous les élèves, y compris ceux ayant des besoins spécifiques. Elles respectent les principes d'accessibilité universelle, offrant des fonctionnalités telles que des textes lisibles, des contrastes élevés et des options de lecture audio pour les malvoyants.

Accéder aux présentations interactives

Pour accéder aux présentations interactives, deux choix s'offrent à vous.

En local (sans Internet)

Cette méthode est à privilégier pour éviter tout problème de connexion. Pour accéder aux ressources, vous devez d'abord décompresser les fichiers téléchargés (fichier zip).

Après avoir extrait les fichiers, ouvrez le fichier nommé « index ». Ce fichier lance la présentation interactive dans votre navigateur Web.

Bien que la présentation s'ouvre dans un navigateur Web, elle ne nécessite pas d'accès à Internet.

En Web (connexion Internet requise)

Accéder au lien proposé dans le dossier téléchargé.

Ces présentations sont structurées par pages thématiques qui pourront être défilées pour afficher le contenu.

Vous êtes évidemment libres de présenter les pages et les sections que vous trouvez pertinentes pour soutenir le déroulement de votre cours.

Intégration avec le cahier de l'élève

Chaque présentation interactive est conçue pour compléter et renforcer les contenus du cahier de l'élève.

À la fin de chaque page ou section, les élèves seront dirigés vers des activités spécifiques dans leur cahier de l'élève.

Cela permet une application concrète des concepts abordés dans la présentation.

Démarche pédagogique suggérée

1. Éveil et introduction des concepts

Commencez par présenter le sujet via la présentation interactive. Utilisez les éléments multimédias pour expliquer et illustrer les concepts clés.

2. Présentation des consignes des activités

À la fin de chaque section de la présentation, des instructions spécifiques renvoient à des activités ou à des exercices dans le cahier de l'élève. Ces activités sont conçues pour que les élèves appliquent et approfondissent leur compréhension du sujet.

3. Interaction et réflexion

Encouragez les élèves à discuter des points abordés dans la présentation et à partager leurs réflexions. Utilisez les questions de discussion proposées dans ce guide pédagogique pour stimuler l'interaction en classe.

4, Application

Les élèves travaillent ensuite sur les activités dans leur cahier, mettant en pratique les concepts appris. Ces activités peuvent être réalisées individuellement ou en groupes, selon les directives fournies.

5. Révision et rétroaction

Après avoir complété les activités, révisez les réponses avec les élèves et fournissez une rétroaction constructive. Utilisez cette opportunité pour clarifier les doutes et renforcer les apprentissages. Notez que des grilles d'évaluation sont proposées dans ce guide pédagogique.

Programme ministériel

Objectifs

Intention pédagogique

Développer une réflexion critique et éthique sur l'utilisation et les usages du numérique.

Matériel pédagogique

1 Présentation numérique interactive
1 Cahier de l'élève (PDF imprimable et interactif)
1 Guide pédagogique (PDF imprimable)
1 Site Web dédié

Dimension numérique

1. Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique

10. Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation

12. Développer sa pensée critique à l'égard du numérique

Compétence

Réfléchir de façon critique sur une réalité culturelle

Composantes

1. Observer des réalités culturelles
   - 1.1 Poser des questions (de compréhension, philosophique et éthique)
   - 1.2 Réaliser des observations
   - 1.3 Estimer la pertinence des informations
   - 1.4 Dégager des caractéristiques des relations entre des personnes, des groupes ou des institutions
   - 1.5 Comparer des observations et des informations

2. Examiner des points de vue
   - 2.1 Identifier des divergences ou des tensions
   - 2.2 Identifier des points de vue ainsi que les idées et les repères qui y sont associés
   - 2.3 Dégager des émotions
   - 2.4 Comparer des idées et des repères
   - 2.5 Formuler des constats

3. Élaborer des réponses
   - 3.1 Proposer des réponses
   - 3.2 Envisager les effets des réponses sur la situation, soi et les autres
   - 3.3 Comparer des réponses
   - 3.4 Justifier ses choix

4. Dialoguer
   - 4.1 Appliquer les conditions favorables à l'interaction
   - 4.2 Considérer ses ressentis
   - 4.3 Appuyer ses idées
   - 4.4 S'enquérir des idées des autres

Attentes de fin de cycle

Au terme du 3e cycle, les élèves rendent compte de leur compréhension des réalités culturelles en réalisant une réflexion critique à leur sujet.

Ils posent des questions de compréhension afin de collecter de l'information, notamment sur les relations entretenues entre les individus et entre les groupes, par une observation directe de leur environnement culturel immédiat et élargi, ainsi qu'à l'échelle de la société québécoise, et par la consultation de différentes sources documentaires.

Ils posent également des questions philosophiques ou éthiques pour réfléchir aux réalités culturelles sous d'autres angles et en affiner leur compréhension par la comparaison de différents points de vue à leur sujet. Ils examinent de façon critique la provenance de l'information et des points de vue.

Ils dressent des constats qui concluent l'observation et l'examen des points de vue, et s'appuient sur ceux-ci pour élaborer des réponses qu'ils évaluent et justifient au regard des effets qu'elles peuvent avoir sur la situation, soi ou les autres.

Source: Programme Culture et citoyenneté québécoise, page 24

Contenu

Fonctions et effets du numérique

- Fonctions du numérique (loisir, information, éducation, communication)
- Effets du numérique sur les modes de vie et les relations,

Expériences et usages du numérique

- Usages et expériences variés du numérique
- Usages variables chez les jeunes, expériences positives et négatives des personnes (bien-être numérique, cyberdépendance, cyberintimidation, etc.)
- Principaux encadrements légaux des actions dans l'espace numérique et conséquences,

Concepts

- Question de compréhension
- Culture
- Émotion
- Question éthique
- Point de vue
- Valeur
- Repère

Source: Programme Culture et citoyenneté québécoise, pages 45 et 58

Éléments de contenu liés à l'exercice de la compétence

Concepts liés aux disciplines de référence

- Question de compréhension
- Culture
- Réalité culturelle
- Émotion
- Norme
- Question philosophique
- Question éthique
- Point de vue
- Valeur
- Repère
- Raisonnement
- Erreur de raisonnement
- Relation sociale
- Techniques de recherche empirique : observation, questionnaire (ou sondage), entretien

Erreur de raisonnement

- Double faute
- Faux dilemme
- Argument d'autorité
- Appel au stéréotype
- Appel à la popularité
- Généralisation abusive
- Attaque personnelle

Moyens pour appuyer ses idées

- Donner des exemples
- Faire des liens avec les idées des autres
- Définir
- Donner des raisons
- Distinguer
- Formuler un désaccord
- Donner des contre-exemples
- Reformuler les propos des autres
- Résumer

Conditions favorables à l'interaction

- Respecter les règles de fonctionnement de l'interaction
- Cerner l'intention et l'objet du dialogue
- Porter attention aux propos de ses interlocuteurs
- Faire attention aux manifestations non verbales de sa communication et à celles des autres
- Répondre aux questions posées par les autres
- S'assurer de comprendre les idées émises par les autres

Forme de dialogue

- Table ronde
- Condition favorable à l'interaction
- Respecter les règles de fonctionnement de l'interaction
- Cerner l'intention et l'objet du dialogue
- Porter attention aux propos de ses interlocuteurs

Source: Programme Culture et citoyenneté québécoise, page 46 à 48

Indicateurs de progression

Observation des réalités culturelles
- Se poser des questions de compréhension
- Se poser des questions philosophiques et éthiques
- Réaliser des observations dans son environnement culturel immédiat (famille, école)
- Réaliser des observations dans son environnement culturel élargi (quartier, communauté, ville, région, etc.)
- Réaliser des observations à l'échelle de la société québécoise
- Identifier des informations dans des ressources documentaires
- Dégager des caractéristiques des réalités culturelles
- Comparer des observations et des informations
- Estimer la pertinence d'observations et d'informations
- Caractériser des relations entre des personnes, des groupes ou des institutions

Compréhension des émotions
- Reconnaître différentes émotions
- Associer des réactions à des émotions
- Identifier des déclencheurs possibles des émotions
- Dégager des émotions qui interviennent dans la formation des points de vue

Examen de points de vue
- Identifier des tensions ou des divergences
- Identifier des points de vue, des idées qui les constituent et des repères sur lesquels celles-ci s'appuient
- Comparer des idées en repérant différentes erreurs de raisonnement
  - Double faute, faux dilemme, argument d'autorité, appel au stéréotype
  - Appel à la popularité, généralisation abusive, attaque personnelle
- Comparer des repères

Dialogue
- Appliquer les conditions favorables à l'interaction
- Considérer ses ressentis
- Appuyer ses idées à l'aide de différents moyens
  - Donner des exemples, faire des liens avec les idées des autres, définir
  - Donner des raisons, distinguer, formuler un désaccord
  - Donner des contre-exemples, reformuler les propos des autres, résumer
- S'enquérir des idées des autres

Expression de la compréhension
- Formuler des constats à partir de la comparaison d'observations et de la prise en compte des émotions
- Formuler des constats à partir de la comparaison de points de vue
- Élaborer des réponses qui tiennent compte de la situation, de soi et des autres
- Comparer des réponses et ajuster les siennes lorsque c'est nécessaire
- Justifier ses réponses

Source: Programme Culture et citoyenneté québécoise, page 23

Orientation du thème

Médias et vie numérique

Dans le thème Médias et vie numérique, les élèves développent des connaissances et une réflexion à propos de la place du numérique dans leur vie et dans la société.

Au 2e cycle, ils examinent les différents types d'informations auxquels ils accèdent par des outils numériques. Ils s'initient à la recherche d'informations fiables sur Internet.

Ils s'interrogent sur les informations qu'ils utilisent en portant une attention critique aux caractéristiques des sources, notamment en distinguant les médias d'information et les médias sociaux, les entreprises privées et les organismes publics.

Ils réfléchissent ainsi aux médias sociaux et aux technologies numériques en comprenant leurs finalités, leur fonctionnement et le type d'informations qui y circulent.

Au 3e cycle, les élèves se penchent de manière plus approfondie sur la relation au numérique.

Ils réfléchissent aux différentes dimensions de la vie numérique, par laquelle il est possible par exemple de s'informer, d'apprendre, de se divertir, de communiquer, d'entretenir des relations sociales et de créer.

Ils s'intéressent aux effets des technologies numériques sur leur compréhension du monde, la vie sociale, la culture et les institutions politiques et démocratiques québécoises.

Ils s'interrogent sur les usages et les expériences du numérique, qui varient entre les générations et selon les contextes.

L'omniprésence du numérique dans le quotidien, les pressions directes ou indirectes relatives à l'utilisation des outils numériques ainsi que les conditions d'équilibre à maintenir pour favoriser le bien-être peuvent être abordées avec les élèves en vue de dégager les avantages et les risques qui y sont liés.

Enfin, la représentation de soi sur Internet et les différents enjeux de la sociabilité en ligne et de l'instantanéité des échanges font l'objet de réflexions, par exemple à propos de la cyberintimidation, du respect d'autrui et de la sécurité personnelle.

Source: Programme Culture et citoyenneté québécoise, page 33

COMPÉTENCE DU 3e CYCLE

RÉFLÉCHIR DE FAÇON CRITIQUE SUR DES RÉALITÉS CULTURELLES

RÉALITÉS CULTURELLES

- IDENTITÉ
- VIE COLLECTIVE
- OCCASIONS DE PENSER SA VIE
- TRANSITION ÉCOLOGIQUE
- RAPPORT AU NUMÉRIQUE

Description des activités

Vue synoptique

Phases d'intégration des apprentissages	Présentation interactive	Cahier de l'élève	Guide pédagogique
Éveil	– Introduction aux fonctions du numérique, comprenant des statistiques	– Réflexion initiale sur les fonctions et usages du numérique – **Première ébauche du robot**	– Conseils pour initier la discussion
Assimilation	– Exploration des fonctions du numérique (information, communication, loisir, etc.)	– Analyses et gabarits pour évaluer les fonctions du numérique	– Ressources sur les fonctions et usages du numérique
Modélisation	– Analyse des usages et expériences du numérique (positifs et négatifs)	– Activités pour discuter des effets du numérique sur la vie quotidienne – **Identification des fonctionnalités du robot**	– Gabarits pour la discussion et l'analyse des usages
Simulation	– Aucune activité n'est prévue dans la présentation interactive	– Discussion sur l'encadrement légal du numérique et ses effets – Échange sur les encadrements légaux et les émotions associées au numérique – Création du robot	– Orientations pour guider la discussion sur l'encadrement légal
Application	– Synthèse et réflexion critique sur les technologies	– Analyse critique des effets du numérique sur la vie personnelle et celle des autres – **Identification des fonctionnalités du robot**	– Stratégies pour aborder la critique des technologies
Évaluation des apprentissages	– Aucune activité n'est prévue dans la présentation interactive	– Présentation du robot.	– Grille d'évaluation critériée et guide de correction
Retour et consolidation	– Aucune activité n'est prévue dans la présentation interactive	– Synthèse des apprentissages et conclusion. – Réflexion personnelle et synthèse des connaissances acquises.	– Outils pour évaluer et renforcer la compréhension des élèves.

Description du lien entre les activités pédagogiques

Présentation interactive	Cahier de l'élève
Les fonctions du numérique Introduction aux différents contextes du numérique.	
Le robot de tes rêves Présentation des consignes de réalisation du travail.	Activité 1 **Le robot de tes rêves** L'élève doit identifier les caractéristiques principales de son robot.
Les loisirs Présentation de l'utilisation du numérique et principalement des écrans pour les loisirs.	Activité 2 **Ton temps d'écran** L'élève doit évaluer son temps d'écran hebdomadaire, le comparer à un ami et réfléchir aux limites et aux activités qui lui permettent de décrocher. Il doit également justifier si son robot aura des écrans.
Les effets des écrans Présentation des principaux effets et troubles que peut engendrer une surconsommation des écrans.	Activité 3 **Favoriser le bien-être numérique** L'élève doit identifier les stratégies qui permettraient d'améliorer le bien-être numérique. Il doit également présenter comment son robot l'assistera dans cette tâche.
L'information Présentation des types de sources d'informations: primaires et secondaires.	Activité 4 **Les sources d'information** L'élève doit juger si les sources présentées sont des sources primaires ou des sources secondaires. Il s'agit d'un rappel des notions de 3e année.
La désinformation Présentation des principales stratégies de désinformation.	Activité 5 **La crédibilité de l'information** L'élève doit juger et expliquer si on peut faire confiance à l'information . Il doit ensuite présenter les fonctions de son robot pour contrer celle-ci.

Présentation interactive	Cahier de l'élève
La communication Introduction aux types d'outils de communication et aux différents contextes appropriés d'utilisation.	Activité 6 **Les outils de communication** L'élève doit identifier les moyens de communication qu'il ou elle emploie et les meilleurs moyens de les utiliser selon les situations.
La liberté d'expression Présentation du concept et des limites de la liberté d'expression.	Activité 7 **La liberté d'expression** L'élève doit identifier et expliquer si les situations présentées dépassent ou non la limite de la liberté d'expression.
Les relations Présentation des risques des relations en ligne, notamment la cyberintimidation.	Activité 8 **La cyberintimidation** L'élève doit reconnaître si les situations citées représentent de la cyberintimidation et comment son robot l'aidera à prévenir celle-ci.
La sextorsion Présentation du concept de sextorsion et des risques associés.	Activité 9 **La sextorision** L'élève doit reconnaître si les situations citées représentent de la sextorsion et comment son robot l'aidera à prévenir celle-ci. Ce contenu est prescrit en 6e année, mais nous proposons un initiation à celui-ci en 5e année.
Expériences et usages variés Présentation des inégalités dans l'accès et l'usage du numérique.	Aucune activité spécifique n'est prévue pour ce contenu.
Les encadrements légaux Présentation des principales lois qui encadrent le numérique, de leur importance et de leurs conséquences.	Activité 10 **Les encadrements légaux** Synthèses des différents encadrements légaux. Cette activité ne sert que de référence.

Présentation interactive	Cahier de l'élève
Le robot de tes rêves Présentation des consignes de réalisation du travail.	Activité 11 **Construire ton robot** À l'aide du gabarit et de matériel recyclé, l'élève doit créer et présenter un robot de rêve qui incarne sa vision d'une technologie aidant à équilibrer l'autonomie et la dépendance dans le monde numérique. Pour ce faire, il doit détailler les caractéristiques de son robot. Activité 12 **Présente ton robot** L'élève doit préparer la présentation de son robot en répondant aux questions proposées.

Corrigé

Activité 1

Le robot de tes rêves

Dans cette activité, tu devras créer et présenter un robot de rêve qui incarne ta vision d'une technologie aidant à équilibrer l'autonomie et la dépendance dans le monde numérique. Chaque fois que tu vois cet encadré dans ton cahier, tu devras répondre aux questions pour décrire davantage ton robot.

Imagine ton robot

1. Décris les principales caractéristiques de ton robot en répondant à ces questions.

1.1. Quel est le nom de ton robot ?

L'élève doit choisir un nom qui reflète la fonction ou l'essence du robot

1.2. Illustre à quoi pourrait ressembler ton robot (tu pourras le modifier par la suite).

L'apparence peut varier d'un design futuriste et minimaliste à un look plus convivial et personnalisé, selon la vision de l'élève.

L'élève doit imaginer un robot qui symbolise un équilibre entre l'autonomie et la dépendance dans le monde numérique.

Il s'agit de créer un robot qui aide à naviguer de manière équilibrée entre ces deux aspects, en proposant un soutien sans pour autant encourager une dépendance excessive.

1.3. Comment se déplace-t-il ?

Les options de déplacement incluent des roues, des jambes articulées, de la lévitation, ou même une unité avec la capacité de se téléporter virtuellement.

1.4. Quels types de capteurs et de technologies ton robot utilise-t-il pour percevoir son environnement? (Par exemple, capteurs de mouvements, caméras, capteurs tactiles, etc.)

Exemples de capteurs: de mouvement, caméras, microphones, capteurs tactiles, et la capacité de se connecter à Internet et d'autres appareils domestiques.

1.5. Ton robot est-il autonome ou télécommandé ? S'il est autonome, comment prend-il des décisions?

La réponse de l'élève doit indiquer si son robot est autonome ou télécommandé.

Si le robot est autonome, l'élève devrait expliquer le processus de prise de décision du robot en se basant sur les caractéristiques programmées, comme l'utilisation de capteurs pour percevoir son environnement, l'analyse de données pour prendre des décisions, ou l'apprentissage automatique pour s'adapter à de nouvelles situations.

Les réponses possibles incluent : autonome avec prise de décision basée sur des capteurs et algorithmes, télécommandé par l'utilisateur, autonome avec capacité d'apprentissage et d'adaptation, autonome avec directives programmées spécifiques.

Activité 2

Ton temps d'écran

Temps d'écran: Temps passé devant un écran.

1. Analyse le temps d'écran de trois personnes différentes et compare-le avec les recommandations. Pour ce faire, réalise ton enquête, puis complète le tableau suivant.

	Personne 1	**Personne 2**	**Personne 3**
a. Qui-est-ce ?	☐ Un enfant (12 ans et moins) ☐ Un adolescent (13 à 17 ans) ☐ Un adulte (18 ans et plus)	☐ Un enfant (12 ans et moins) ☐ Un adolescent (13 à 17 ans) ☐ Un adulte (18 ans et plus)	☐ Un enfant (12 ans et moins) ☐ Un adolescent (13 à 17 ans) ☐ Un adulte (18 ans et plus)
b. Combien de temps cette personne consacre-t-elle aux écrans par jour ?	☐ Moins de 2 heures ☐ Environ 2 heures ☐ Plus de 2 heures	☐ Moins de 2 heures ☐ Environ 2 heures ☐ Plus de 2 heures	☐ Moins de 2 heures ☐ Environ 2 heures ☐ Plus de 2 heures
c. Pour quel(s) type(s) d'usage ont-ils recours aux écrans?	☐ S'informer ☐ Communiquer ☐ Se divertir ☐ Étudier ☐ Travailler	☐ S'informer ☐ Communiquer ☐ Se divertir ☐ Étudier ☐ Travailler	☐ S'informer ☐ Communiquer ☐ Se divertir ☐ Étudier ☐ Travailler
d. Que pensent-ils de leur utilisation en lien avec les recommandations sur le temps d'écran ?	☐ Respecte les recommandations ☐ Devrait respecter les recommandations ☐ Préfère ignorer les recommandations	☐ Respecte les recommandations ☐ Devrait respecter les recommandations ☐ Préfère ignorer les recommandations	☐ Respecte les recommandations ☐ Devrait respecter les recommandations ☐ Préfère ignorer les recommandations
e. Pourquoi?	La réponse peut s'appuyer sur des normes ou des valeurs importantes pour la personne.		

4. Pourquoi penses-tu que certains parents fixent des limites au temps passé devant un écran ?

La réponse de l'élève doit reconnaître l'importance de limiter le temps passé devant les écrans pour plus d'une raison. Parmi elles, on peut citer : promouvoir un mode de vie sain, prévenir la fatigue oculaire et les troubles du sommeil, favoriser les interactions sociales en face à face et assurer un équilibre entre les loisirs numériques et d'autres activités.

5. Quelles sont les activités qui te permettent de te tenir loin des écrans (sports, arts, etc.) ?

L'élève doit identifier des activités hors écran qui l'intéressent ou qu'il pratique. Exemple: sports, arts, loisirs extérieurs, activités manuelles, lecture, etc.

Imagine ton robot

1. Est-ce que ton robot aura des écrans ? Pourquoi ?

La réponse de l'élève doit exprimer une réflexion sur l'utilité et les implications d'inclure un écran sur son robot, notamment liée à la dépendance.

Activité 3

Favoriser le bien-être numérique

Bien-être numérique: Outils et stratégies pour réduire ton temps d'écran.

1. Voici des stratégies pour favoriser le bien-être numérique des personnes. Coche les 3 stratégies qui te semblent les plus pertinentes.

Actions pour améliorer mon bien-être numérique	
1.1. Limiter le temps passé sur les écrans chaque jour.	☐
1. 2. Choisir des applications qui encouragent des pauses régulières.	☐
1. 3. Désactiver les notifications non essentielles afin de réduire les distractions.	☐
1. 4. Instaurer des routines quotidiennes sans écrans, comme la lecture ou le sport.	☐
1. 5. Utiliser des outils ou applications dédiés au bien-être numérique.	☐
1. 6. Aménager un espace de travail sans distraction pour les études.	☐
1. 7. Assurer un équilibre entre tes activités en ligne et tes activités hors ligne.	☐
1. 8. Apprendre à reconnaître et à gérer le stress associé à l'usage des écrans.	☐
1. 9. Développer des loisirs hors ligne pour diversifier les sources de plaisir.	☐
1. 10. Adopter une routine au coucher sans écrans pour améliorer la qualité de ton repos.	☐

2. Pourquoi ces actions te semblent plus importantes?

La réponse de l'élève doit souligner les bénéfices de réduire le temps passé devant les écrans, qui incluent l'amélioration de la santé physique, le renforcement des relations sociales, l'amélioration de la santé mentale et une meilleure qualité de sommeil.

Imagine ton robot

1. Est-ce que ton robot aura des écrans ? Pourquoi ?

La réponse de l'élève doit souligner les bénéfices de réduire le temps passé devant les écrans, qui incluent l'amélioration de la santé physique, le renforcement des relations sociales, l'amélioration de la santé mentale et une meilleure qualité de sommeil.

Activité 4

Les sources d'information

1. Identifie si les situations suivantes utilisent des sources primaires ou des sources secondaires.

		Source primaire	Source secondaire
1	Tu as décidé de comprendre mieux la vie dans les années 1970. Pour cela, tu as préparé une série de questions et tu as interviewé ta grand-mère sur son enfance et sa jeunesse.	■	☐
2	Tu as découvert un article sur les réseaux sociaux qui décrit les effets de la pollution plastique sur les océans, partagé par un blogueur que tu suis.	☐	■
3	Tu regardes un documentaire sur la galaxie qui compile des entrevues avec des astrophysiciens et des images de télescopes.	☐	■
4	Pour ton projet de science, tu observes quotidiennement le comportement des écureuils dans un parc et tu notes leurs habitudes alimentaires et leurs interactions.	■	☐
5	Tu décides de noter chaque jour ce que tu fais, ce que tu ressens et les événements importants de ta vie dans un journal.	■	☐
6	Tu étudies la vie des Premières Nations en lisant ton manuel scolaire qui explique les événements et leurs conséquences.	☐	■
7	Tu rédiges un devoir sur le changement climatique en lisant des articles en ligne qui résument les résultats de multiples études scientifiques.	☐	■

Source primaire: Fournit des témoignages ou des preuves directes concernant un sujet.

Source secondaire: Interprétation, analyse ou synthèse des informations provenant des sources primaires.

Activité 5

La crédibilité de l’information

1. Identifie si on peut faire confiance à l’information et justifie ta réponse.

Mise en situation	Peut-on y faire confiance?	Justification
1. Un article sur un réseau social affirme que boire du thé vert trois fois par jour peut guérir le rhume. L'article est publié par une page nommée "Santé Miracle".	☐ Oui ■ Non	L’article provient d’une page nommée «Santé Miracle», ce qui peut indiquer un biais ou une tentative de vendre un produit qui n’est pas nécessairement basé sur des recherches scientifiques.
2. Une personne prétend qu'une nouvelle étude a montré que les téléphones portables causent des maladies graves. Elle partage un lien vers un site Web peu connu.	☐ Oui ■ Non	Le fait que l’information provienne d’un site peu connu et sans preuve ou référence à des études scientifiques sérieuses remet en question sa fiabilité.
3. Une personne publie une vidéo disant que le changement climatique n'est pas réel, affirmant que c'est un complot des scientifiques.	☐ Oui ■ Non	Affirmer que le changement climatique est un complot sans fournir de preuves scientifiques solides va à l’encontre du consensus scientifique établi.
4. Un article dans un journal en ligne indique qu'un célèbre entrepreneur va investir des millions dans une nouvelle technologie révolutionnaire. L'article est détaillé et contient des citations directes de l'entrepreneur.	■ Oui ☐ Non	L’article fournit des détails précis, incluant des citations directes de l’entrepreneur, et est publié dans un journal en ligne réputé, ce qui soutient sa crédibilité.
5. Une vidéo d’une personne avec des milliers d’abonnés prétend qu'un nouveau type de fruit peut augmenter l'intelligence.	☐ Oui ■ Non	Sans preuves scientifiques ou études valides citées, cette affirmation semble peu fiable et potentiellement trompeuse.

2. Quels indices peuvent t'aider à identifier un contenu comme étant de la désinformation ?

Source inconnue ou peu fiable, absence de preuves, langage émotionnel ou sensationnel, incohérences, pièges à clics, théories du complot, manque de transparence.

Imagine ton robot

1. Peux-tu imaginer comment le robot pourrait identifier les fausses informations ?

Le robot pourrait comprendre des fonctions telles que l'analyse des sources, la vérification des faits, la détection du langage inadéquat, la recherche de preuves, la comparaison avec des informations connues, l'utilisation de l'intelligence artificielle, l'alerte d'incohérences, etc.

Activité 6

Les outils de communication numérique

1. Identifie les moyens de communication que tu utilises selon les contextes :

	Courriel	Téléphone	Textos	Clavardage
Avec tes ami(e)s	☐	☐	☐	☐
Avec ta famille	☐	☐	☐	☐
À l'école	☐	☐	☐	☐

2. Coche le moyen pour réaliser les communications suivantes:

	En personne	Par courriel	Par téléphone	Par message privé
a. Tu demandes à ton enseignante ou enseignant de revoir la note de ta dernière évaluation.	■	☐	☐	☐
b. Tu as eu un conflit avec ton ami(e) et tu veux lui dire que ce qu'il ou elle a fait t'a fait de la peine.	■	☐	☐	■
c. Tu veux te plaindre au conseil municipal pour signifier qu'il n'y a pas assez d'activités pour les jeunes de ton âge dans la ville.	■	■	☐	☐
d. Tu demandes à tes parents d'aller jouer chez un ou une ami(e) après l'école.	■	☐	☐	■

3. Comment le numérique facilite-t-il la communication ? Justifie ta réponse à l'aide d'un exemple.

La réponse de l'élève doit souligner comment le numérique facilite la communication en permettant des échanges instantanés et accessibles de n'importe où dans le monde. L'élève peut mentionner des exemples tels que les messageries instantanées qui permettent de communiquer en temps réel, les réseaux sociaux qui facilitent le partage d'informations avec un large public, ou les courriels qui permettent d'envoyer des messages et documents sans contrainte géographique.

4. Comment le numérique complique-t-il la communication ? Justifie ta réponse à l'aide d'un exemple.

La réponse doit montrer les défis tels que les malentendus dus à l'absence de langage non verbal, la surcharge d'informations rendant difficile de distinguer les communications importantes des moins importantes, ou le phénomène de désinformation facilité par la diffusion rapide et large d'informations non vérifiées. L'élève peut utiliser l'exemple des courriels où le ton peut être mal interprété faute de repères non verbaux, ou des réseaux sociaux où la quantité d'informations peut engendrer confusion et stress. Autres exemples possibles : interruptions fréquentes dues aux notifications, risque accru de cyberintimidation, difficulté à maintenir la vie privée.

Imagine ton robot

1. Selon toi, quelle serait la meilleure façon de communiquer avec ton robot ?

Les élèves pourraient suggérer une variété de méthodes selon ce qui leur semble le plus efficace et naturel, incluant la commande vocale pour une interaction mains libres et intuitive, l'interface tactile sur un écran intégré pour une interaction visuelle directe, ou encore l'application mobile pour une commande à distance et la personnalisation des paramètres du robot. Autres réponses possibles : visioconférences pour réunions à distance, plateformes collaboratives pour travailler en équipe, blogues et forums pour échanger des idées.

2. Quelles sont les caractéristiques du robot qui seraient nécessaires pour communiquer adéquatement ?

Les réponses pourraient inclure : reconnaissance vocale avancée pour comprendre les commandes verbales de manière précise, connexion sans-fil avec d'autres appareils et Internet, écran tactile pour une interaction visuelle et tactile, haut-parleurs et microphones de haute qualité pour une communication audio claire, et enfin, une intelligence artificielle capable de traiter le langage naturel pour une interaction plus humaine et personnelle.

Activité 7

La liberté d'expression

Identifie si ces situations dépassent ou non la limite de la liberté d'expression. Justifie ta réponse.

Mise en situation	Dépasse la limite?	Justification
1. Ilyasse dit à son amie que tous les gens d'un certain pays sont mauvais.	■ Oui ☐ Non	Cela encourage la haine contre un groupe, ce qui n'est pas permis.
2. Marie dessine une caricature d'un politicien qu'elle n'aime pas.	☐ Oui ■ Non	C'est une expression artistique et une critique, pas de la haine ou un mensonge.
3. Emma écrit un mensonge sur son professeur sur les réseaux sociaux.	■ Oui ☐ Non	C'est diffamatoire et cela peut vraiment nuire à la réputation du professeur.
4. Lucas partage son opinion sur pourquoi il n'aime pas une loi.	☐ Oui ■ Non	Il partage pacifiquement son opinion, sans insulter quelqu'un ou mentir.
5. Ismaël dit à un camarade qu'il serait mieux s'il n'existait pas.	■ Oui ☐ Non	C'est une incitation au mal contre une personne, c'est très grave.
6. Yasmine critique le gouvernement pour ne pas avoir aidé les sans-abris.	☐ Oui ■ Non	Elle exprime une préoccupation sociale sans attaquer personne personnellement.
7. Christopher affirme sans preuve que son voisin est un voleur.	■ Oui ☐ Non	Sans preuve, c'est un mensonge qui peut causer beaucoup de tort à son voisin.
8. Nathan chante une chanson qui parle de respecter tout le monde.	☐ Oui ■ Non	Sa chanson promeut de bonnes valeurs et ne blesse personne.
9. Sarah crée une page Web pour se moquer d'un groupe religieux et pour les insulter.	■ Oui ☐ Non	Cela propage la haine et l'intolérance envers un groupe spécifique.
10. Aitana écrit un article expliquant pourquoi elle préfère un candidat politique.	☐ Oui ■ Non	Elle partage son opinion de manière respectueuse et informative.

Activité 8

La cyberintimidation

Cyberintimidation: Outils et stratégies pour réduire ton temps d'écran.

Identifie si les situations suivantes représentent de la cyberintimidation.

	Situation	Cyberintimidation ?
1	Un élève t'envoie des messages méchants et humiliants en ligne, en te disant des choses désagréables sur tes ami(e)s ou ta famille.	■ Oui ☐ Non
2	Un groupe d'enfants publie des rumeurs fausses et blessantes à ton sujet sur un site Web ou une application que tu utilises fréquemment.	■ Oui ☐ Non
3	Quelqu'un prend une photo de toi dans une situation gênante à l'école et la partage sur Internet pour se moquer de toi.	■ Oui ☐ Non
4	Tu reçois des messages texte de quelqu'un qui te dit qu'il te fera du mal à l'école, te prendra tes affaires ou t'intimidera en ligne.	■ Oui ☐ Non
5	Quelqu'un crée un faux profil en utilisant ton nom et ta photo pour dire des choses méchantes ou embarrassantes sur d'autres personnes.	■ Oui ☐ Non
6	Tu partages joyeusement des photos de tes vacances en famille sur les réseaux sociaux, sans intention de nuire à quiconque.	■ Oui ☐ Non
7	Un ami t'envoie un message qui te semble offensant, mais il explique qu'il avait une mauvaise compréhension et s'excuse.	☐ Oui ■ Non

Si tu te crois victime de cyberintimidation, n'hésite pas à en parler à quelqu'un ou à communiquer avec https://www.teljeunes.com/.

Imagine ton robot

1. Quelles règles donnerais-tu à ton robot pour éviter qu'il intimide quelqu'un ou toi-même ?

La réponse de l'élève pourrait inclure que son robot soit programmé pour communiquer de manière polie et bienveillante, éviter tout langage discriminatoire ou offensant, s'abstenir de jugements ou comparaisons dévalorisantes, respecter la vie privée, intégrer une capacité d'empathie artificielle, et ajuster son approche communicationnelle en fonction du contexte et de la sensibilité de l'interlocuteur.

2. Comment le robot pourrait-il détecter les signes de cyberintimidation dans les messages, commentaires ou images partagés en ligne ?

L'élève pourrait suggérer l'utilisation d'algorithmes d'analyse de contenu pour identifier les mots-clés et expressions liés à la cyberintimidation, la compréhension du contexte et de la tonalité pour distinguer l'humour du harcèlement, l'emploi de systèmes d'apprentissage machine qui s'améliorent avec le temps pour reconnaître de nouveaux schémas de cyberintimidation, et l'intégration d'une fonction permettant aux utilisateurs de signaler la cyberintimidation, améliorant ainsi la détection.

3. Quelle action immédiate le robot devrait-il prendre lorsqu'il détecte un cas de cyberintimidation ?

L'élève pourrait envisager que le robot envoie une alerte immédiate aux modérateurs ou responsables du site, puisse supprimer ou masquer le contenu jugé inapproprié, offre à la victime des informations et des ressources pour gérer la situation, et documente l'incident pour un suivi futur et éventuellement informer les autorités si nécessaire.

Activité 9

La sextorsion

Sextorsion:
Forme de chantage où une personne menace d'envoyer une photo ou une vidéo intime de toi à d'autres personnes si tu refuses de lui envoyer de l'argent ou d'autres images intimes.

Identifie si les situations suivantes représentent de la sextorsion.

	Situation	Sextorsion ?
1.	Après avoir partagé une photo de toi un peu intime avec quelqu'un en qui tu avais confiance en ligne, cette personne te menace maintenant de publier la photo sur Internet si tu ne lui envoies pas d'autres photos ou vidéos plus explicites.	☐ Oui ☐ Non
2.	Tu reçois un message d'un inconnu qui prétend avoir piraté ton téléphone et avoir accès à toutes tes photos et vidéos personnelles. Il te demande de l'argent en échange de ne pas diffuser ces images sur les réseaux sociaux.	☐ Oui ☐ Non
3.	Quelqu'un que tu as rencontré sur une application de rencontre te demande de partager des images ou vidéos intimes. Après les avoir partagées, cette personne te menace de les envoyer à tes amis et à ta famille si tu ne lui donnes pas ce qu'elle demande.	☐ Oui ☐ Non
4.	Tu découvres qu'une vidéo de toi, prise à ton insu dans le vestiaire de l'école pendant que tu te changeais, circule sur les réseaux sociaux. L'élève qui a filmé la scène l'a partagée à tous les élèves de la classe.	☐ Oui ☐ Non
5.	Lors d'une conversation vidéo avec une personne de confiance ou avec une personne avec qui tu pensais être en confiance, tu découvres que l'autre partie a enregistré des moments intimes sans ton consentement. Maintenant, elle exige de l'argent ou promet de publier la vidéo en ligne.	☐ Oui ☐ Non

Imagine ton robot

1. Quels types de comportements ou de contenus ton robot devrait-il considérer comme de la sextorsion ?

La réponse de l'élève pourrait mentionner que son robot soit conçu pour reconnaître comme sextorsion les menaces de diffusion de photos, vidéos ou informations personnelles à caractère sexuel sans consentement, les demandes de faveurs sexuelles ou financières en échange du non-partage de tel matériel, et la manipulation émotionnelle visant à obtenir des images ou informations intimes.

2. Quelles mesures de sécurité le robot devrait-il encourager pour protéger tes informations personnelles et tes images ?

L'élève pourrait proposer que le robot encourage l'adoption de mots de passe forts et uniques, l'utilisation de l'authentification à deux facteurs, l'application de paramètres de confidentialité stricts sur les réseaux sociaux, le partage prudent d'informations intimes uniquement avec des personnes de confiance, et l'emploi de solutions de stockage sécurisé ainsi que le cryptage des données sensibles.

3. Quelle action le robot devrait-il suggérer si quelqu'un est confronté à une menace de sextorsion ?

Pour cette situation, l'élève pourrait envisager que son robot suggère de ne pas répondre aux exigences de l'agresseur, de sauvegarder toutes les preuves de la menace, de contacter les autorités, de chercher du soutien auprès de personnes de confiance, et de se tourner vers des ressources dédiées comme des lignes d'assistance et des organisations aidant les victimes de cybercrimes.

Activité 10

Les encadrements légaux

Voici la liste des principaux encadrements légaux du numérique qui s'appliquent au Québec.

	Lois	Description	Importances	Conséquences
1	Loi sur la protection des renseignements personnels dans le secteur privé (LRQ, chapitre P-39.1)	Réglemente la collecte, l'utilisation et la communication de données personnelles par les entreprises.	Protège la vie privée des individus et contrôle l'utilisation de leurs informations personnelles.	Amendes pour non-conformité, perte de confiance des clients.
2	Loi sur le droit d'auteur (LRQ, chapitre D-11)	Protège les droits des créateurs sur leurs œuvres numériques et physiques, encadrant l'utilisation et la distribution de matériel protégé par le droit d'auteur.	Encourage la création artistique tout en réglementant l'utilisation de contenu protégé.	Amendes et sanctions civiles pour violation du droit d'auteur.
3	Code criminel du Canada (R.S.C., 1985, c. C-46)	Contient des dispositions pour traiter les cas de cyberintimidation et de harcèlement, y compris l'article 264 (Harcèlement criminel), l'article 298 (Diffamation), et l'article 372 (Faux messages, harcèlement et menaces).	Protège les individus contre le harcèlement en ligne et la diffamation.	Peines de prison, amendes, ordonnances restrictives.
4	Charte des droits et libertés de la personne (LRQ, chapitre C-12)	Protège contre la discrimination et les violations de la vie privée, ce qui peut s'appliquer dans des cas de cyberintimidation ou de harcèlement.	Garantit le respect des droits fondamentaux en ligne.	Réparation des préjudices, sanctions pour discrimination.
5	Loi sur l'instruction publique (LRQ, chapitre I-13.3)	Exige que les écoles préviennent et stoppent toute forme d'intimidation, y compris la cyberintimidation.	Protège les élèves contre le harcèlement en milieu scolaire, y compris en ligne.	Mesures disciplinaires pour les élèves auteurs de cyberintimidation.

Activité 11

Construire ton robot

Il est maintenant temps de construire ton robot à partir de matériel recyclé.

Reprends les informations que tu as détaillées dans les pages précédentes pour identifier les caractéristiques physiques de ton robot. Pour ce faire, liste les principales caractéristiques à ne pas oublier dans la colonne description selon les informations que tu as indiquées aux pages ciblées.

Caractéristiques	**Description**
Le nom de ton robot (voir les informations de la page 5)	L'élève doit choisir un nom qui reflète la fonction ou l'essence du robot
Caractéristiques générales (voir les informations des pages 5 et 6)	L'apparence peut varier d'un design futuriste et minimaliste à un look plus convivial et personnalisé, selon la vision de l'élève. L'élève doit imaginer un robot qui symbolise un équilibre entre l'autonomie et la dépendance dans le monde numérique.
Nombre d'écrans (voir les informations de la page 9)	La réponse de l'élève doit exprimer une réflexion sur l'utilité et les implications d'inclure un écran sur son robot, notamment liée à la dépendance.
Contribution de ton robot à ton bien-être numérique (voir les informations de la page 11)	La réponse pourrait inclure des alertes programmables, suivi d'activité, suggestions d'activités hors ligne, etc. Les éléments de réponse pourraient être le filtrage des notifications, des heures silencieuses, des résumés. Les suggestions peuvent comprendre un mode sommeil, un rappels de routine de coucher, un suivi du sommeil périodique, etc.

Caractéristiques	Description
Moyens de contrer les fausses informations (voir les informations de la page 14)	Ajouter des mécanismes pour identifier et avertir des fausses informations, par la vérification des sources, de la date de publication et de l'analyse de la crédibilité de l'auteur et de l'intention de la publication.
Façon de communiquer avec ton robot (voir les informations de la page 17)	Définir la manière dont les utilisateurs communiqueront avec le robot, par exemple, via commande vocale, texte, ou une application.
Prévention de la cyberintimidation (voir les informations de la page 20)	Proposer des stratégies pour que le robot détecte et réagisse à la cyberintimidation, comme l'alerte des adultes ou le blocage des harceleurs.
Prévention de la sextorsion (voir les informations de la page 22)	Inclure des conseils de sécurité, comme la protection des informations personnelles et des images, et des actions à prendre en cas de menace.

Activité 12

Présente ton robot

Prépare la présentation de ton robot en répondant à ces questions.

1. Comment ton robot peut-il t'aider à combattre la cyberintimidation ?

Son robot pourrait apprendre à l'utilisateur à reconnaître et à éviter la cyberintimidation. Il identifierait les messages et les comportements en ligne nuisibles pour avertir l'utilisateur. En plus, il donnerait des conseils pour protéger sa vie privée en ligne, expliquerait comment répondre de manière sécurisée en cas de cyberintimidation, et encouragerait à parler à quelqu'un de confiance si le problème persiste.

Cyberintimidation: Actes répétés d'agression psychologique commis par un individu, ou par un groupe d'individus, qui entre en contact avec ses victimes par l'intermédiaire du réseau Internet ou des technologies de communication

2. Comment ton robot contribue-t-il à ton bien-être numérique ?

Le robot pourrait aider à établir des routines numériques saines, comme définir des limites d'utilisation pour les applications et les sites Web, encourager des moments sans écrans avant le coucher et fournir des statistiques sur l'usage des appareils pour prendre conscience des habitudes numériques. De plus, il pourrait offrir des séances de méditation ou de relaxation guidées pour réduire le stress.

Bien-être numérique: Outils et stratégies pour réduire ton temps d'écran.

3. Comment ton robot peut-il t'aider à identifier les fausses informations ?

Son robot pourrait offrir des formations sur la sécurité en ligne et la gestion des risques associés au partage d'informations personnelles et de contenus sensibles. Il pourrait détecter les comportements en ligne risqués et alerter l'utilisateur, proposer des conseils pour sécuriser les comptes et les données personnelles, et informer sur les démarches à suivre en cas d'exposition à des menaces de sextorsion.

Fausses informations: Information erronée ou déformant la réalité.

4. Comment ton robot peut-il t'aider à prévenir la cyberdépendance ?

Le robot pourrait identifier les modèles de comportement qui peuvent indiquer une cyberdépendance potentielle, comme l'utilisation excessive d'Internet ou de jeux vidéo, et proposer des interventions précoces telles que des suggestions d'activités hors ligne, des exercices de pleine conscience, ou l'établissement d'objectifs pour réduire graduellement l'utilisation d'appareils numériques.

Cyberdépendance: Dépendance caractérisée par l'incapacité de contrôler le temps alloué à des activités reliées à Internet, et qui s'accompagne le plus souvent de symptômes dépressifs et d'isolement.

5. Comment ton robot peut-il t'aider à prévenir la sextorsion ?

La réponse de l'élève doit expliquer comment son robot peut aider à prévenir la sextorsion en mettant en place des mécanismes de sécurité et d'éducation pour l'utilisateur. L'élève pourrait mentionner que le robot est programmé pour détecter des comportements en ligne risqués ou des communications suspectes, avertir l'utilisateur des dangers potentiels de partager des informations ou images personnelles sensibles, et proposer des conseils sur la manière de naviguer en sécurité sur Internet. Le robot pourrait également offrir une fonction d'alerte rapide à un adulte de confiance ou à une autorité compétente en cas de situation à risque détectée.

Sextorsion:
Forme de chantage où une personne menace d'envoyer une photo ou une vidéo intime de toi à d'autres personnes si tu refuses de lui envoyer de l'argent ou d'autres images intimes.

Ressources

Les As de l'info

https://lesasdelinfo.com/

«Les As de l'info» est un site d'actualité dédié aux jeunes, offrant des nouvelles, des articles, des quiz, et des vidéos pour éveiller leur curiosité et leur compréhension du monde.

Cyberaide

https://cyberaide.ca/fr/dangers-internet/sextorsion/

Cyberaide.ca est la ligne d'assistance nationale du Canada pour le signalement de l'exploitation sexuelle des enfants en ligne. Il propose des ressources pour signaler des cas d'abus, des informations sur la sextorsion et l'abus sexuel des enfants, et le projet Arachnid pour réduire la disponibilité publique de matériel d'abus sexuel des enfants. Le site s'engage à soutenir les victimes et à sensibiliser le public aux dangers en ligne, tout en promouvant la sécurité sur Internet pour les familles.

Être parent de préados ou d'ados à l'ère du numérique - - Centre canadien de protection de l'enfance

https://content.c3p.ca/pdfs/C3P_ParentingintheDigitalWorld_fr.pdf

Le document «Parenting in the Digital World» du Centre canadien de protection de l'enfance propose des stratégies pour naviguer dans l'éducation des enfants à l'ère numérique. Il aborde les défis auxquels les parents sont confrontés avec l'accès accru des enfants à Internet, offrant des conseils sur la supervision, la communication, et l'établissement de règles saines concernant l'utilisation des technologies. Ce guide est conçu pour aider les parents à comprendre l'impact des médias numériques sur les enfants et à promouvoir un usage sûr et responsable d'Internet.

Le Grand chemin

https://www.legrandchemin.qc.ca/

Le Grand Chemin est un organisme à but non lucratif offrant des services gratuits de thérapie et de réinsertion sociale pour les adolescents de 12 à 17 ans aux prises avec des problématiques de toxicomanie, de jeu excessif, ou de cyberdépendance. Le programme propose un hébergement de 8 à 10 semaines et un suivi de quatre mois, soutenant les jeunes de tout le Québec.

Pause ton écran

https://pausetonecran.com/

PAUSE vise à promouvoir un usage équilibré des écrans pour contrer l'hyperconnectivité. À travers une approche en trois étapes: comprendre, évaluer et agir, le site propose des ressources, des outils, et des conseils pour améliorer les habitudes numériques des familles, favorisant ainsi un bien-être digital.

Protégeons nos enfants - Centre canadien de protection de l'enfance

https://www.protectchildren.ca/fr/

Le site «Protégeons nos enfants» du Centre canadien de protection de l'enfance offre des ressources pour la prévention et la lutte contre l'exploitation sexuelle des enfants sur Internet. Il propose des informations sur comment signaler des cas d'abus ou d'exploitation, des conseils de sécurité en ligne pour les enfants, et soutient les victimes d'abus sexuels, incluant un focus sur la sextorsion, un phénomène en hausse.

RAD de Radio-Canada

https://ici.radio-canada.ca/info/rad

RAD de Radio-Canada est une plateforme novatrice qui se concentre sur le journalisme approfondi, utilisant souvent des techniques de narration multimédia pour engager un jeune public. Ils couvrent une large gamme de sujets, y compris les problèmes sociaux, la technologie et la culture, avec une approche unique qui inclut des vidéos, des infographies et du contenu interactif pour rendre les sujets complexes plus accessibles et captivants.

Glossaire pédagogique

Glossaire

Culture

Ensemble de manières de penser, de ressentir et d'agir, plus ou moins formalisées, qui sont partagées et qui permettent ainsi de réunir des personnes en collectivités particulières et distinctes. La culture comprend les arts et les lettres, mais aussi les modes de vie, les règles qui encadrent les systèmes juridiques et politiques, les traditions et les croyances. La culture première désigne les repères et les évidences du quotidien, souvent intériorisés depuis l'enfance, tandis que la culture seconde est constituée par l'ensemble des oeuvres, des systèmes de signification et des symboles que l'humanité a produits pour réfléchir à la culture première par une mise à distance, en dialogue avec les autres. La culture est à la fois héritage et devenir des collectivités.

Émotion

Réaction affective (peur, colère, dégout, surprise, joie, tristesse, jalousie, pitié, honte, culpabilité, fierté, espoir, émerveillement, etc.) à un déclencheur présent dans l'environnement. Les émotions sont généralement passagères et peuvent s'accompagner de réactions corporelles et intellectuelles qui diffèrent selon les individus. Elles sont les unités fondamentales des sentiments qui, pour leur part, désignent des états affectifs plus complexes et inscrits dans la durée (affection, compassion, confiance, etc.).

Éthique

Domaine de la philosophie qui étudie les valeurs et les normes qui sous-tendent les conduites dans la recherche du bien, du bon et du juste. Il s'agit d'une démarche réflexive, critique et rationnelle portant sur les actions acceptables ou à privilégier dans les situations où il y a des tensions entre des valeurs, des normes, des règles, des conduites, des préférences, des expériences et des ressentis ou lorsqu'il est difficile ou impossible de satisfaire tout le monde. Il existe trois approches principales en éthique normative : 1) conséquentialiste, 2) déontologique et 3) de la vertu.

Erreur de raisonnement

Raisonnement erroné bien qu'il semble valide.

- Double faute : Consiste à tenter de justifier un comportement en signalant que d'autres font la même faute ou pire encore.
- Faux dilemme : Consiste à présenter deux options comme les seules possibles. Comme l'une est indésirable, l'autre est inévitablement le choix à faire.
- Argument d'autorité : Consiste à faire appel incorrectement ou abusivement à l'autorité d'une personne pour appuyer un argument.
- Appel au stéréotype : Consiste à faire appel à une image figée d'un groupe de personnes sans tenir compte des singularités.
- Cette image est généralement négative et basée sur des renseignements faux ou incomplets.
- Appel à la popularité : Consiste à justifier l'idée que quelque chose est vrai ou acceptable par le simple fait qu'un grand nombre de personnes l'affirme, sans en avoir vérifié l'exactitude.
- Généralisation abusive : Consiste à passer d'un jugement portant sur un ou quelques cas à une conclusion générale, sans s'assurer que l'échantillonnage est assez représentatif pour que la conclusion soit valide.
- Attaque personnelle : Consiste à attaquer une personne de manière à détruire sa crédibilité plutôt que son argumentation.

Dialogue

Acte de pensée intentionnel qui se déroule à l'intérieur de soi ou en interaction avec les autres et qui vise la reconnaissance et la compréhension des différents points de vue sur une réalité culturelle. Le dialogue contribue à unir plutôt qu'à séparer et prend la forme d'une progression de la pensée par

l'intégration d'une pluralité de connaissances, de points de vue et d'expériences.

Formes de dialogue

- Narration : Récit détaillé, écrit ou oral, d'une suite de faits, d'événements ou d'expériences.
- Conversation : Échange entre deux ou plusieurs personnes réalisé dans le but de partager des idées ou des expériences.
- Discussion : Échange suivi et structuré d'opinions, d'idées ou d'arguments réalisé dans le but d'en faire l'examen.
- Entrevue : Rencontre concertée visant à interroger une personne (ou plusieurs) sur ses activités, ses idées, ses expériences, etc.
- Table ronde : Rencontre tenue entre quelques personnes choisies pour leurs connaissances sur une question donnée dans le but d'exposer leurs points de vue respectifs, de dégager une vision d'ensemble et de permettre des échanges avec un auditoire.
- Délibération : Examen, réalisé en soi ou avec d'autres personnes, des différents aspects d'une question (faits, intérêts en jeu normes et valeurs, conséquences probables d'une décision, etc.) pour en arriver à une décision.
- Débat : Échange encadré qui a lieu entre des personnes ayant des avis différents sur un sujet controversé et qui met en évidence les arguments soutenant chaque position.

Moyens pour appuyer ses idées

- Donner des exemples : Valider ou illustrer une idée en faisant référence à un acte, à un événement, à un personnage ou à une chose précise.
- Faire des liens avec les idées des autres : Relier une idée aux autres émises précédemment, que ce soit en cours de dialogue ou pour soi-même.
- Définir : Préciser une idée en en indiquant des caractéristiques principales et distinctives.
- Donner des raisons : Chercher à légitimer une idée en l'appuyant sur des arguments.
- Distinguer : Mettre en évidence des caractéristiques permettant de différencier deux éléments en apparence semblables.
- Formuler un désaccord : Proposer une idée différente de celle d'une ou de plusieurs autres personnes. L'expression d'un désaccord doit être appuyée d'exemples, de raisons ou de contre-exemples.
- Donner des contre-exemples : Présenter un exemple pour invalider une idée (affirmation, règle ou énoncé) présentée comme universelle).
- Reformuler les propos des autres : Reprendre en ses mots une idée afin d'en assurer la compréhension.
- Résumer : Présenter une idée de façon concise en en conservant les éléments essentiels à des fins de compréhension ou de comparaison.

Norme

Règle, manière de penser ou comportement attendu, plus ou moins formellement, dans la société ou à l'intérieur d'un groupe particulier. Servant de guide orientant l'action, la norme est plus ou moins contraignante selon qu'elle est plus ou moins partagée par les membres d'un groupe. Le non-respect ou la transgression de la norme peut occasionner une sanction.

Point de vue

Articulation des idées qu'il est possible d'avoir sur une question ou un objet. Ces idées s'appuient sur différents repères.

Question de compréhension

Question visant à enrichir la compréhension de réalités culturelles par leur observation méthodique.

Question éthique

Question portant sur un sujet de réflexion ou un problème à résoudre concernant des principes, des valeurs et des normes que se donnent une personne ou les membres d'un groupe pour guider et réguler leur conduite.

Question philosophique

Question qui porte sur un sujet de réflexion ou un problème à résoudre et qui ouvre la porte à plusieurs réponses possibles. Elle peut être de différentes natures : logique (la préservation de la vérité d'une idée), métaphysique (le sens de l'existence), épistémologique (la manière dont sont construits les savoirs), esthétique (les présupposés derrière le beau, le laid et l'art) et éthique.

Raisonnement

Enchaînement logique d'idées liées entre elles et menant à une conclusion.

Réalité culturelle

Élément de la culture. Dans le programme Culture et citoyenneté québécoise au primaire, les réalités culturelles faisant l'objet d'apprentissages correspondent aux sous-thèmes. Les éléments de contenu obligatoires associés à chaque sous-thème sont étudiés dans le contexte québécois.

Relation sociale

Série d'interactions directes ou indirectes entre des personnes, des groupes ou des institutions. Les relations sociales possèdent une profondeur historique, car chaque interaction repose sur les précédentes et influence les suivantes. Elles sont au coeur de la production de la culture et de la société. Il existe plusieurs formes de relations sociales, notamment de coopération, de concurrence, hiérarchiques, égalitaires, collaboratives, conflictuelles, formelles ou informelles.

Repère

Ressource de l'environnement social et culturel à laquelle on se réfère pour alimenter et éclairer sa réflexion. Il existe différents types de repères pertinents qui couvrent les différentes dimensions de l'expérience humaine : des repères légaux et réglementaires, scientifiques, historiques, artistiques, techniques, expérientiels (notamment affectifs, spirituels et pratiques), moraux, religieux, traditionnels, intellectuels, etc.

Techniques de recherche empirique

- Observation directe : L'observation peut être formelle (avec une grille d'observation) ou informelle (sans grille). Elle permet de collecter des informations observables à propos des comportements humains dans une situation donnée.
- Questionnaire (ou sondage) : Le questionnaire vise à collecter, à propos des réalités culturelles à l'étude, les réponses d'un échantillon de personnes plus ou moins grand.
- Entretien : L'entretien, individuel ou de groupe, peut se faire de façon dirigée (avec des questions rédigées à l'avance) ou non. Il permet, entre autres, de collecter des informations sur les expériences, les perceptions et les perspectives de personnes à propos des réalités culturelles à l'étude, afin de mieux les comprendre.

Valeur

Caractère attribué à des choses, à des attitudes ou à des comportements qui servent de référence morale pour désigner les comportements souhaitables. Les significations et l'importance accordées aux valeurs varient selon les contextes.

Médiagraphie

Bibliographie

Académie de la transformation numérique. (2023, 17 février). La famille numérique (2022). Enquête NETendances 2022. Université Laval. https://transformation-numerique.ulaval.ca/enquetes-et-mesures/netendances/la-famille-numerique-2022/

Capsana. (2021, 12 juillet). Les méfaits des écrans. Présenté par le Ministère de la Santé et des Services sociaux. Pause Ton Écran. https://pausetonecran.com/les-mefaits-des-ecrans/

Centre canadien de protection de l'enfance inc. (2024). La centrale canadienne de signalement des cas d'exploitation sexuelle d'enfants sur internet. Cyberaide.ca. https://www.cyberaide.ca/fr/dangers-internet/sextorsion/

Gouvernement du Québec. (2023, 10 novembre). Utilisation équilibrée des écrans chez les jeunes. Récupéré le 25 mars 2024, de https://www.quebec.ca/sante/conseils-et-prevention/saines-habitudes-de-vie/utilisation-saine-des-ecrans-chez-les-jeunes

HabiloMédias. (2022). Jeunes Canadiens dans un monde branché phase IV: La vie en ligne. HabiloMédias. https://habilomedias.ca/recherche-et-evaluation/jeunes-canadiens-dans-un-monde-branche/jcmb-phase-iv/jeunes-canadiens-dans-un-monde-branche-phase-iv-la-vie-en-ligne

Institut de la statistique du Québec. (2018). Enquête québécoise sur la santé des jeunes du secondaire 2016-2017: Résultats de la deuxième édition. Tome 2 : L'adaptation sociale et la santé mentale des jeunes. https://statistique.quebec.ca/fr/document/enquete-quebecoise-sur-la-sante-des-jeunes-du-secondaire-2016-2017

Ministère de la Santé et des Services sociaux. (2019). L'utilisation des écrans et la santé des jeunes: Réflexions issues du forum d'experts. La Direction des communications du ministère de la Santé et des Services sociaux. https://publications.msss.gouv.qc.ca/msss/fichiers/2019/19-289-12W.pdf

Office québécois de la langue française. (2024). La vitrine linguistique. https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/

O'Malley, R. L. (2023). Short-Term and Long-Term Impacts of Financial Sextortion on Victim's Mental Well-Being. Journal of Interpersonal Violence, 38(13-14), 8563-8592. https://doi.org/10.1177/08862605231156416

Pausetonecran. (2021, 12 juillet). Les bienfaits des écrans. Récupéré le 7 août 2024, de https://pausetonecran.com/les-bienfaits-des-ecrans/

Tel-Jeunes. (2024.). Intimidation. Récupéré le 25 mars 2024, de https://www.teljeunes.com/fr/jeunes/sante-mentale/intimidation

Illustration

FontAwesome. (2024). FontAwesome icons. Récupéré de https://fontawesome.com/

Trussart, J.L. (2024) Jeune homme et son robot assistant. [Image générée par Midjourney version 6 et retouchée dans Photoshop à partir d'une esquisse réalisée par Gabriel Zak Théroux.]

Trussart, J.L. (2024). Un humain cyborg tenant un téléphone intelligent. [Image générée par Midjourney et retouchée dans Photoshop.]

Trussart, J.L. (2024). Des enfants se disputent et consultent leur discussion en ligne. [Image générée par Midjourney et retouchée dans Photoshop.]

Trussart, J.L. (2024). Un téléphone supplie un humain de l'utiliser. [Image générée par Midjourney et retouchée dans Photoshop.]

Trussart, J.L. (2024). Un téléphone hypnotise un humain. [Image générée par Midjourney et retouchée dans Photoshop.]

Grilles d’évaluation

Note

Ces pages doivent être imprimées au format légal (8 1/2 x 14).

Nom:

Note

Grille d’évaluation: Le robot de mes rêves

Critère	Dépasse les attentes	Satisfait clairement les attentes	Satisfait aux attentes	En progression	Inférieur aux attentes	Absent
Caractéristiques du robot	Le nom du robot est créatif et reflète ses fonctions. Il se déplace de manière innovante et démontre une autonomie liée à une prise de décision réfléchie. Les fonctions principales sont clairement définies et l’écran est utilisé pour réduire le temps d’écran. 20 points	Le nom du robot est approprié. Il se déplace efficacement, est autonome ou télécommandé avec une bonne logique de décision. Les fonctions principales sont bien définies et l’écran est utilisé pour réduire le temps d’écran. 16 points	Le nom du robot est adéquat. Il se déplace en utilisant des technologies basiques. Son autonomie ou télécommande présente une logique de décision acceptable. Ses fonctions principales et l’usage de l'écran sont adéquats. 12 points	Le nom du robot manque d'originalité. Ses mouvements sont limités ou trop simples. Son autonomie ou sa télécommande s’effectue avec logique de décision de base. Les fonctions principales sont simples et l’usage de l'écran n’encourage pas la déconnexion. 8 points	Le nom du robot est inapproprié. Son mouvement problématique. Son autonomie ou télécommande mal définie. Les fonctions principales et l’usage de l'écran ne sont pas clairs. 4 points	Les caractéristiques du robot ne sont pas définies. 0 point
Construction du robot	Construction exceptionnelle avec matériaux recyclés. Assemblage solide et esthétique. Détails et finitions parfaites. 10 points	Construction robuste et visuellement agréable. Bon usage des matériaux recyclés. Bon assemblage. 8 points	Construction adéquate avec des matériaux recyclés. Assemblage correct. 6 points	Construction de base. Assemblage peut être amélioré. Utilisation limitée des matériaux recyclés. 4 points	Construction fragile. Assemblage inadéquat. Manque de créativité dans l'utilisation des matériaux recyclés. 2 points	Aucun robot n’est présenté. 0 point

Critère	Dépasse les attentes	Satisfait clairement les attentes	Satisfait aux attentes	En progression	Inférieur aux attentes	Absent
Explications du robot	Explications très détaillées sur la contribution du robot à la lutte contre l'hyperconnectivité, la cyberdépendance et le bien-être numérique. Analyse profonde sur la littératie numérique et la sécurité. 50 points	Bonnes explications avec détails pertinents sur la contribution du robot aux différents aspects de la vie numérique et tâches ménagères. 40 points	Explications correctes mais peuvent être plus détaillées. Couvre la plupart des aspects requis. 30 points	Explications de base. Manque de détails sur plusieurs aspects. Nécessite plus de profondeur. 20 points	Explications insuffisantes ou peu claires. Ne couvre pas tous les aspects requis. 10 points	Aucune explication n’est proposée. 0 point
Présentation du robot	Présentation exceptionnelle. Communication claire, engageante et bien structurée. Interaction excellente avec le public. Démontre une compréhension approfondie des technologies utilisées. 20 points	Présentation très bonne. Communication claire et bien organisée. Bonne interaction avec le public. Bonne compréhension des technologies utilisées. 16 points	Présentation acceptable. Communication adéquate. Interaction correcte avec le public. Compréhension de base des technologies utilisées. 12 points	Présentation basique. Communication peut être améliorée. Interaction limitée avec le public. Compréhension limitée des technologies. 8 points	Présentation inadéquate. Communication peu claire ou désorganisée. Peu ou pas d'interaction avec le public. Manque de compréhension des technologies. 4 points	Le robot n’est pas présenté. 0 point