



Équipe de conception

Conception pédagogique

Christian Frenette

Jean-Luc Trussart

Recherche de contenu

Christian Frenette

Jean-Luc Trussart

Consultation relative aux réalités autochtones

Annie-Claude Belisle, chercheuse sur les changements environnementaux en contexte autochtone, Institut national recherche scientifique (INRS), Conseil de la Première Nation Abitibiwinni (CPNA)

Kimberly Roy, Ba psychoéducation, membre de la Première Nation Abitibiwinni

Validation pédagogique

Geneviève Brouillette, enseignante, 5e année primaire

Danix St-Pierre, enseignant, 6e année primaire

Consultation relative à l'éducation à la sexualité

Marie-Andrée Bossé, sexologue, conseillère pédagogique au primaire, chargée de cours universitaire

Illustrations

Gabriel Zak Thérout

Jean-Luc Trussart

Mise en page

Christian Frenette

Jean-Luc Trussart

Révision linguistique

France Perreault

Table des matières

Présentation.....	2
Matériel requis par l'élève.....	3
Structure de la situation d'apprentissage.....	4
Guide d'accompagnement	5
Objectifs	7
Contenu	8
Éléments de contenu liés à l'exercice de la compétence.....	9
Indicateurs de progression	10
Thème	11
Attentes de fin de cycle	12
Guide d'accompagnement des activités d'apprentissage	14
Vue synoptique.....	15
Guide.....	16
Corrigé.....	20
Guide de discussion.....	69
Glossaire pédagogique.....	72
Médiagraphie.....	76
Grille d'évaluation	78

Présentation

Présentation

«Miroir Miroir» est une situation d'apprentissage et d'évaluation conçue pour les élèves de 6e année primaire. Son objectif principal est de développer une réflexion critique et éthique sur la représentation de soi en ligne.

Dans cette activité, les élèves sont invités à explorer et à analyser leur propre image numérique ou celle d'une autre personne à travers la construction d'un avatar numérique, basé sur les traces laissées sur différentes plateformes numériques.

Pour y parvenir, les élèves seront tout d'abord appelés à analyser les motifs de l'exposition en ligne en abordant des enjeux tels que la confidentialité, les frontières entre l'espace public et privé, la sécurité en ligne, la quête de reconnaissance en ligne et l'image corporelle. Ils devront également identifier les comportements sécuritaires, notamment quant à la prévention de l'exploitation sexuelle.

Par la suite, ils analyseront les traces numériques qu'une personne peut laisser sur Internet et identifieront les impacts de celles-ci.

À l'aide d'un gabarit, chaque élève devra représenter un avatar personnel à l'aide de dessins, de collage ou d'un générateur d'avatar. Ils devront par la suite créer un deuxième avatar, la version numérique, à partir des types de traces pouvant être laissées sur les plateformes numériques (préférences, habitudes de vie, données de géolocalisation et historique de recherche).

Finalement, les élèves compareront leurs avatars avec ceux de leurs collègues de classe afin d'identifier les risques et les conséquences du partage de leurs informations.

Matériel requis par l'élève

Version papier

- 1 Crayon à mine
- 1 Surligneur
- 1 Boîte de crayons de couleur
- Cahier de l'élève (version imprimable)

Version numérique

- Cahier de l'élève (version numérique)

Structure de la situation d'apprentissage

La situation est structurée selon une enquête où les élèves devront analyser leur représentation de soi en ligne et celle de leur entourage par rapport à leur représentation dans la vie de tous les jours. Par le dialogue, ils seront appelés à explorer des enjeux éthiques et à identifier les mesures de sécurité pertinentes.



Légende



Travail de production



Travail dans le cahier de l'élève



Présentation interactive



Évaluation



Travail individuel



Travail d'équipe



Travail en grand groupe

Guide d'accompagnement

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 la situation 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(e) 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 les deux présentations interactives. 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 interactive, des instructions spécifiques renvoient à des activités ou 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.

Objectifs

Intention pédagogique

Développer une réflexion critique et éthique sur la représentation de soi en ligne.

Matériel pédagogique

- 2 Présentations numériques interactives
- 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, philosophiques et éthiques)
 - 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

Contenu

Représentation de soi sur Internet

- Exposition de soi en ligne et image corporelle
- Frontières entre l'espace public et l'espace privé
- Quête de reconnaissance en ligne

Sociabilité en ligne

- Transformations de la sociabilité en ligne (relations familiales et amicales, communautés de partage et d'affinités, etc.)
- Risques associés à la sociabilité en ligne (fraude, intimidation, sextorsion, etc.) et comportements sécuritaires (notamment dans une perspective de prévention de l'exploitation sexuelle),
- Anonymat et communication respectueuse en ligne
- Responsabilité criminelle et conséquences des actions en ligne
- Action citoyenne sur les plateformes numériques, etc.

Concepts

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

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

Notions d'éducation à la sexualité

Représentation de soi en ligne

- Exposition de soi
- Vie privée et vie publique

Sécurité en ligne

- Éléments qui contribuent aux relations interpersonnelles respectueuses en ligne
- Différences entre les relations d'amitié et d'amour en ligne et hors ligne
- Attentes et pressions (réelles ou perçues)
- Comportements sécuritaires en ligne (notamment dans une perspective de prévention de l'exploitation sexuelle)

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, pages 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

Thème

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

Attentes de fin de cycle

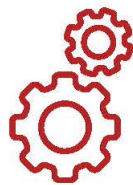
Au terme du 3e cycle, les élèves rendent compte de leur compréhension des réalités culturelles en réalisant une réflexion critique à leur sujet.

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*



COMPÉTENCE DU 3^e CYCLE

RÉFLÉCHIR DE FAÇON CRITIQUE SUR DES RÉALITÉS CULTURELLES

RÉALITÉS CULTURELLES



Guide d'accompagnement des activités d'apprentissage

Vue synoptique

Phases d'intégration des apprentissages	Présentation interactive	Cahier de l'élève	Guide pédagogique
Éveil	– Introduction à la représentation de soi en ligne, comprenant des statistiques.	– Réflexion initiale sur la représentation en ligne.	– Conseils pour initier la discussion.
Assimilation	– Motifs et enjeux de l'exposition en ligne (image corporelle, frontières public/privé).	– Exercices sur l'image de soi et la reconnaissance en ligne.	– Ressources sur les enjeux de l'exposition en ligne.
Modélisation	– Introduction aux types de traces numériques et leur impact sur la confidentialité.	– Activités pour identifier les traces numériques personnelles.	– Gabarits pour la représentation des avatars.
Simulation		– Création d'avatars personnels et numériques. – Comparaison des avatars personnels et numériques à travers des dessins, collages ou générateurs d'avatars.	– Orientations pour guider la discussion et la comparaison des avatars.
Application		– Discussion dirigée sur les similitudes et différences des avatars, avec exemples de questions. – Analyse des risques et conséquences du partage d'informations personnelles.	– Stratégies pour aborder la sécurité en ligne.
Évaluation des apprentissages		– Synthèse des apprentissages et réflexion sur les comportements sécuritaires en ligne – Récapitulatif des apprentissages et évaluation.	– Grille d'évaluation critériée et guide de correction.
Retour et consolidation		– Synthèse des apprentissages et conclusion. – Réflexions personnelles et synthèse des connaissances acquises.	– Outils pour évaluer et renforcer la compréhension des élèves.

Guide

Dans cette section, nous décrivons la dynamique d'utilisation entre la présentation interactive et le cahier de l'élève.

Partie 1 - La représentation de soi

Présentation interactive	Cahier de l'élève
La vie numérique L'élève est invité à analyser les images. On cherche à l'amener à prendre conscience de la dualité entre les représentations en ligne et réelle.	Activité 1 - La vie numérique L'élève doit indiquer ses observations dans son cahier de l'élève
Que publie-t-on sur Internet À partir de statistiques, l'élève sera initié aux types de publications en ligne.	Activité 2 - Ton activité en ligne L'élève doit analyser l'activité d'élèves fictifs.
Pourquoi s'afficher en ligne À partir des statistiques québécoises et de celles de la classe, les élèves seront initiés aux raisons de publier en ligne.	Activité 3 - Pourquoi s'afficher en ligne L'élève questionne les motivations pour s'afficher en ligne.
Poursuivons l'enquête En activité complémentaire, l'élève est invité à comparer l'utilisation d'Internet d'adultes.	Activité 4 - Poursuivons l'enquête L'élève doit identifier les similitudes et différences d'utilisation de deux adultes.

Espace public et privé

Les élèves sont initiés aux concepts d'espace public et d'espace privé. L'exercice est destiné à être réalisé en grand groupe pour valider la compréhension des élèves de la classe.

Activité 5 - Espace public ou privé

L'élève doit identifier dans quel type d'espace les informations doivent être partagées.

Activité 6 - La confidentialité

L'élève doit identifier le risque associés aux partages de différentes informations en ligne.

Activité 7 - Publier ou pas

L'élève doit analyser des situations pour identifier les lieux de partage pertinents (espace public ou privé) et les risques liés à ces situations.

Le miroir de la réalité

Les élèves sont initiés au concept d'images corporelles et des exemples de visions déformées leur sont présentés.

Activité 8 - L'image corporelle

L'élève doit identifier des émotions ressenties devant des types de publications et des stratégies pour développer une image corporelle positive.

Les relations en ligne

L'élève est exposé aux risques et responsabilités de la sociabilité en ligne.

Activité 9 - La sociabilité en ligne

L'élève doit identifier des conséquences à des situations types présentant des risques pour sa sécurité.

Naviguer en sécurité

L'élève est initié aux enjeux et bonnes pratiques de navigation sécuritaire en ligne.

Activité 10 - Les mesures de sécurité

L'élève doit demander à des adultes les mesures de sécurité qu'ils ont adoptées.

Partie 2 - Les traces numériques

Présentation interactive

Les traces numériques

Les élèves sont initiés au concept de trace numérique, des manières qu'elles sont recueillies et qu'elles sont laissées.

Qui s'intéresse à nos traces numériques

Par une activité interactive, les élèves doivent découvrir les raisons qui poussent les différents acteurs clés à s'intéresser et recueillir les traces numériques.

Les différents droits

Les élèves sont initiés aux concepts de consentement et de confidentialité, ainsi que des lois en vigueur.

Effacer ses traces

Les manières d'effacer les traces numériques sont présentées aux élèves.

Laisser des traces pour faire rayonner sa culture

Un exemple chez les autochtones est présenté aux élèves pour illustrer les aspects positifs des traces numériques.

L'identité numérique

Initiation et illustration du concept d'identité numérique.

Cahier de l'élève

Activité 1 - Les traces numériques

L'élève doit identifier des exemples de traces qu'on peut laisser sur le Web et réfléchir à leur impacts positifs et négatifs.

Aucune activité directement liée n'est prévue dans le cahier de l'élève pour ce contenu de la présentation interactive.

Activité 2 - Les différents droits

Cette page récapitule les différents droits. Elle vise à soutenir la présentation et la compréhension de l'élève. L'élève doit également qualifier l'importance de ces droits pour une personne.

Activité 3 - Qui s'intéresse à tes traces numériques

L'élève doit identifier les droits qui s'appliquent à chaque mise en situation pour démontrer sa compréhension de ceux-ci et s'initier à l'importance d'effacer ses traces.

Aucune activité directement liée n'est prévue dans le cahier de l'élève pour ce contenu de la présentation interactive. Une question de compréhension est cependant proposée dans l'activité 3.

Activité 4 - Ton identité numérique

L'élève doit démontrer sa compréhension de ce qu'est une identité numérique.

Ton avatar numérique

Présentation des consignes de la tâche liée à la partie 3 de conseils pour la réalisation des avatars.

Cette activité initie l'élève à la troisième partie du cahier de l'élève.

Partie 3 - Les avatars

Cette activité se réalise uniquement avec le cahier de l'élève.

Activité 1 - Avatar personnel

L'élève doit créer un avatar personnel ou fictif.

Activité 2 - Avatar numérique

L'élève doit représenter une identité numérique par la création d'un avatar numérique.

Activité 3 - Tous représentatifs

Dans le cadre d'une discussion dirigée, l'élève doit analyser les deux versions de ces avatars.

Activité 4 - Risques et conséquences

En lien avec ces avatars, l'élève identifier les risques et les conséquences liés au partage d'information personnelle.

Corrigé

Première partie

La représentation en ligne



Activité 1

La vie numérique

Observe les images suivantes et réponds aux questions suivantes dans ton cahier de l'élève.

1. Que remarques-tu sur les illustrations ?

Une jeune fille et une tablette reflétant une version d'elle-même,
Une pièce éclairée qui donne une sensation de fin de journée.

Un jeune homme qui regarde ses muscles dans le miroir.

2. Qu'est-ce qu'il y a de différent entre la personne réelle et son reflet ?

La réponse de l'élève doit comparer l'apparence de la fille dans le reflet de la tablette à celle de sa présence physique. Ils pourraient mentionner des différences subtiles qui suggèrent une version idéalisée ou numérisée dans le reflet, comme une peau impeccable ou des traits légèrement améliorés. Pour le jeune homme, l'élève peut nommer la différence entre les muscles réels et les muscles dans le reflet. Il peut aussi mentionner l'émotion entre la déception et la frustration.

3. Est-ce que la version en ligne de cette personne est représentative de la vraie vie ?

La réponse de l'élève doit évaluer la représentativité du reflet par rapport à la réalité. Les élèves pourraient discuter de la façon dont les gens peuvent se sentir obligés de présenter une image améliorée d'eux-mêmes en ligne, reflétant l'attention aux attentes des autres plutôt que la réalité de leur vie quotidienne.

Activité 2

Ton activité en ligne

On distingue généralement trois types d'activités en ligne: Consommer du contenu, partager du contenu et créer du contenu.

 Consommation de contenu	 Partage de contenu	 Création de contenu
☐ Visionner des films ou des séries télé. ☐ Lire des articles, des recettes de cuisine ou des nouvelles. ☐ Parcourir des médias sociaux familiaux pour voir des photos et des vidéos de famille. ☐ Jouer à des jeux en ligne. ☐ Consulter des ressources de référence pour réaliser mes devoirs. ☐ Participer à des concours.	☐ Discuter en ligne avec des camarades de classe. ☐ Partager des photos à mes amis ou à ma famille sur des réseaux sociaux. ☐ Commenter des publications de mes amis ou de ma famille. ☐ Publier des avis sur des jeux, des films ou des livres. ☐ Partager des listes de lectures de musique, de vidéos ou de livres préférés.	☐ Réaliser des vidéos ou des enregistrements audios de performances artistiques ou sportives. ☐ Créer et publier des vidéos. ☐ Écrire des histoires ou des poèmes et les partager en ligne. ☐ Diffuser en direct la progression dans un jeu vidéo.

1.. Quelle est la principale activité en ligne de chacun de ces élèves? Justifie ta réponse.

a. Luciana visionne des tutoriels pour l'aider avec ses devoirs en mathématiques.

☐ Consommer du contenu

☐ Partager du contenu

☐ Créer de contenu

Pourquoi ? Justifie ta réponse.

Elle utilise des ressources en ligne pour améliorer sa compréhension des mathématiques et compléter ses devoirs. Cela montre qu'elle exploite les outils numériques pour soutenir son apprentissage académique.

b. Matys doit réaliser une vidéo pour un projet de classe. Il filme et monte la vidéo avant de la partager sur un site de partage de vidéos pour que ses camarades de classe puissent la voir.

☐ Consommer du contenu

☐ Partager du contenu

☐ Créer de contenu

Pourquoi ? Justifie ta réponse.

Il filme, monte, et partage une vidéo en ligne, ce qui démontre ses compétences en production de contenu et son utilisation des plateformes de partage de vidéos pour diffuser son travail à un public ciblé, ici ses camarades de classe.

c. Pendant ses vacances, Mohammed prend plusieurs photos qu'il publie sur les réseaux sociaux avec ses amis.

☐ Consommer du contenu

☐ Partager du contenu

☐ Créer de contenu

Pourquoi ? Justifie ta réponse.

Pendant ses vacances, il documente ses expériences par des photos qu'il publie pour interagir avec ses amis. Cela indique qu'il utilise les réseaux sociaux pour rester connecté et partager des moments de sa vie personnelle.

2. En quoi la consommation de contenu en ligne peut-elle influencer notre perception du monde ?

La réponse de l'élève doit considérer comment les informations et les médias qu'ils consomment peuvent façonner leur compréhension et leurs opinions sur différents sujets. Exemples de réponses possibles : façonner les opinions sur les actualités politiques ou sociales, modifier la perception de la beauté ou du succès, influencer les intérêts personnels, comme la musique ou la mode, changer les attitudes envers certaines cultures ou lieux.

Activité 3

Pourquoi s'afficher en ligne

Plusieurs raisons peuvent expliquer pourquoi nous partageons des informations en ligne. Cela peut être pour s'exprimer, réseauter (se faire des amis) ou valider la perception des autres.

1. Identifie à quelle raison est rattachée chacune des activités suivantes.

Activité	 S'exprimer	 Réseauter	 Valider
1 Un artiste publie des photos de ses dessins pour partager sa vision artistique et recevoir des retours de la communauté.	☒	☐	☐
2 Un jeune adulte se connecte avec des collègues de l'industrie dans laquelle il travaille pour découvrir des opportunités de carrière.	☐	☒	☐
3 Un élève publie des photos de moments importants comme des diplômes, des réalisations sportives, pour célébrer les succès et recevoir des encouragements.	☐	☐	☒
4 Une personne partage ses voyages, ses expériences culinaires ou ses réflexions personnelles dans un blogue.	☒	☐	☐
5 Un élève partage des pensées ou des sentiments sur des réseaux sociaux pour chercher du soutien et de la compréhension de la part des amis et de la famille.	☐	☐	☒
6 Une élève participe à des groupes en ligne pour discuter avec des personnes ayant des intérêts ou des objectifs professionnels similaires.	☐	☒	☐
7 Une personne crée une chaîne vidéo pour partager ses compétences en bricolage, en offrant des tutoriels et des conseils.	☒	☐	☐

2. Crois-tu que certaines personnes puissent rechercher l'approbation des autres, en ligne?

La réponse de l'élève doit aborder l'idée que certaines personnes peuvent effectivement rechercher l'approbation des autres en ligne. L'élève pourrait mentionner que les interactions sur les réseaux sociaux, comme les « j'aime », les commentaires positifs ou les partages, peuvent servir de validation sociale, ce qui motive les individus à publier du contenu qui suscite ce type de réactions.

3. Comment crois-tu que cette recherche d'approbation se manifeste dans leurs publications?

La réponse de l'élève doit aborder les comportements spécifiques qui indiquent une recherche d'approbation. L'élève pourrait expliquer que cela se manifeste par la publication fréquente de photos, de statuts ou de contenus conçus pour attirer l'attention, obtenir des compliments, ou provoquer des réactions positives. L'élève pourrait aussi mentionner l'importance accordée aux chiffres, comme le nombre de j'aime ou d'abonnés, qui sont souvent utilisés comme indicateurs d'approbation sociale.

Activité 4

Poursuivons l'enquête

1. Demande à 2 adultes d'identifier leurs principales activités en ligne.

Personne	Description	
Personne 1	Activité 1	Regarder des actualités en ligne Payer des factures en ligne Visioconférence Recherche web Génération de contenu avec l'IA
	Activité 2	
Personne 2	Activité 1	Musique, films Jeux vidéos Lecture, recherche de recette de cuisine, etc.
	Activité 2	

2. Quelle est la plus grande différence entre l'activité en ligne d'un jeune de ton âge et celle d'un adulte?

La réponse de l'élève doit souligner une différence majeure dans l'utilisation d'Internet qui peut être attribuée à l'âge, aux responsabilités, aux intérêts, etc.

3. Comment nos activités en ligne reflètent-elles nos valeurs et nos priorités dans la vie ?

La réponse de l'élève doit faire le lien entre les activités en ligne et ce qui est important pour eux dans la vie.

Espace public ou privé

La distinction entre ce qui est approprié de partager en public et en privé est un aspect important de la représentation de soi en ligne. Voici la distinction entre les deux types d'espaces.

	 Espace public	 Espace privé
Définition	L'ensemble public représente l'ensemble des installations et des lieux d'un quartier, d'une ville, d'un village ou d'une municipalité, auxquels les personnes ont accès et dont elles peuvent jouir.	L'espace privé se réfère plutôt aux zones et installations qui sont réservées à l'usage individuel ou familial, et qui ne sont pas généralement accessibles au public sans invitation ou permission.
Ce que cela inclut	L'espace public comprend notamment les rues, les trottoirs, le mobilier urbain, les parcs et les places de stationnement en bordure de rue.	L'espace privé comprend les résidences privées comme les maisons, les appartements, et les jardins privés, ainsi que les espaces intérieurs tels que les chambres et les salles de séjour.
Destinataires	Tout ce qui est dit dans l'espace public peut être entendu par quelqu'un d'autre.	Dans ces espaces, les individus bénéficient d'une plus grande intimité et contrôle sur leur environnement. Les informations partagées sont plus souvent adressées à une seule personne et qui sont accessibles qu'à cette dernière.
Types de médias	Dans le contexte numérique, il comprend également le contenu partagé sur Internet et sur les médias sociaux.	Dans le contexte numérique, l'espace privé peut également se rapporter aux informations, aux communications et au contenu partagé dans un cadre restreint ou sécurisé en ligne. Ces éléments sont considérés comme privés tels que les courriels privés et les messages directs, les conversations dans des groupes fermés, les publications dans des espaces en ligne où l'accès est limité à certains utilisateurs spécifiques.

1. Identifie si les informations devraient être partagées dans l'espace privé ou l'espace public.

Information	 Espace public	 Espace privé
Ton nom	☒	☐
L'adresse de ta maison	☐	☒
Ton repas préféré	☒	☐
Ton film, artiste ou jeu préféré	☒	☐
Ton adresse courriel	☐	☒
Ta présence à une fête d'amis	☐	☒
Ta localisation en temps réel	☐	☒
Ton état de santé	☐	☒
Ta relation amoureuse	☐	☒

2. Pourquoi est-il important de distinguer entre l'espace public et l'espace privé lorsqu'on partage des informations en ligne ?

La réponse de l'élève doit souligner l'importance de protéger sa vie privée en ligne et de comprendre que certains renseignements, lorsqu'ils sont partagés dans l'espace public, peuvent être vus par n'importe qui et potentiellement utilisés de manière inappropriée.

3. Quels sont les risques de partager des informations privées en ligne ?

La réponse de l'élève doit répertorier les dangers potentiels liés au partage d'informations personnelles sur Internet. Exemples de réponses : risque de vol d'identité, risque de cyberintimidation, risque que des informations soient utilisées pour du harcèlement ou de l'exploitation.

La confidentialité

Confidentialité

Caractère des données dont l'accès et la diffusion doivent être limités, par des mesures de protection des données, aux seules personnes ou autres entités autorisées.

Source: Office québécois de la langue française

1. Identifie quels pourraient être les risques de partager les informations suivantes.

Information	Risques
1.1 Ton nom Danna crée un profil sur un site de jeu en ligne et utilise son vrai nom et prénom.	Partager son nom complet permet de recouper les informations personnelles avec d'autres données en ligne, telles que l'adresse. Cela peut conduire à des situations dangereuses, comme le vol d'identité ou le fait que des inconnus découvrent où une personne habite.
1.2 Adresse de sa maison Elliot partage sur un forum public qu'il organise une fête chez lui, incluant son adresse dans l'invitation.	Partager son adresse peut rendre facile la localisation d'une personne. Cela peut mener à des situations dangereuses comme le vol d'identité ou que des inconnus sachent où elle habite.
1.3 Film, artiste ou jeu préféré Naima commente les publications sur ses films, artistes et jeux préférés, révélant des détails sur ses préférences personnelles.	Ceci semble anodin, mais partager ses goûts peut révéler des habitudes ou des allergies alimentaires. Cela peut être utilisé pour te cibler de manière spécifique dans des campagnes de publicité ou autres.
1.4 Adresse courriel Fenly utilise son adresse courriel personnelle pour s'inscrire à des infolettres et des concours en ligne.	Bien que cela semble inoffensif, cela donne des indications sur ses intérêts. Partager son adresse courriel peut le conduire à recevoir des pourriels, des tentatives d'hameçonnage, et d'autres formes de communication non désirées.

Information

Risques

1. 5 Localisation en temps réel

Moira partage sa localisation en temps réel pendant qu'elle se promène.

Cela peut être risqué, car cela permet à n'importe qui de savoir exactement où elle se trouve à un moment donné. Cela pourrait mener à des situations dangereuses, surtout si des inconnus peuvent accéder à ces informations.

1. 6 État de santé

Léon partage des informations détaillées sur sa condition de santé avec un agent conversationnel (chatbot) en ligne.

Partager des informations sur sa santé risque d'exposer des informations sensibles et personnelles susceptibles d'être enregistrées ou partagées sans son consentement explicite pour lui envoyer des publicités ciblées indésirables, à des fraudes et à des discriminations basées sur son état de santé.

1. 7 Relation amoureuse

Selena publie sur son profil de réseau social des détails sur sa nouvelle relation amoureuse, incluant des photos.

Parler de sa vie amoureuse peut l'exposer à des commentaires ou à des jugements indésirables, et cela peut également attirer l'attention de personnes qu'elle ne souhaite pas impliquer dans sa vie personnelle.

2. Est-ce que tu crois qu'il est important de protéger la confidentialité de ses données en ligne? Pourquoi?

L'élève doit indiquer l'importance qu'il accorde à la confidentialité des données et fournir un exemple concret, par exemples: partager son nom et son adresse en ligne pourrait permettre à des inconnus de localiser son domicile, l'adresse courriel partagée pourrait l'exposer à des tentatives d'hameçonnage et compromettre sa sécurité en ligne.

Activité 7

Publier ou pas?

1. Pour chaque situation suivante, identifie si l'information doit être partagée en public ou rester privée.

1.1. Fête d'anniversaire

Emma veut inviter ses amis à sa fête. Elle veut partager les détails de l'invitation comme l'heure, le lieu, et son numéro de téléphone.

a. Lieu de partage

☐ Espace public

☒ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

☒ Vie privée et sécurité des données

☒ Sécurité physique et mentale

☒ Pression sociale et impact émotionnel

1.2. Projet scolaire

Elliot travaille sur un projet scolaire en groupe. Il désire partager une photo du groupe pour montrer le projet à ses parents.

a. Lieu de partage

☐ Espace public

☒ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

☒ Vie privée et sécurité des données

☐ Sécurité physique et mentale

☐ Pression sociale et impact émotionnel

1.3. Animal de compagnie

Anais joue au parc avec l'animal de compagnie de son ami. Elle veut partager à ton amie une photo où voit sa maison et le nom du parc.

a. Lieu de partage

☐ Espace public

☒ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

☒ Vie privée et sécurité des données

☐ Sécurité physique et mentale

☐ Pression sociale et impact émotionnel

1.4. Concours

Pour participer à un concours, Ismaël doit fournir une adresse courriel ou se connecter avec un compte d'un réseau social.

a. Lieu de partage

☐ Espace public

☒ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

☒ Vie privée et sécurité des données

☐ Sécurité physique et mentale

☐ Pression sociale et impact émotionnel

1.5. Dispute

Alexia vient de se disputer avec Rachid. Pour se venger, elle veut informer ses amis de la dispute et de ce qu'elle pense de Rachid.

a. Lieu de partage

☐ Espace public

☒ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

☒ Vie privée et sécurité des données

☐ Sécurité physique et mentale

☐ Pression sociale et impact émotionnel

1.6. Résultats

Émir vient de recevoir une excellente note à sa dernière évaluation. Il veut partager sa note à ses amis et à sa famille.

a. Lieu de partage

☐ Espace public

☒ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

☒ Vie privée et sécurité des données

☐ Sécurité physique et mentale

☐ Pression sociale et impact émotionnel

1.7. Mot de passe

Pour permettre à Charlotte d'avoir accès au devoir qu'il a fait, Noah partage son mot de passe.

a. Lieu de partage

☐ Espace public

☒ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

☒ Vie privée et sécurité des données

☐ Sécurité physique et mentale

☐ Pression sociale et impact émotionnel

1.8. Jeu en ligne

Léonie veut jouer à un nouveau jeu en ligne. Pour lui permettre de gagner des points ou des jetons supplémentaires, un joueur qu'elle ne connaît pas lui demande ton numéro de téléphone.

a. Lieu de partage

- ☐ Espace public
☒ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

- ☒ Vie privée et sécurité des données
☐ Sécurité physique et mentale
☐ Pression sociale et impact émotionnel

1.9. Vacances en famille

La famille de Liam prévoit des vacances. Il est super excité et veut partager la destination et les dates à ses amis.

a. Lieu de partage

- ☐ Espace public
☒ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

- ☒ Vie privée et sécurité des données
☐ Sécurité physique et mentale
☐ Pression sociale et impact émotionnel

1.10. Nouveau téléphone

Mia vient de recevoir un nouveau téléphone mobile pour sa fête. Elle partage une photo du modèle de téléphone.

a. Lieu de partage

- ☒ Espace public
☐ Espace privé

b. Justifie ta réponse en sélectionnant l'un des risques suivants.

- ☒ Vie privée et sécurité des données
☐ Sécurité physique et mentale
☐ Pression sociale et impact émotionnel

2. Amélie a découvert que quelqu'un utilise ses photos en ligne sans son consentement. Comment crois-tu qu'elle devrait réagir? »

Exemples de réponses :

- Elle devrait contacter immédiatement la personne ou le site Web pour demander le retrait des informations ou des photos,
- Si nécessaire, elle pourrait envisager de prendre des mesures légales ou de contacter les autorités compétentes pour protéger sa vie privée,
- Elle peut vérifier et renforcer les paramètres de confidentialité de ses comptes en ligne pour éviter de futures violations.

3. Calvin découvre que son Cédric partage en ligne des informations qui pourraient nuire à son image, comment l'aborderais-tu pour lui en parler ?

Exemples de réponses :

- J'aborderais Cédric de manière privée et empathique pour lui exprimer mes inquiétudes concernant le partage de ces informations,
- Je lui fournirais des conseils sur la manière de gérer ou de retirer l'information partagée et sur la manière de protéger sa vie privée à l'avenir,
- J'offrirais mon soutien pour l'aider à naviguer dans la situation, en soulignant l'importance de réfléchir avant de partager des informations sensibles en ligne.

4. Thalie trouve en ligne une photo embarrassante d'elle-même qu'elle n'avait pas autorisée à être partagée. Quelles étapes devrait-elle suivre pour gérer cette situation ?

Exemples de réponses :

- Elle devrait contacter la personne qui a posté la photo ou le propriétaire du site Web pour demander poliment mais fermement le retrait de la photo,
- Elle pourrait consulter les politiques du site Web ou des réseaux sociaux sur le contenu non autorisé et suivre les procédures pour signaler et faire retirer le contenu,
- Si la photo ne peut pas être retirée, elle pourrait chercher des conseils juridiques pour comprendre ses options pour protéger sa réputation et sa vie privée.

Activité 8

L'image corporelle

1, Que peut ressentir un jeune de ton âge qui voit :

Une photo d'une personne vraiment belle

- | | |
|---|--|
| ☐ Admiration | ☐ Jalousie |
| ☐ Inspiration | ☐ Envie |
| ☐ Émerveillement | ☐ Sentiment d'infériorité |
| ☐ Joie | ☐ Tristesse |
| ☐ Motivation | ☐ Découragement |

Quelqu'un qui a vraiment du talent

- | | |
|---|--|
| ☐ Admiration | ☐ Jalousie |
| ☐ Inspiration | ☐ Envie |
| ☐ Émerveillement | ☐ Sentiment d'infériorité |
| ☐ Joie | ☐ Tristesse |
| ☐ Motivation | ☐ Découragement |

Une photo d'une personne en voyage

- | | |
|---|--|
| ☐ Admiration | ☐ Jalousie |
| ☐ Inspiration | ☐ Envie |
| ☐ Émerveillement | ☐ Sentiment d'infériorité |
| ☐ Joie | ☐ Tristesse |
| ☐ Motivation | ☐ Découragement |

Une personne qui réalise un exploit

- | | |
|---|--|
| ☐ Admiration | ☐ Jalousie |
| ☐ Inspiration | ☐ Envie |
| ☐ Émerveillement | ☐ Sentiment d'infériorité |
| ☐ Joie | ☐ Tristesse |
| ☐ Motivation | ☐ Découragement |

Une personne qui reçoit un cadeau que tu aimerais avoir

- | | |
|---|--|
| ☐ Admiration | ☐ Jalousie |
| ☐ Inspiration | ☐ Envie |
| ☐ Émerveillement | ☐ Sentiment d'infériorité |
| ☐ Joie | ☐ Tristesse |
| ☐ Motivation | ☐ Découragement |

Une personne qui complimente le travail d'un collègue de classe, mais pas le tien

- | | |
|---|--|
| ☐ Admiration | ☐ Jalousie |
| ☐ Inspiration | ☐ Envie |
| ☐ Émerveillement | ☐ Sentiment d'infériorité |
| ☐ Joie | ☐ Tristesse |
| ☐ Motivation | ☐ Découragement |

2. Comment penses-tu que les images et les vidéos sur les réseaux sociaux changent ce que les gens considèrent comme de beaux corps ?

Les images et vidéos sur les réseaux sociaux promeuvent souvent des standards de beauté irréalistes et hautement retouchés, ce qui peut amener les gens à percevoir ces standards comme la norme. La constante exposition à des corps « parfaits » peut conduire à une insatisfaction corporelle en les faisant sentir qu'ils doivent atteindre ces standards irréalistes pour être considérés comme attrayants.

3. Quel est l'impact des réseaux sociaux sur notre conception des standards de beauté ?

Les réseaux sociaux peuvent modifier notre conception de la beauté en mettant l'accent sur certaines caractéristiques physiques, souvent retouchées et peu représentatives de la diversité réelle des corps humains. Ils peuvent aussi créer une pression pour se conformer à ces standards de beauté, entraînant parfois des comportements nocifs comme les troubles alimentaires ou une estime de soi diminuée.

4. Identifie des stratégies que certaines personnes utilisent pour avoir une image corporelle positive.

☐ **Être reconnaissant**

Prendre un carnet et écrire des choses que l'on aime chez soi et dans la vie. Cela peut aider à se sentir vraiment bien et à se rappeler tout ce que l'on apprécie.

☐ **Trouver ce que l'on aime faire**

Identifier des activités qui nous passionnent, que ce soit dessiner, jouer à un jeu, faire du sport, ou réaliser des productions artistiques. S'investir dans ces activités permet de se sentir heureux et fier de soi.

☐ **Parler de tout**

Ne jamais hésiter à discuter avec un adulte de confiance de ce qui nous tracasse. Tout le monde est unique, et c'est cette diversité qui nous rend spéciaux.

☐ **Faire attention aux réseaux sociaux**

Se rappeler que les images sur Internet ne reflètent pas toujours la réalité. Prendre une pause de temps en temps permet de garder en tête que les meilleurs moments ne sont pas forcément ceux que l'on voit en ligne.

☐ **Bouger pour s'amuser**

Pratiquer un sport ou bouger simplement pour le plaisir et pour se sentir bien, sans chercher à ressembler à quelqu'un d'autre.

☐ **S'inspirer de modèles positifs**

Choisir des personnes que l'on admire, non seulement pour leur apparence, mais surtout pour ce qu'elles font et ce qu'elles sont.

☐ **Réfléchir par soi-même**

Exercer son sens critique face aux images ou publicités que l'on voit, en se demandant si ce qu'elles véhiculent est vrai ou important.

☐ **Se dire des choses gentilles**

Chaque jour, se regarder dans le miroir et se dire des choses positives sur soi-même. C'est une excellente manière de bien commencer la journée.

☐ **Parler de ses sentiments**

Partager ses émotions, qu'elles soient de la jalousie ou de la tristesse, avec une personne de confiance pour réfléchir ensemble à ce qui est génial dans notre vie.

5. Comment les stratégies choisies peuvent-elles t'aider à maintenir une image corporelle positive?

Les stratégies choisies par l'élève encouragent l'acceptation de soi et une perspective saine sur la beauté, aidant à cultiver une image corporelle positive en mettant l'accent sur le bien-être et l'authenticité personnelle plutôt que sur des standards irréalistes. Elles offrent des moyens concrets de renforcer l'estime de soi et de favoriser une relation bienveillante avec son propre corps.

La sociabilité en ligne

1. Pour chaque mise en situation, identifie une conséquence possible de ces comportements.

Mise en situation

Conséquence possible

1.1 **Cyberintimidation**

Un élève reçoit des messages insultants sur les réseaux sociaux.

Détresse émotionnelle, baisse de l'estime de soi, dépression.

1.2 **Fraude et vol d'identité**

Un élève partage sans le savoir des informations personnelles sensibles en ligne.

Pertes financières, usurpation d'identité, difficultés à rétablir sa réputation et sécurité financière.

1.3 **Anonymat**

Un élève utilise un pseudonyme, soit un faux nom, pour publier des commentaires offensants.

Peut encourager la liberté d'expression mais aussi des comportements nuisibles.

1.4 **Manque de respect**

Un élève critique de manière déplacée le travail d'un camarade en ligne.

Nuire aux relations, créer un environnement en ligne toxique.

1.5 **Confidentialité des informations personnelles**

Un élève diffuse des informations privées d'un autre élève sans son consentement.

Violation de la vie privée, stress, angoisse.

1.6 **Utilisation non responsable et éthique d'une plateforme numérique**

Un élève utilise une plateforme éducative pour tricher à ses examens.

Sanctions académiques ou légales, impact sur la réputation et l'avenir scolaire.

1.7 **Mobiliser les gens autour d'une cause**

Un élève crée une campagne en ligne pour sensibiliser sur un problème environnemental.

Impact positif par la sensibilisation et l'incitation à l'action pour des causes importantes.

1.8 **La rencontre**

Une élève décide de rencontrer quelqu'un qu'elle a connu en ligne.

La personne peut ne pas être celle qu'elle prétendait être, s'exposant à des risques de sécurité.

Mise en situation

Conséquence possible

1.9 Partager de l'information sur une cause

Un élève partage des articles et des ressources en ligne pour informer sur une cause sociale.

Sensibilisation accrue sur un sujet important.

1.10 Partage de contenu viral

Un élève partage sans vérifier une nouvelle sensationnelle qui s'avère être une fausse information.

Risque de propagation de fausses informations.

2. Comment devrions-nous réagir lorsque nous sommes témoins de cyberintimidation ou d'autres comportements nuisibles en ligne ?

Il est essentiel de ne pas ignorer le problème. Offrir du soutien à la victime, signaler le comportement nuisible aux plateformes concernées et, si la situation est grave, en parler à un adulte de confiance sont des étapes clés pour intervenir de manière constructive.

3. La liberté d'expression en ligne devrait-elle avoir des limites ? Si oui, qui devrait les définir et comment ?

La liberté d'expression est fondamentale mais doit être exercée dans le respect des autres. Les limites devraient être définies par les lois, les politiques des plateformes en ligne et les normes communautaires, tout en encourageant un dialogue respectueux et en évitant le discours de haine ou la désinformation.

Les mesures de sécurité

1. Demande à des personnes de ton entourage quelles sont les mesures de sécurité qu'elles ont mis en place.

Mesure de sécurité	Personne 1	Personne 2
1.1 Créer des mots de passe forts Utiliser des combinaisons de lettres, de chiffres et de symboles pour tes mots de passe, et ne les partage avec personne.	☐	☐
1.2 Ne pas partager d'informations personnelles Éviter de donner son nom complet, adresse, numéro de téléphone ou toute autre information personnelle en ligne.	☐	☐
1.3 Faire attention aux liens et aux courriels Ne pas cliquer sur des liens ou ne pas ouvrir de courriels de personnes que l'on ne connaît pas. Ils peuvent être dangereux ou essayer de voler les informations personnelles.	☐	☐
1.4 Définir les paramètres de confidentialité Vérifier que les paramètres de confidentialité des comptes sur les réseaux sociaux et les jeux en ligne sont configurés pour protéger les informations.	☐	☐
1.5 Apprendre à reconnaître les types de fraudes Ne jamais accepter de donner ses informations personnelles à quelqu'un en échange de quelque chose. Si quelque chose semble trop beau pour être vrai, c'est probablement une fraude.	☐	☐
1.6 Se déconnecter des appareils partagés Lors de l'utilisation d'un ordinateur ou une tablette partagée comme à l'école ou à la bibliothèque, s'assurer de déconnecter tous les comptes à la fin de la session.	☐	☐
1.7 Faire attention aux photos Réfléchir avant de partager des photos de soi ou de sa famille. S'assurer que rien dans la photo ne donne d'informations sur l'endroit où on vit ou qui nous sommes.	☐	☐

Mesure de sécurité	Personne 1	Personne 2
1. 8 Utiliser un antivirus S'assurer que l'ordinateur, la tablette ou le téléphone mobile que utilisé a un bon antivirus pour se protéger contre les logiciels malveillants.	☐	☐
1. 9 Apprendre ce qu'est un bon comportement en ligne Appliquer l'étiquette en ligne et le respect des autres pour maintenir sa sécurité et faire de l'Internet un endroit meilleur.	☐	☐

2. Que retiens-tu des mesures de sécurité à mettre en place ?

Il est crucial de prendre des mesures proactives pour protéger sa vie privée et sa sécurité en ligne, telles que l'utilisation de mots de passe forts, le fait de ne pas partager d'informations personnelles sensibles, et la vérification des paramètres de confidentialité sur les plateformes sociales et autres services en ligne.

3. Pourquoi ces mesures de sécurité sont-elles importantes à mettre en place ?

Mettre en place ces mesures de sécurité aide à prévenir le vol d'identité, la cyberintimidation, et d'autres formes de cybercriminalité. Elles contribuent à créer un environnement en ligne plus sûr pour soi-même et pour les autres, en réduisant les risques liés à l'exposition de données personnelles.

Conclusion

Félicitations !

Tu as maintenant une meilleure compréhension de l'importance de ta présence numérique et des moyens de la gérer de manière responsable.

Rappelle-toi que ta représentation en ligne est un prolongement de toi-même. Elle peut refléter qui tu es, mais elle ne définit pas ce que tu es.

En naviguant dans le monde numérique, continue de faire preuve de curiosité, de créativité et de respect.. Prends conscience de l'impact que tu peux avoir sur toi-même et sur les autres.

Garde en tête que chaque action en ligne laisse une trace. Choisis donc sagement ce que tu partages et comment tu interagis.

Finalement, n'oublie pas d'adopter des comportements sécuritaires, respectueux, authentiques et responsables.

Si tu as des inquiétudes ou des questions, parles-en à un adulte de confiance. Ils sont là pour t'aider.

Partie 2

Les traces numériques

Les traces numériques

Trace numérique

Information laissée de manière plus ou moins consciente dans un environnement numérique.

1. Donne trois exemples de traces numériques qu'une personne de ton âge pourrait laisser sur Internet.

Trace 1 Publier un commentaire sur un blogue ou un forum.

Trace 2 Partager une photo sur un réseau social.

Trace 3 S'inscrire à un service en ligne avec son adresse courriel.

2. Pour chaque type de trace, identifie les aspects positifs et négatifs de laisser ce type de trace.

Type de trace	Aspect positif	Aspect négatif
2.1 Publier une photo sur un réseau social	Permet de raconter mon histoire et de partager.	Des personnes pourraient utiliser une photo contre moi.
2.2 Créer un avatar dans un jeu en ligne	Exprime la créativité et l'identité numérique.	Risque de cyberintimidation ou de jugement par les autres joueurs.

Type de trace	Aspect positif	Aspect négatif
2.3 Commenter une vidéo ou un blogue.	Partage d'opinions et d'idées, interaction avec une communauté.	Exposition à des commentaires négatifs ou au harcèlement en ligne.
2.4 Utiliser ton vrai nom pour s'inscrire à un site Web.	Authenticité et crédibilité dans les interactions en ligne.	Risque de vol d'identité ou de perte de confidentialité.
2.5 Rechercher des informations pour les devoirs sur Internet.	Accès rapide à une multitude d'informations.	Risque de trouver des informations inexactes ou trompeuses.
2.6 Partager ta localisation.	Facilité pour retrouver des ami(e)s ou partager des expériences.	Risque pour la sécurité personnelle et la vie privée.
2.7 Envoyer un courriel ou message avec des informations personnelles.	Communication efficace et directe.	Risque d'hameçonnage ou de fuite de données personnelles.
2.8 Cliquer sur une publicité en naviguant.	Découverte de produits et services pertinents.	Suivi publicitaire et perte de confidentialité.
2.9 Obtenir des bonus à un jeu en invitant tes amis.	Motivation et compétition avec les amis.	Peut inciter à la comparaison et à la compétitivité excessive.
2.10 Utiliser la géolocalisation dans une application mobile.	Services personnalisés basés sur la localisation.	Surveillance et collecte de données par des tiers.

3. Pourquoi quelqu'un voudrait-il effacer ses traces numériques ?

Pour protéger sa vie privée et éviter le vol d'identité, particulièrement si les informations partagées pourraient être utilisées de manière malveillante.

Pour effacer des informations embarrassantes ou inexactes qui pourraient nuire à sa réputation personnelle ou professionnelle.

4. Au niveau de la société, pourquoi est-il important de laisser des traces de notre existence ?

Les traces numériques peuvent enrichir l'histoire familiale et culturelle, permettant aux générations futures de comprendre leur patrimoine.

Elles peuvent aussi contribuer à l'identité sociale et communautaire, renforçant le sentiment d'appartenance à un groupe ou à une communauté.

5. Au point de vue individuel, est-il nécessaire de laisser des traces de tout ce que nous faisons ?

Non, il est important de faire preuve de discernement quant à ce qu'on partage en ligne.

Partager de manière sélective peut protéger la vie privée et limiter les risques associés à une exposition excessive.

Il est également essentiel de se rappeler que l'internet oublie rarement, et ce que nous partageons peut avoir des conséquences à long terme sur notre vie.

Les différents droits

1. Lis la description de ces droits.

Droit	Description	Exemple
 Le droit à la liberté d'expression	Ce droit te permet de dire ce que tu penses, de partager tes idées ou tes sentiments, tant que cela ne blesse pas les autres. C'est comme lorsque tu partages ton avis sur un jeu vidéo ou un film que tu aimes.	Imagine que tu adores un nouveau jeu vidéo et que tu veux en parler avec tes amis à l'école. La liberté d'expression, c'est ce qui te permet de dire à tes amis pourquoi tu aimes ce jeu.
 Le droit à la vie privée	Ce droit te protège pour que tes informations personnelles, comme ton adresse, ton numéro de téléphone ou tes messages privés, ne soient pas partagées sans ton accord. C'est comme si tu avais un journal intime que personne ne peut lire sans ta permission.	La vie privée te permet de conserver des informations pour toi, loin du regard des autres. Par exemple, tu peux discuter de tes parents sans qu'ils le sachent.
 Le droit à l'oubli numérique	Ce droit te permet de demander à ce que des informations te concernant, comme des photos ou des commentaires que tu as publiés il y a longtemps, soient effacées d'Internet. C'est comme effacer une vieille photo de toi que tu n'aimes plus, de ton profil Instagram.	Disons que l'année dernière, tu as posté une photo de toi en costume pour l'Halloween, mais maintenant tu la trouves embarrassante. Le droit à l'oubli numérique, c'est comme demander à ce que cette photo soit enlevée pour que personne ne puisse la voir.
 Le droit à l'image	Ce droit signifie que personne ne peut prendre une photo ou une vidéo de toi et la partager sans ta permission. C'est comme si quelqu'un voulait montrer à tout le monde un dessin que tu as fait à tout le monde sans te demander ton avis d'abord.	Imagine que tu joues au parc et quelqu'un prend une photo de toi sans te le dire, puis la publie sur Internet. Le droit à l'image, c'est ce qui dit que cette personne aurait dû te demander la permission avant de partager cette photo.

2. Qualifie l'importance de ces droits. Justifie ta réponse à l'aide d'un exemple.

Droit	Importance	Justification
 Le droit à la liberté d'expression	☐ Très important ☐ Assez important ☐ Neutre ☐ Peu important ☐ Pas important	Cela permet à chacun de partager librement ses opinions et idées en ligne. Par exemple, cela permet à un blogueur de discuter de sujets qui lui tiennent à cœur ou à des militants de plaider pour des causes sociales sans craindre la censure.
 Le droit à la vie privée	☐ Très important ☐ Assez important ☐ Neutre ☐ Peu important ☐ Pas important	Protéger les informations personnelles est essentiel pour la sécurité individuelle et la protection contre le vol d'identité. Par exemple, une personne devrait avoir le contrôle sur qui peut voir ses publications sur les réseaux.
 Le droit à l'oubli numérique	☐ Très important ☐ Assez important ☐ Neutre ☐ Peu important ☐ Pas important	Permet aux individus de demander la suppression d'informations les concernant qui pourraient leur nuire professionnellement ou personnellement. Par exemple, une personne pourrait vouloir supprimer des photos embarrassantes de sa jeunesse.
 Le droit à l'image	☐ Très important ☐ Assez important ☐ Neutre ☐ Peu important ☐ Pas important	Assurer que les photos ou vidéos d'une personne ne peuvent être utilisées sans son consentement, protège son image contre l'exploitation ou la diffusion sans autorisation. Un exemple courant est l'utilisation non consentie de l'image d'une personne pour des publicités en ligne.

Qui s'intéresse à tes traces numériques

Identifie le ou les droits qui s'appliquent à ces situations.

1. Publicité

Danna a publié une photo d'elle-même sur son site personnel. Sans son consentement, une entreprise de vêtements a utilisé cette photo dans sa publicité en ligne.

☐ Liberté d'expression ☐ Vie privée ☐ Oubli numérique ☒ Droit à l'image

2. Critique

Maika a publié une critique négative sur un forum concernant un nouveau produit technologique. Le fabricant du produit a exigé que le commentaire soit retiré.

☒ Liberté d'expression ☐ Vie privée ☐ Oubli numérique ☐ Droit à l'image

3. Ancien compte

Liam découvre que son ancien profil de réseau social, qu'il croyait avoir supprimé, apparaît toujours dans les résultats de recherche.

☐ Liberté d'expression ☐ Vie privée ☒ Oubli numérique ☐ Droit à l'image

4. Base de données

Emma trouve son nom et son adresse dans une base de données en ligne d'une entreprise avec laquelle elle n'a jamais interagi.

☐ Liberté d'expression ☒ Vie privée ☐ Oubli numérique ☐ Droit à l'image

5. Publicité

Un réseau social a modifié l'algorithme de son fil d'actualité, montrant à Malik des publicités basées sur ses recherches récentes.

☐ Liberté d'expression ☒ Vie privée ☐ Oubli numérique ☐ Droit à l'image

6. Achats

Une entreprise de jeux en ligne recueille des données sur les habitudes de jeu de Romy, y compris les heures auxquelles elle joue et les achats qu'elle réalise.

☐ Liberté d'expression

☒ Vie privée

☐ Oubli numérique

☐ Droit à l'image

7. Suggestions

Vincent reçoit un courriel d'un site de vente en ligne lui recommandant des produits similaires à ceux qu'il a consultés récemment sur leur site.

☐ Liberté d'expression

☒ Vie privée

☐ Oubli numérique

☐ Droit à l'image

8. Recommandations

Après avoir regardé un film sur une plateforme de diffusion en continu, des recommandations de films similaires sont suggérées à Isabella.

☐ Liberté d'expression

☒ Vie privée

☐ Oubli numérique

☐ Droit à l'image

9. Moteur de Recherche

Un moteur de recherche affiche des annonces personnalisées à Léa basées sur ses recherches et sites Web visités précédemment.

☐ Liberté d'expression

☒ Vie privée

☐ Oubli numérique

☐ Droit à l'image

10. Sécurité

Un pirate informatique accède aux informations personnelles de Youssef, y compris son numéro de sécurité sociale et son adresse.

☐ Liberté d'expression

☒ Vie privée

☐ Oubli numérique

☐ Droit à l'image

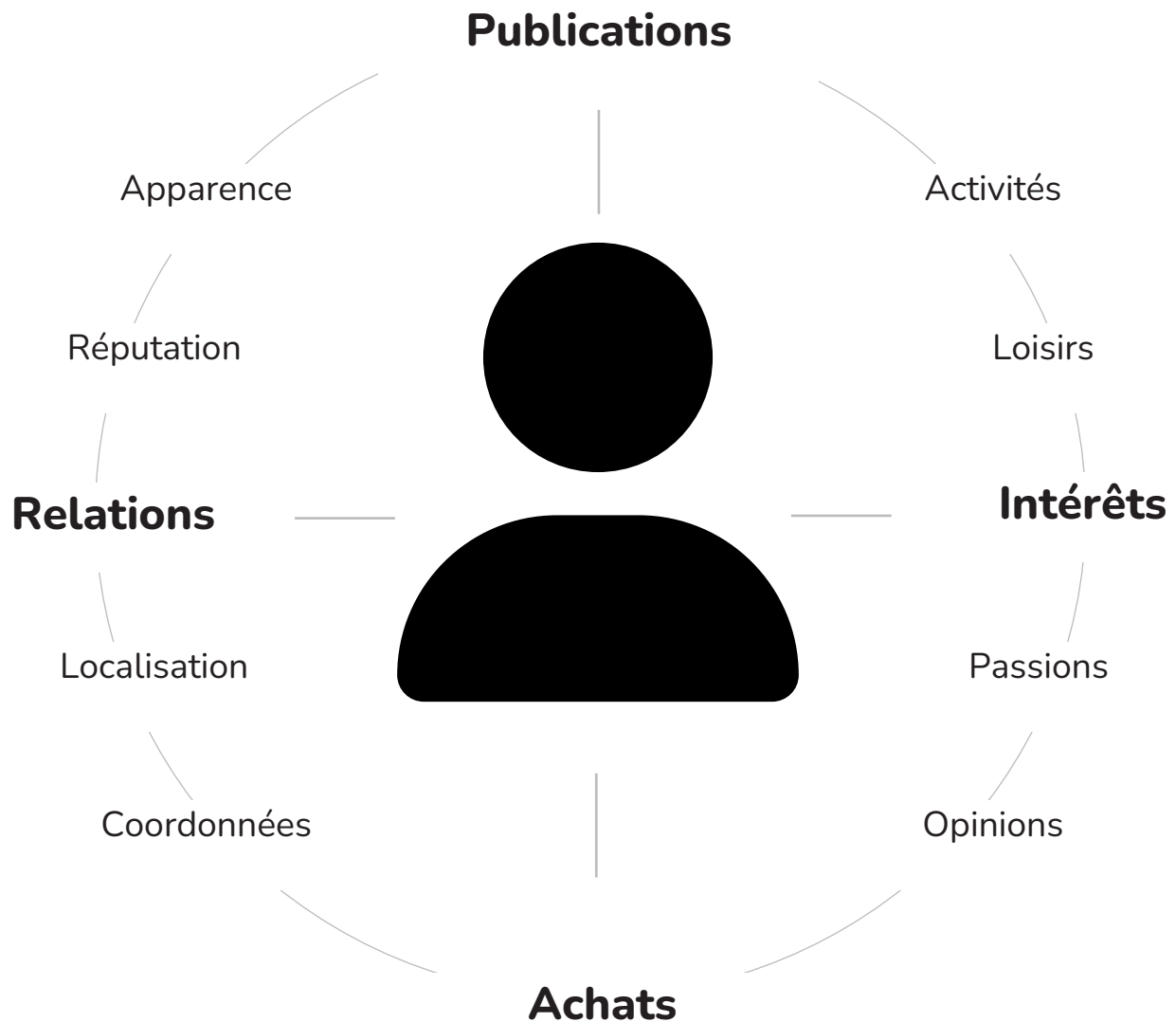
L'identité numérique

Identité numérique

Ensemble des traces numériques laissées de manière active par une personne dans Internet et qui fournissent des renseignements à son sujet.

- Office québécois de la langue française

1. Observe la représentation de l'identité numérique suivante.



2. Selon toi, qu'est-ce qu'une identité numérique ?

L'identité numérique est l'ensemble des informations, des actions, et des traces qu'une personne laisse en ligne, qui, ensemble, construisent une image de cette personne sur Internet. Cela inclut ce qu'elle partage sur les réseaux sociaux, ses interactions en ligne, et même les informations qu'elle cherche sur le Web.

3. Quels éléments de l'identité personnelle peuvent être reflétés dans l'identité numérique d'une personne?

Les éléments qui peuvent être reflétés incluent les intérêts personnels comme la musique, les films, les loisirs, les opinions sur divers sujets, et peut-être des aspects de l'apparence personnelle à travers des photos. Cela peut aussi inclure la façon dont les autres perçoivent une personne basée sur ses interactions et contenus partagés en ligne.

L'identité numérique est représentée par un avatar numérique. Celui-ci regroupe l'ensemble des informations en ligne disponibles au sujet d'une personne.

Les prochaines pages te permettront de créer un avatar personnel et un avatar numérique.

Partie 3

Les avatars

Consignes

Utilise les pages suivantes pour créer ton avatar personnel, puis ton avatar numérique. Si tu préfères, tu peux également créer l'avatar d'une personne connue ou de ton entourage.

L'avatar personnel est la représentation qu'une personne se fait de soi-même dans la vie réelle.

L'avatar numérique est créé à partir des informations que cette personne partage en ligne.

Utilise les gabarits des pages suivantes pour créer tes propres avatars.

Activité 1

L'avatar personnel

Prénom

Nom

La représentation dans la vie réelle

Les élèves doivent utiliser cette page pour dessiner ou décrire un avatar personnel. Cet avatar peut représenter qui vous êtes dans la vie réelle ou un personnage réel ou fictif. Cela peut inclure :

Apparence physique : Grandeur, couleur des cheveux, style vestimentaire.

Passions et loisirs : Sports, activités artistiques, lecture.

Traits de personnalité : Ce qui les rend uniques, comme être drôle, intelligent, créatif.

Relations importantes : Amis, famille, mentors.

Lieux favoris : Endroits où ils se sentent heureux et en sécurité.

Loisirs et intérêts

Sports, arts, jeux, lecture.

Les élèves peuvent lister les activités préférées qui reflètent des passions, comme le sport, la musique, la lecture, ou l'art. Par exemple, un élève passionné par le football pourrait noter son engagement dans une équipe locale ou son intérêt pour les ligues internationales.

Cercle social

Ami(e)s, famille, animaux de compagnie.

Cette section invite les élèves à considérer les personnes importantes dans la vie réelle. Ils peuvent mentionner des amis, de la famille, des enseignants, ou même des animaux de compagnie qui jouent un rôle significatif dans leur quotidien.

Traits de caractère

Ce qu'on dit de cette personne.

Les élèves sont encouragés à réfléchir sur comment les autres perçoivent leur avatar. Des traits comme l'empathie, la curiosité, la résilience, ou l'humour peuvent être inclus ici.

Lieux favoris

Les lieux où cette personne se sent le plus soi-même.

Les élèves peuvent identifier des endroits où cette personne se sent le plus à l'aise ou heureux, comme la maison, un parc local, une bibliothèque, ou un lieu de vacances préféré. Cela peut révéler des aspects importants de leur environnement qui contribuent à leur bien-être.

L'avatar numérique

La représentation en ligne

Dans cette section, les élèves dessinent ou décrivent comment apparaît leur avatar sur les plateformes numériques.

Principales plateformes

Réseaux sociaux, jeux en ligne, sites, etc.

Réseaux sociaux, jeux en ligne, forums, où ils sont le plus actifs.

Principaux abonnements

Artistes, athlètes, jeux, etc.

Canaux, artistes, influenceurs ou genres de contenu qu'ils suivent.

Cercle social

Les personnes avec lesquelles elle interagit le plus.

Ami(e)s, groupes, ou communautés avec lesquels ils interagissent fréquemment.

Activités en ligne

Principaux appareils

- | | | |
|--|--|--|
| ☐ Appareil mobile | ☐ Montre connectée | ☐ Ordinateur de publics |
| ☐ Ordinateur | ☐ Assistants vocaux | (ex. école, bibliothèque) |
| ☐ Tablette | ☐ Casque de réalité virtuelle | ☐ Autre: |

Intérêts

- | | | |
|--|---|--|
| ☐ Réseaux sociaux | ☐ Lecture et éducation | ☐ Achat en ligne |
| ☐ Jeux vidéo | ☐ Création de contenu | ☐ Suivi de tendances |
| ☐ Musique | ☐ Communication | ☐ Activités créatives |
| ☐ Vidéos, séries et films | ☐ Activités scolaires | ☐ Santé et bien-être |

Habitudes numériques

- | | |
|--|---|
| ☐ Navigation sur Internet | ☐ Recherche d'informations |
| ☐ Réseaux sociaux | ☐ Création de contenu (vidéos, textes, photos) |
| ☐ Forums ou groupes de discussion | ☐ Achat en ligne |
| ☐ Jeux en ligne | ☐ Courriels |
| ☐ Vidéos ou films en ligne | ☐ Clavardage |
| ☐ Musique en ligne | ☐ Suivi de l'exercice ou du bien-être |
| ☐ Lecture d'articles en ligne | |
| ☐ Applications éducatives | |
| ☐ Tutoriels ou cours en ligne | |

Tous représentatifs ?

Est-ce que l'identité numérique d'une personne est représentative de qui elle est ?

Pour le découvrir, identifie les similitudes et les différences entre les deux avatars en répondant à ces questions.

Question

Réponse

- 1 Qu'est-ce qui peut être différent dans la représentation en ligne par rapport à la vie réelle pour une personne ?
- 2 Y a-t-il des choses qu'une personne affiche en ligne qu'elle ne présenterait pas dans la vie publique ? Pourquoi ?
- 3 Est-ce que l'avatar numérique d'une personne peut être représentatif de son image corporelle ?
- 4 Comment les autres peuvent-ils percevoir une personne en ligne par rapport à la vie réelle ?
- 5 En quoi l'avatar numérique reflète-t-il sa personnalité ou ses intérêts ?

Amener les élèves à prendre conscience des différences entre leur identité réelle et numérique et à réfléchir sur ce que ces différences révèlent sur eux-mêmes.

Encourager les élèves à réfléchir sur leur comportement en ligne et sur les raisons qui les poussent à partager certaines informations uniquement dans un cadre numérique.

L'élève doit prendre conscience des différences ou similitudes entre son image corporelle et celle projetée.

Stimuler une réflexion critique sur la perception externe de leur identité numérique et les écarts potentiels avec leur personnalité réelle.

Amener les élèves à explorer l'alignement entre leur identité numérique et réelle et à comprendre l'importance de l'authenticité en ligne.

Question

Réponse

6 Est-ce qu'il y a des aspects de la vie réelle d'une personne qu'elle pourrait décider de ne pas inclure dans son avatar numérique ? Pourquoi ?

Inciter à une réflexion personnelle sur les limites du partage en ligne et les raisons de ces choix.

7 Est-ce que des préoccupations concernant la sécurité ou la confidentialité peuvent surgir en lien avec les informations que l'avatar numérique d'une personne révèle sur elle ?

Encourager l'autoévaluation de leur expérience de création et la prise de conscience des découvertes faites sur leur identité numérique à travers ce processus.

8 Est-ce que l'avatar en ligne d'une personne respecte toujours la sécurité en ligne et la protection de la vie privée souhaitée par celle-ci ?

Engager les élèves dans une réflexion sur les enjeux de sécurité et de confidentialité relatifs à l'information personnelle partagée en ligne.

9 Comment les entreprises utilisent-elles les traces numériques d'une personne pour personnaliser son expérience en ligne ?

Amener les élèves à réfléchir sur les enjeux de vie privée et de l'impact de cette personnalisation sur leur identité numérique.

Risques et conséquences

Suite à la création de tes avatars et de leurs comparaisons, identifie les risques possibles du partage de ces informations personnelles.

Situation

Risques

1 Le partage d'images

Yasmine reçoit une demande d'ami sur un réseau social d'une personne qu'elle ne connaît pas personnellement.

Après quelques conversations, cette personne lui demande d'envoyer des photos d'elle en maillot de bain.

Les photos sont partagées sur Internet sans son consentement. Elle se sent trahie, honteuse et inquiète de l'impact sur sa réputation.

2 L'usurpation d'identité

Lucas reçoit un courriel semblant provenir d'un service de jeu en ligne.

On lui indique que son compte sera fermé à moins qu'il ne confirme ses informations de compte, y compris son mot de passe.

Son compte de jeu est piraté, et des achats non autorisés sont faits, menant à des pertes financières et à la perte de son compte et de tous les progrès associés.

3 Rencontre

Emma parle à quelqu'un via le clavardage en ligne.

Après quelques semaines, ils décident de se rencontrer en personne dans un lieu peu fréquenté.

La personne n'est pas celle qu'elle prétendait être en ligne. Emma se retrouve dans une situation dangereuse et doit chercher de l'aide pour rentrer chez elle.

4 Cyberintimidation

Alex reçoit des messages menaçants et moqueurs d'un compte anonyme sur sa plateforme de médias sociaux préférée.

Les messages deviennent fréquents et méchants.

Alex évite les réseaux sociaux, se sent isolé et a des difficultés scolaires dues au stress et à l'anxiété causés par la cyberintimidation.

5 Photo

Un élève de la classe d'Emma lui demande de lui envoyer une photo d'elle nue, sinon il promet de la battre à l'école.

Même sous menace, il ne faut pas partager de photos de soi. Il faut communiquer avec un adulte pour dénoncer la situation et éviter les représailles de l'autre élève.

Conclusion

Naviguer dans le monde numérique est une aventure riche et complexe, où chaque clic et chaque interaction laissent une trace numérique unique, formant ainsi ton identité numérique.

Comme tu l'as découvert à travers les activités de création d'avatars et l'exploration des traces numériques, ton identité en ligne peut refléter divers aspects de toi-même, mais elle peut également révéler des informations que tu n'aurais pas choisi de partager dans le monde réel.

Cette prise de conscience est essentielle pour naviguer en toute sécurité sur Internet, en protégeant ta vie privée et en respectant celle des autres.

Les lois et les droits en ligne sont là pour te soutenir, mais la vraie clé réside dans tes choix et comportements personnels.

Comprendre et gérer ta présence numérique, agir prudemment avec les informations que tu partages, et respecter la confidentialité sont des compétences importantes.

Souviens-toi que derrière chaque écran, il y a une personne réelle. Chaque interaction compte, qu'elle soit positive ou négative.

En prenant des décisions éclairées et responsables, tu contribues à créer un environnement numérique plus sûr et plus respectueux pour toi-même et pour les autres.

Alors, navigue avec sagesse, curiosité et respect, car ton identité numérique est le reflet de ta personnalité dans le monde numérique.

Glossaire thématique

Note

À moins d'avis contraire, les définitions sont inspirées de celles de l'Office de la langue française.

Anonymat

En ne révélant pas leur identité, cela permet d'exprimer des opinions impopulaires, à rechercher de l'aide pour des sujets sensibles, ou à protéger leur vie privée. Cependant, l'anonymat peut aussi encourager des comportements irresponsables ou nuisibles, car les individus peuvent se sentir moins redevables de leurs actions.

Blogue

Site Web ou section de site Web généralement tenus par une seule personne, consacrés à une chronique personnelle ou à une thématique particulière présentées sous forme de billets ou d'articles.

Confidentialité

Caractère des données dont l'accès et la diffusion doivent être limités, par des mesures de protection des données, aux seules personnes ou autres entités autorisées.

Consommation de contenu

Visionner des films ou des séries télévisées. Lire des articles, des recettes de cuisines, des nouvelles ou des histoires. Parcourir des médias sociaux familiaux pour voir des photos et des vidéos de famille. Jouer à des jeux en ligne.

Consentement

Accord au partage de tes informations. Il est important de savoir à qui tu donnes cette permission.

Création de contenu

Créer et publier des vidéos. Écrire des histoires ou des poèmes et les partager en ligne. Réaliser des vidéos ou des enregistrements audios de performances artistiques ou sportives. Diffuser en direct la progression dans un jeu vidéo.

Cyberintimidation

La cyberintimidation implique l'usage des technologies numériques pour harceler, embarrasser ou menacer une personne. Cela peut se manifester sous différentes formes, comme des messages méchants, le partage non consenti de photos personnelles, ou la propagation de rumeurs en ligne.

Espace public

L'ensemble public représente l'ensemble des installations et des lieux d'un quartier, d'une ville, d'un village ou d'une municipalité, auxquels les personnes ont accès et dont elles peuvent jouir.

Espace privé

Espace privé

L'espace privé se réfère aux zones et installations qui sont réservées à l'usage individuel ou familial, et qui ne sont pas généralement accessibles au public sans invitation ou permission.

Exploitation sexuelle

Fait de se servir d'une personne en la faisant travailler, bien souvent contre son gré, dans le commerce sexuel et d'en retirer les profits.

Droit à l'image

Droit d'autoriser ou de refuser la diffusion d'une image de toi sur laquelle tu es clairement reconnaissable.

Filtres de beautés

Les filtres de beauté sont des outils numériques qui modifient l'apparence des photos ou des vidéos, souvent pour les rendre plus esthétiques ou attrayantes.

Fraude informatique

Délit informatique qui consiste à utiliser ou à falsifier des données stockées, en traitement ou en transit, afin d'en retirer des avantages personnels ou des gains financiers.

Hameçonnage

Technique de fraude basée sur l'usurpation d'identité, qui consiste à envoyer massivement un message en se faisant passer pour une institution financière ou une entreprise commerciale de renom afin d'induire les destinataires en erreur et de les inciter à révéler des informations sensibles à leur insu.

Par exemple, un courriel frauduleux semblant provenir d'une banque connue pourrait inviter le destinataire à mettre à jour son compte en cliquant sur un hyperlien qui le redirige vers une copie conforme du site Web de cette banque, où le fraudeur peut récupérer des renseignements susceptibles de servir à détourner des fonds (mot de passe, numéro de carte de crédit, etc.).

Identité numérique

Ensemble des traces numériques laissées de manière active par une personne dans Internet et qui fournissent des renseignements à son sujet.

Image corporelle

L'image corporelle, c'est la manière dont une personne perçoit son corps :

- Comment elle se sent dans son corps.
- Comment elle perçoit son apparence physique.
- Comment elle pense que les autres perçoivent son corps.

Source : CHU Sainte-Justine. (2021, 22 mars). L'image corporelle. Promotion Santé CHU Sainte-Justine. <https://promotionsante.chusj.org/fr/6-12-ans/Bien-manger/L-image-corporelle>

Intimidation

Violence dominatrice exercée sur un individu au sein d'un groupe par des agressions verbales, physiques ou psychologiques.

Liberté d'expression

Droit d'exprimer tes opinions en ligne sans craindre de censure ou de représailles injustes.

Partage de contenu

Partager des photos à mes ami(e)s ou à ma famille sur des réseaux sociaux. Commenter sur des publications de mes ami(e)s ou de ma famille. Publier des avis sur des jeux, des films ou des livres. Discuter en ligne avec des camarades de classe.

S'exprimer

Les plateformes en ligne offrent une opportunité unique de s'exprimer, de partager ses passions, ses opinions et ses créations.

Sextorsion

Acte de cybercriminalité qui consiste à extorquer de l'argent ou des faveurs sexuelles à une personne jointe par l'intermédiaire du réseau Internet ou de la messagerie texto, sous la menace de diffusion d'un contenu personnel sexuellement explicite.

Sociabilité

La sociabilité en ligne fait référence à la manière dont les individus interagissent et se connectent les uns avec les autres dans un environnement numérique.

Trace numérique

Information laissée de manière plus ou moins consciente dans un environnement numérique.

Oubli numérique

Droit de faire supprimer des informations personnelles te concernant sur Internet.

Valider

Les réactions positives (j'aime, commentaires) peuvent renforcer l'estime de soi et le sentiment d'appartenance. Elles permettent d'obtenir de la reconnaissance et une validation sociale, soit la confirmation que les gens apprécient ce que tu partages.

Vie privée

Ensemble des informations qui sont personnelles, tant sur le plan physique que mental.

Virus informatique

Un virus informatique est un type de logiciel conçu pour s'infiltrer dans ton ordinateur ou mobile, souvent sans que tu le saches. Il cherche à causer des dommages, voler des informations personnelles, ou perturber le fonctionnement de ton système.

Vol d'identité

Fraude qui consiste à collecter et à utiliser des renseignements personnels à l'insu de la victime.

Guide de discussion

Guide de discussion

Introduction

Ce guide de discussion est conçu pour accompagner les enseignants dans le dialogue de l'activité de création d'avatars numériques et réels avec leurs élèves. L'objectif est de stimuler une réflexion profonde sur les thèmes de la représentation de soi, de l'image corporelle, de l'espace public et privé, de la confidentialité et de la sécurité en ligne.

Représentation de soi

Objectif

Amener les élèves à réfléchir sur la manière dont ils se présentent en ligne par rapport à leur vie réelle.

Questions de départ

1. Quelles différences observes-tu entre la représentation en ligne et dans la vie réelle ?
2. En quoi l'avatar numérique que tu as créé reflète-t-il la personnalité ou les intérêts de la personne ciblée ?

Conseils

Encouragez les élèves à penser aux choix qu'ils font lorsqu'ils se présentent en ligne, et aux raisons derrière ces choix. Soulignez l'importance de rester fidèle à soi-même tout en étant conscient de l'image que l'on projette.

Image corporelle

Objectif

Explorer comment l'image corporelle peut être influencée par la représentation en ligne.

Questions de départ

1. Comment la perception du corps de la personne est-elle présente dans l'avatar numérique ?
2. Y a-t-il des aspects de la vie personnelle qui ne sont pas divulgués dans l'avatar numérique ?

Conseils pour l'enseignant

Encouragez une discussion ouverte sur les pressions liées à l'image corporelle dans les espaces numériques. Discutez des motivations à modifier son apparence en ligne et des conséquences que cela peut amener.

Espace public et espace privé

Objectif

Sensibiliser les élèves à la gestion de l'espace public et privé en ligne.

Questions de départ

1. Y a-t-il des choses qu'une personne affiche en ligne que tu ne présenterais pas dans la vie publique ? Pourquoi ?
2. Comment gérer la frontière entre ce qui est public et ce qui est privé sur Internet ?

Conseils:

Discutez de l'importance de la prudence lors du partage d'informations personnelles et de la distinction entre les espaces publics et privés en ligne.

Confidentialité

Objectif

Comprendre l'importance de la confidentialité des informations personnelles en ligne.

Questions de départ

1. Quelles sont les préoccupations concernant la confidentialité en lien avec les informations que l'avatar numérique révèle ?
2. Est-ce que l'avatar numérique respecte la sécurité en ligne et la protection de la vie privée que tu désires ?

Conseils

Mettez en lumière les bonnes pratiques pour protéger la confidentialité en ligne et discutez des répercussions potentielles du partage d'informations personnelles.

Conclusion

Terminez la discussion en résumant les idées clés partagées et en soulignant l'importance de la réflexion continue sur ces thèmes. Encouragez les élèves à appliquer ces réflexions dans leurs interactions en ligne futures.

Sécurité en ligne

Objectif

Renforcer la conscience des risques en ligne et des mesures de sécurité.

Questions de départ

1. Y a-t-il des informations dans l'avatar numérique surprenantes en termes de sécurité ou de confidentialité ? Pourquoi ?
2. Si tu pouvais changer quelque chose à propos de son identité numérique après cette discussion, que changerais-tu ?

Conseils

Guidez les élèves à travers un processus de réflexion sur leurs pratiques actuelles en matière de sécurité en ligne et encouragez-les à penser à des améliorations possibles.

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, dégoût, 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 cœur 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

Médiagraphie

Académie de la transformation numérique. (2022). La famille numérique. Net tendance, 13(6). <https://transformation-numerique.ulaval.ca/wp-content/uploads/2023/02/netendances-2022-la-famille-numerique.pdf>

Choukas-Bradley, S., Roberts, S.R., Maheux, A.J., Nesi, J. (2022). The Perfect Storm: A Developmental-Sociocultural Framework for the Role of Social Media in Adolescent Girls' Body Image Concerns and Mental Health. *Clinical Child and Family Psychology Review*. 25(4):681-701.

CHU Sainte-Justine. (2021, 22 mars). L'image corporelle. Promotion Santé CHU Sainte-Justine. <https://promotionsante.chusj.org/fr/6-12-ans/Bien-manger/L-image-corporelle>

Éducaloi. (2024). Le droit à l'image. Récupéré le 2 avril 2024 de <https://educaloi.qc.ca/capsules/le-droit-a-limage/>

Flamand, S. (2017). Entre les perles et les fils. *TicArtToc*, (8), 14–17

HabiloMédias (2022). Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase IV : La vie en ligne. HabiloMédias. Ottawa.

Lepage, P. (2019) Mythes et réalités sur les peuples autochtones, 3e édition, Commission des droits de la personne et des droits de la jeunesse, Québec, p. 64

Office québécois de la langue française. (2024). Vitrine linguistique. Récupéré de <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/>

Québec. (2023). Charte des droits et libertés de la personne (L.R.Q., chapitre C-12). Récupéré le 2 avril 2024 de <https://www.legisquebec.gouv.qc.ca/fr/document/lc/C-12>

Union européenne. (2022). Le droit à l'oubli sur Internet. Récupéré de <https://eur-lex.europa.eu/Fl-legal-content/summary/right-to-be-forgotten-on-the-internet.html>

Illustrations

FontAwesome. (2024). FontAwesome icon. Récupéré de <https://fontawesome.com/>

Théroux G.Z. (2024) Une jeune fille tient dans sa main une tablette avec une photo d'elle. [Esquisse commandée. Illustration retouchée avec l'aide de Midjourney.]

Trussart, J.L. (2024) Un jeune garçon regarde ses muscles dans un miroir et voit ses muscles plus petits qu'en réalité. [Image générée par Midjourney et retouchée dans Photoshop.]

Grille d'évaluation

Note

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

Nom:

Note

Grille d’évaluation: Mes avatars numérique sont-ils représentatifs?

Critère	Dépasse les attentes	Satisfait clairement les attentes	Satisfait les attentes	En progression	Inférieur aux attentes	Absent
Représentation de soi	L'élève fournit une réflexion profonde et critique sur les différences entre la représentation en ligne et réelle, en identifiant des aspects uniques de leur personnalité ou intérêts non évidents au premier regard. 20 points	L'élève établit des liens clairs entre son avatar et sa personnalité/vie réelle, montrant une compréhension des différences entre les représentations en ligne et réelle. 16 points	L'élève décrit des liens entre son avatar et sa personnalité/vie réelle mais pourrait approfondir sa réflexion sur les différences entre les représentations en ligne et réelle. 12 points	L'élève mentionne des aspects de sa personnalité ou de sa vie réelle dans son avatar, mais les liens avec les concepts discutés en classe sont vagues. 8 points	Peu de réflexion sur la représentation de soi, manque de compréhension des différences entre les représentations en ligne et réelle. 4 points	L'élève n'établit pas de liens avec la représentation de soi. 0 point
Espace public et espace privé	L'élève démontre une compréhension exceptionnelle de la gestion de l'espace public et privé en ligne, avec des exemples spécifiques tirés de l'avatar et des réflexions critiques sur les choix faits. 20 points	L'élève explique clairement la distinction entre ce qui est partagé dans l'espace public vs privé en ligne, avec des exemples pertinents de l'avatar. 16 points	L'élève identifie des aspects de l'espace public et privé en ligne, mais pourrait mieux expliquer les implications de ces distinctions. 12 points	L'élève reconnaît la différence entre l'espace public et privé, mais manque d'exemples clairs ou de compréhension approfondie. 8 points	Peu de distinction faite entre l'espace public et privé en ligne, manque de réflexion sur le sujet. 4 points	L'élève n'établit pas de liens avec la l'espace public ou privé. 0 point

Critère	Dépasse les attentes	Satisfait clairement les attentes	Satisfait les attentes	En progression	Inférieur aux attentes	Absent
Confidentialité	L'élève fournit une analyse approfondie des implications de confidentialité liées à l'avatar, avec des solutions ou des modifications envisagées pour améliorer la protection. 20 points	L'élève comprend l'importance de la confidentialité en ligne et identifie correctement des éléments de son avatar qui relèvent de cette préoccupation. 16 points	L'élève mentionne la confidentialité mais ne fournit pas de réflexion détaillée sur comment son avatar aborde cette question. 12 points	L'élève reconnaît la confidentialité comme un enjeu mais manque de connexion directe avec son avatar ou des réflexions sur des améliorations. 8 points	Peu ou aucune mention de la confidentialité en lien avec l'avatar numérique, manque de compréhension des enjeux. 4 points	L'élève n'établit pas de liens avec la confidentialité. 0 point
Image corporelle	L'élève propose une analyse détaillée et critique de l'image corporelle en ligne vs réelle, incluant des réflexions sur les influences des médias sociaux et les choix faits pour l'avatar. 20 points	L'élève propose une analyse approfondie sur l'image corporelle, montrant une compréhension des impacts de la représentation en ligne sur l'image de soi. 16 points	L'élève décrit comment l'image corporelle est représentée dans l'avatar numérique, avec quelques liens aux concepts discutés en classe. 12 points	L'élève mentionne l'image corporelle mais manque de liens critiques ou approfondis aux discussions en classe ou aux impacts potentiels. 8 points	Aucune ou peu de réflexion sur l'image corporelle et sa représentation dans l'avatar numérique. 4 points	L'élève n'établit pas de liens avec l'image corporelle. 0 point
Sécurité en ligne	L'élève propose une analyse critique de la sécurité en ligne en lien avec l'avatar numérique, incluant des stratégies pour améliorer la sécurité personnelle en ligne. 20 points	L'élève identifie des aspects de la sécurité en ligne qui sont bien gérés dans son avatar et ceux qui nécessitent des améliorations, montrant une compréhension des risques. 16 points	L'élève mentionne la sécurité en ligne mais les réponses sont superficielles ou manquent de détail sur les actions à prendre. 12 points	L'élève comprend que la sécurité en ligne est importante mais ne fait pas le lien avec son avatar de manière approfondie. 8 points	L'élève ne discute pas de la sécurité en ligne en lien avec son avatar, indiquant un manque de compréhension des concepts de base. 4 points	L'élève n'établit pas de liens avec la sécurité en ligne. 0 point