



La nétiquette

5^e à la 7^e année

La nétiquette

Conditions d'utilisation	2
À propos d'Actua	2
Présentation de l'activité	3
Résultats d'apprentissage	3
Logistique (durée, taille du groupe, matériel)	4
Consignes de sécurité	5
Liens avec le programme d'études	5
Marche à suivre	7
Préparation	7
Introduction	8
1. Interland	9
2. Prêcher par l'exemple	9
Réflexion et récapitulation	10
Recommandations selon le mode d'enseignement	11
À distance (en ligne)	11
Débranché (Peu ou pas de techno)	11
Possibilités d'adaptation	13
Modifications	13
Ajouts	13
Références et remerciements	15
Annexes	16
Annexe A : Liens avec des professions	16
Annexe B : Information documentaire	17
Annexe C : Autres ressources	21



Conditions d'utilisation

Avant de réaliser cette activité en tout ou en partie, vous reconnaissez et acceptez ce qui suit :

- il vous appartient de passer en revue toutes les sections du présent document et la documentation connexe ainsi que d'appliquer les consignes de sécurité nécessaires à la protection de toutes les personnes concernées;
- les mesures précisées à la rubrique « Consignes de sécurité » du présent document ne sont pas exhaustives ni ne remplacent votre propre cadre d'examen de la sécurité;
- Actua n'est pas responsable des dommages attribuables à l'usage du présent contenu;
- Vous pouvez adapter ce document à vos besoins (le remanier, le transformer ou créer du matériel à partir de celui-ci), à condition d'indiquer qu'Actua en est l'auteur original et que vous y avez apporté des changements. Ce contenu ne peut être transmis à de tierces parties sans la permission écrite d'Actua.

À propos d'Actua

Représentant plus de 40 universités et collègues à travers le pays, Actua est le principal réseau de sensibilisation des jeunes aux sciences, à la technologie, à l'ingénierie et aux mathématiques (STIM) au Canada. Chaque année, 350 000 jeunes prennent part à des ateliers pratiques, à des camps et à des projets communautaires inspirants dans plus de 500 localités d'un océan à l'autre. Actua met l'accent sur la participation de jeunes sous-représentés dans le cadre de programmes destinés aux Autochtones, aux filles et aux jeunes femmes, aux jeunes à risque ainsi qu'à ceux vivant dans des communautés nordiques ou éloignées. Pour de plus amples renseignements, consultez notre site web à actua.ca et suivez-nous sur [Twitter](#), [Facebook](#), [Instagram](#) et [YouTube](#)!



La nétiquette

Présentation de l'activité

Dans cette activité, les élèves vont s'initier à l'étiquette d'Internet, ou ce qu'on appelle la « nétiquette ». La compréhension de cet ensemble de normes sociales les aidera à orienter leur conduite en ligne et à interpréter celle des autres. De plus, en apprenant à faire la distinction entre les comportements conformes à la nétiquette et contraires à la nétiquette (autrement dit, les bons et les mauvais comportements en ligne), les jeunes disposeront de stratégies pour créer des espaces virtuels positifs et inclusifs, et deviendront des citoyennes et des citoyens numériques plus informés et plus confiants.

Cette activité fait partie d'une série d'activités basées sur l'éducation cybernétique. La suite comprend : La citoyenneté numérique et toi, La présence en ligne, Cyberdétective, La nétiquette, Craque le code et Sécurise ton réseau. Explorez le [Guide pédagogique pour former des jeunes cyberfutés](#) pour apprendre comment vous pouvez introduire l'éducation cybernétique dans votre milieu éducatif.

Activité conçue par Actua, 2022.

Environnement	Durée	Public cible	Spécifications techniques
En personne	1 h	5 ^e -7 ^e année (10-13 ans)	Certains exercices nécessitent l'utilisation d'un ordinateur portable ou d'une tablette. Moyennant certaines modifications, on peut regrouper les élèves en équipes de deux ou plus. Les responsables de l'animation doivent avoir à leur disposition un ordinateur portable, un projecteur, des haut-parleurs et un écran ou un mur vierge pour y faire des projections. <ul style="list-style-type: none">• Projecteur

Environnement	Durée	Public cible	Spécifications techniques
			<ul style="list-style-type: none"> • Haut-parleurs • Écran ou mur vierge • Ordinateurs portables ou tablettes

Résultats d'apprentissage

À la fin de l'activité, les élèves sauront :

- reconnaître la différence entre les comportements conformes à la nétiquette et contraires à la nétiquette dans différents scénarios;
- déterminer le moment où quitter une situation qui les met mal à l'aise;
- appliquer des stratégies pour créer un climat d'interaction positif en ligne.

OUTILS	COMPÉTENCES	ATTITUDES
<p>Connaissances, ressources et expériences</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identité en ligne • Nétiquette • Espaces virtuels sûrs, positifs et inclusifs 	<p>Compétences numériques et en STIM, et aptitudes essentielles à l'employabilité et à la vie quotidienne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Littératie numérique • Utilisation des appareils • Comportement sûr et responsable en ligne • Communication en ligne 	<p>Intelligence numérique, action communautaire et pensée computationnelle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compréhension de sa relation avec la technologie • Bien-être numérique • Gestion des renseignements personnels

Logistique (durée, taille du groupe, matériel)

Section	Durée estimée	Taille du groupe	Matériel
Introduction	10 min	<i>Tout le groupe</i>	Responsable de l'animation <ul style="list-style-type: none">• Image d'égoportrait de monalisa (voir l'annexe C)• The Power of Words (en anglais)
1. Interland	20 min	<i>Individuellement</i>	Par élève <ul style="list-style-type: none">• Ordinateur portable ou tablette• Jeu Interland de Google (Le royaume de la gentillesse)
2. Prêcher par l'exemple	20 min	<i>Petites équipes</i>	Par équipe <ul style="list-style-type: none">• Cartes de scénarios sur les comportements contraires à la netiquette (voir l'annexe C)
Réflexion et récapitulation	10 min	<i>Tout le groupe</i>	<ul style="list-style-type: none">• S. O.

Consignes de sécurité

Les consignes de sécurité ci-dessous ne sont pas exhaustives. Veillez à passer en revue l'activité et à inspecter l'environnement où elle sera réalisée afin de déterminer si des mesures additionnelles sont requises pour assurer la sécurité des élèves.

Sécurité émotionnelle

Ce projet vise à fournir aux jeunes les outils et les connaissances nécessaires pour comprendre les comportements en ligne et prendre des décisions sécuritaires.



- Tenez compte du fait que les élèves n'ont pas toutes et tous les mêmes expériences et connaissances en matière de pratiques cybersécuritaires, de cybersécurité et de citoyenneté numérique. La présente activité pourrait vous amener à discuter de sujets délicats, comme la cyberintimidation et d'autres cyberrisques. Veuillez préserver en tout temps la sécurité émotionnelle des jeunes et vous reporter à la formation reçue à votre établissement et pour ce projet.
- Orientez la discussion vers les comportements sains et sûrs en ligne et encouragez les jeunes à faire des choix responsables, informés et judicieux.

Sécurité en ligne

Certains volets de cette activité nécessitent l'usage d'appareils connectés à Internet.

- Examinez au préalable les vidéos, les sites web et le matériel prévus afin de vous assurer qu'ils conviennent à vos élèves.
- Au besoin, rappelez aux jeunes de se concentrer sur la tâche à faire et d'utiliser uniquement les liens fournis pour l'activité.
- Donnez l'exemple et encouragez l'adoption de comportements appropriés en ligne (poser des questions et y répondre dans la boîte de clavardage, employer un langage positif et motivant, utiliser les appareils uniquement pour réaliser l'activité, etc.).

Liens avec le programme d'études

Chacune des activités s'aligne avec ces trois aspects du [Cadre de référence pancanadien pour l'enseignement de l'informatique](#) :

Ordinateurs et réseaux : Cybersécurité

- L'élève débutant devrait pouvoir définir le concept de cybersécurité et créer des mots de passe sûrs selon des critères d'efficacité. L'élève compétent devrait pouvoir décrire des types courants de cyberattaques et reconnaître le contenu malveillant, appliquer des moyens de prévention et évaluer le rôle joué par les personnes dans la création, la prévention et la réduction de la portée des cyberattaques ainsi que leurs effets sur la population et la société (p. 24).



Données : Gouvernance des données

- L'élève débutant devrait pouvoir nommer des manières dont les activités numériques ou physiques créent des données numériques et régler les paramètres de confidentialité sur des outils numériques couramment utilisés. L'élève compétent devrait pouvoir déterminer qui possède ses données numériques, évaluer les lois et les politiques provinciales et fédérales sur la gouvernance des données et les accords autochtones sur la gouvernance des données et comprendre, ainsi que défendre ses droits par rapport aux données et ceux des autres (p. 26).

Technologie et société : Éthique, sécurité et politique

- L'élève débutant devrait pouvoir décrire des stratégies pour protéger ses renseignements personnels et son identité en ligne. L'élève compétent devrait pouvoir définir et appliquer des principes de base en lien avec les droits d'auteur, expliquer les problèmes liés à la vie privée et évaluer les effets de la cybercriminalité et du piratage sur soi-même et la société (p. 28).

Marche à suivre

Préparation

Section	Préparation
Généralités	<ul style="list-style-type: none">• Préparez l'activité et les mesures d'adaptation requises, s'il y a lieu :<ul style="list-style-type: none">○ Déterminez votre mode d'enseignement et puisez des idées, au besoin, dans les sections Recommandations selon le mode d'enseignement et Possibilités d'adaptation.○ Même si la durée estimée est précisée, il peut être utile de réfléchir au temps que vous voulez consacrer aux différents exercices et aux discussions.

Section	Préparation
	<ul style="list-style-type: none"> ○ La taille du groupe indiquée (en équipes de deux ou plus, ou individuellement) n'est qu'une suggestion et peut être adaptée aux besoins de votre classe. ● Contenu : <ul style="list-style-type: none"> ○ Préparez des réponses aux diverses questions de réflexion posées durant l'activité. ○ Examinez les vidéos et le matériel fournis à l'annexe C pour déterminer si leur contenu convient à vos élèves. ● Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ○ Vérifiez que votre appareil, l'écran et le projecteur sont bien installés et fonctionnels. ○ Préparez les appareils des élèves.
<p>1. Interland</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Familiarisez-vous avec le jeu Interland de Google (Le royaume de la gentillesse). Remarque : Le jeu comporte du son, mais il s'agit seulement d'une voix hors champ qui lit les mots apparaissant à l'écran. Il n'est pas nécessaire d'avoir du son pour jouer.
<p>2. Prêcher par l'exemple</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Imprimez et découpez des cartes tirées de la feuille d'activité Cartes de scénarios sur les comportements contraires à la nétiquette (voir l'annexe C). La quantité de cartes à imprimer dépendra du nombre d'élèves dans votre groupe et de la façon dont vous comptez leur faire réaliser cet exercice (individuellement ou en équipes de deux ou plus).

Introduction

1. « **Nommez quelques-unes des façons dont vous passez du temps en linge?** » Fournissez les contextes ci-dessous aux élèves et discutez de



quelques façons dont on peut **passer du temps en ligne** dans chacun de ces contextes :

- a. **École** (réponses possibles : Google Classroom, Zoom, envoi de courriels à des enseignantes ou enseignants, collaboration dans Google Doc, recherches en ligne, etc.).
- b. **Plateformes de jeu** (réponses possibles : Among Us, Minecraft, League of Legends, etc.).
- c. **Médias sociaux** (réponses possibles : YouTube, TikTok, Instagram, Snapchat, Facebook).

2. Affichez l'image d'égoportrait de monalisa (ci-contre) et demandez aux élèves ce qu'ils en pensent.

3. « **Comment voudriez-vous qu'on interagisse avec vous dans un tel contexte?** » Introduisez le terme

« **netiquette** » (façon acceptable de se comporter et de communiquer sur Internet).

a. Réponses possibles : Respecter la vie privée des autres, ne pas écrire tout en majuscules (crier), être aussi respectueux qu'en personne, faire preuve de gentillesse, ne pas polluposter (« spammer »), clarifier son propos en cas de mécompréhension.

b. **Remarque** : Si possible, écrivez au tableau ces « règles d'or de la netiquette » (selon la Cybersmile Foundation) (pour en savoir plus, voir l'annexe B, Information documentaire) :

1. Respecter la vie privée des autres.
2. Surveiller son langage (p. ex. éviter le sarcasme, bien choisir ses émojis).
3. Respecter le point de vue des autres.

4. Montrez cette vidéo : [The Power of Words](#) (Common Sense Education, 2:42, en anglais). Celle-ci sera utile pour l'exercice ci-dessous.



1. Interland

1. Transmettez aux élèves le lien du jeu [Interland de Google \(Le royaume de la gentillesse\)](#) et faites-les jouer sur leur appareil pendant 10 à 15 minutes. Le jeu comporte plusieurs volets, mais concentrez-vous sur Le royaume de la gentillesse.
 - a. **Remarque :** Le jeu peut être lent selon le type d'appareil et de connexion Internet dont les élèves disposent. En cas de lenteur, on peut désactiver la résolution HD en cliquant sur l'icône d'engrenage dans le coin inférieur droit. Toutefois, la modification de ce paramètre oblige les élèves à recommencer le jeu du début. Il vaut donc mieux désactiver la résolution HD avant de commencer à jouer.
2. Demandez aux jeunes de noter, durant le jeu, des **exemples de bons comportements et de mauvais comportements (comportements conformes ou contraires à la nétiquette)**.
 - a. *Exemples de bons comportements :* bloquer les auteurs de trouble, signaler les auteurs de trouble, envoyer des ondes positives aux autres en faisant des commentaires positifs; répondre aux auteurs de trouble par la gentillesse.
 - b. *Exemples de mauvais comportements :* répandre la négativité, être impoli.

2. Prêcher par l'exemple

1. « Maintenant que nous connaissons un peu mieux les comportements conformes à la nétiquette (bons comportements), **pouvez-vous donner des exemples de comportements qui sont contraires à la nétiquette (mauvais comportements)? »**
 - a. *Réponses possibles :* Utiliser la technologie pour intimider les autres ou commettre d'autres gestes semblables; publier du contenu (commentaires ou images) violent ou discriminatoire (raciste, sexiste, etc.); monopoliser un ordinateur à la bibliothèque; faire un usage inapproprié de la caméra de son téléphone (p. ex. filmer quelqu'un sans son consentement); faire du pollupostage (« spammer »); créer un personnage fictif ou une fausse identité afin de tromper quelqu'un



(catfishing); répondre à un message tout en majuscules (équivalent à crier); manquer de clarté dans ses communications; divulguer le contenu de communications privées.

- b. Autre amorce** : Demandez des exemples tirés de différents contextes en ligne (YouTube, Google Classroom, Zoom, courriel, jeu, etc.).
- 2.** Distribuez au hasard les cartes de scénarios sur les comportements contraires à la nétiquette (une carte par élève) qui se trouvent à l'annexe C.
- 3.** Une fois que les élèves ont leur carte, demandez-leur de déterminer pourquoi il s'agit d'un mauvais comportement (contraire à la nétiquette) ET comment on peut y réagir en respectant la nétiquette (l'objectif est de faire preuve de gentillesse et d'empathie).
 - a. *Remarque*** : Les jeunes peuvent jouer individuellement ou en équipes de deux ou plus.
- 4.** Invitez les jeunes à présenter leurs exemples et, si le temps le permet, animez une discussion sur la différence entre les mauvais et les bons comportements en ligne (les comportements contraires et conformes à la nétiquette).
 - a. *Remarque*** : Vous pouvez lancer la discussion avec ces questions :
Pouvez-vous trouver d'autres exemples? Comment réagiriez-vous si vous étiez dans cette situation? Y a-t-il d'autres façons dont on pourrait réagir en respectant la nétiquette?

Réflexion et récapitulation

- 1.** Posez les questions ci-dessous afin d'amener les jeunes à réfléchir à leurs comportements et à leurs expériences en ligne (discussion avec toute la classe ou en petits groupes, ou encore réflexion individuelle) :
 - a. « Que pouvez-vous faire si vous n'aimez pas la façon dont une personne interagit avec vous en ligne? Pensez à un comportement conforme à la nétiquette. »**
 - i. Réponses possibles** : Continuer d'être gentil, réagir avec empathie, parler à une ou un adulte en qui on a confiance si quelqu'un nous fait sentir triste ou mal à l'aise, signaler la personne, bloquer la personne, aviser les modérateurs ou administrateurs.



- ii. Mentionnez aux jeunes que la plupart des plateformes disposent de mécanismes permettant de signaler un compte anonymement, c'est-à-dire sans que son ou sa propriétaire sache qui l'a signalé.
- b. « Dans quelles circonstances devrait-on signaler le comportement de quelqu'un? »**
- c. « Pouvez-vous décrire des gestes que vous avez faits pour propager la gentillesse en ligne? »**
- i. Réponses possibles: Partager des publications positives, faire des compliments sincères, partager avec une amie une vidéo qu'on a aimée, etc.
 - ii. Question de suivi: « Quels sont les différences et les ressemblances entre les gestes qu'on fait en ligne pour encourager les autres et ceux qu'on fait dans la vraie vie? »
2. Discutez des différentes professions présentées à l'annexe A, Liens avec des professions.
 3. Encouragez les élèves à devenir des ambassadrices et des ambassadeurs cyberfutés en transmettant à leur famille et à leurs amis les stratégies apprises durant cette activité.

Recommandations selon le mode d'enseignement

Ce contenu a été conçu pour l'enseignement en personne, mais peut être présenté dans d'autres contextes. Voici des recommandations pour l'enseigner à distance (en ligne) ou dans un environnement « débranché » (avec peu ou pas de support technologique).

À distance (en ligne)	Débranché (Peu ou pas de techno)
Généralités	
<ul style="list-style-type: none"> • Invitez les jeunes à ouvrir leur micro ou à utiliser la boîte de clavardage, à leur convenance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez un tableau pour faire des remue-méninges et noter les idées et réponses des jeunes.

À distance (en ligne)	Débranché (Peu ou pas de techno)
<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez un outil permettant à tous les élèves de participer aux discussions en ligne (Mentimeter, Jamboard, etc). • Notez les liens à fournir aux élèves et copiez-les dans la boîte de clavardage au moment opportun. • Faites appel à des sondages ou à d'autres formes d'interactions en groupe pour faire le point avec les élèves et maintenir leur niveau de motivation. 	
Introduction	
<ul style="list-style-type: none"> • Le remue-méninges peut se faire verbalement ou au moyen d'un outil de collaboration (Jamboard, Google Doc, Mentimeter, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez une version imprimée de l'égoportrait de monalisa (voir l'annexe C) pour lancer une discussion sur la gentillesse en ligne.
1. Interland	
<ul style="list-style-type: none"> • Affichez un chronomètre virtuel (avec décompte) sur votre écran afin que les élèves sachent combien de temps il leur reste à jouer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plutôt que de jouer à Interland en ligne, prolongez l'exercice proposé dans la section suivante en remettant un second scénario aux élèves.
2. Prêcher par l'exemple	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez des salles de sous-groupes sur la plateforme pour faire travailler les élèves en équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plutôt que de montrer la vidéo, demandez aux jeunes de fournir des exemples de comportements

À distance (en ligne)	Débranché (Peu ou pas de techno)
<ul style="list-style-type: none"> Invitez les jeunes à faire l'exercice individuellement en choisissant le scénario qui les rejoint le plus. 	<p>conformes à la nétiquette (en plus des comportements contraires à celle-ci). Préparez aussi une liste d'exemples convenant au groupe d'âge de vos élèves.</p>
Réflexion et récapitulation	
<ul style="list-style-type: none"> L'exercice peut être réalisé tel quel en ligne. Le remue-méninges peut se faire verbalement ou au moyen d'un outil de collaboration (Jamboard, Google Doc, Mentimeter, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> L'exercice peut être réalisé tel quel, sans support technologique.

Possibilités d'adaptation

Il est possible d'adapter différents aspects de cette activité (durée, environnement, matériel, taille du groupe ou instructions) pour la rendre plus accessible ou plus complexe. Les **modifications** ci-dessous vous permettront de diminuer le niveau de difficulté de l'activité et les **ajouts**, d'augmenter sa durée ou son niveau de difficulté.

Modifications

GÉNÉRALITÉS

- Sélectionnez l'option de sous-titrage (si disponible) pour la diffusion des vidéos.
- Fournissez une souris aux jeunes pour faciliter l'utilisation de l'ordinateur portable.
- Faites travailler les élèves en équipes de deux ou plus plutôt qu'individuellement.

1. INTERLAND



- Les jeunes peuvent jouer en équipe.
- Baisser ou couper le son afin d'éviter que cela dérange les élèves.

2. PRÊCHER PAR L'EXEMPLE

- Plutôt que de distribuer au hasard les scénarios, invitez les jeunes à choisir le scénario qui les rejoint le plus.
- Fournissez aux élèves la Feuille d'activité sur les comportements contraires à la nétiquette (modification) afin qu'elles et ils puissent y noter leurs réflexions (voir l'annexe C).

Ajouts

RÉFLEXION ET RÉCAPITULATION

- Les élèves peuvent créer une affiche avec [Canva](https://www.canva.com/fr_fr/affiches/modeles/campagne-affichage/) afin de faire connaître à leurs amis et à leur famille les pratiques cybersécuritaires à adopter lorsqu'on interagit avec de nouvelles personnes en ligne. Transmettez-leur ce lien utile https://www.canva.com/fr_fr/affiches/modeles/campagne-affichage/ et explorez vous-même toutes les possibilités de cet outil.
 - Montrez rapidement aux jeunes comment créer et personnaliser un projet dans Canva. Si cela facilite l'activité, sélectionnez vous-même un modèle sur la plateforme plutôt que de laisser ce choix aux élèves ou de les laisser dessiner leur propre affiche.
 - Les élèves peuvent concevoir leur affiche sur papier plutôt que d'utiliser Canva.
 - Si le temps le permet, invitez les élèves à présenter leur affiche à la classe.

Références et remerciements

BullyingCanada. (s. d.). *Call BullyingCanada Now*.

<https://www.bullyingcanada.ca/get-help/>

Common Sense Education. (24 août 2021). *The Power of Words* [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=kRHjmYO-c6w>

Gendarmerie royale du Canada. (5 février 2021). *Conséquences de l'intimidation et de la cyberintimidation*.

<https://www.rcmp-grc.gc.ca/fr/intimidation/consequences-lintimidation-et-cyberintimidation>

Jeunesse, J'écoute. (s. d.). *Comment pouvons-nous t'aider?*

<https://jeunessejecoute.ca/>

The Cybersmile Foundation. (s. d.). *Examples of Bad Netiquette*.

<https://www.cybersmile.org/what-we-do/advice-help/netiquette/examples-of-bad-netiquette>

The Cybersmile Foundation. (s. d.). *Netiquette*.

<https://www.cybersmile.org/advice-help/category/netiquette>

The Guardian. (18 août 2018). *How to handle a troll... and neuter a sea lion*.

<https://www.theguardian.com/technology/2018/aug/18/how-to-handle-a-troll-and-neuter-a-sea-lion-dealing-with-online-attacks-astroturfing-trolljacking>

Think U Know (s. d.). *Need Answers?* https://www.thinkuknow.co.uk/8_10/fags/

University of Nebraska-Lincoln. (s. d.). *James Hanson: Trolls and Their Impact on Social Media*.

<https://unlcms.unl.edu/engineering/james-hanson/trolls-and-their-impact-social-media>

Annexes

Annexe A : Liens avec des professions

GENDARMERIE ROYALE DU CANADA : ANALYSTE DE RENSEIGNEMENTS EN CYBERCRIMINALITÉ

- L'analyste de renseignements en cybercriminalité élabore des stratégies pour cerner les types de cybercrimes et les tendances en la matière. Elle ou il utilise cette information pour concevoir des outils de renseignement stratégique et pour fournir son avis lors d'enquêtes criminelles complexes.

SPÉCIALISTE EN CYBERSÉCURITÉ (SPÉCIALISTE EN SÉCURITÉ DE L'INFORMATION)

- La ou le spécialiste en cybersécurité repère les vulnérabilités des systèmes informatiques et des logiciels ainsi que les menaces visant ceux-ci. Elle ou il élabore des mesures de sécurité et des solutions afin de protéger les systèmes contre les cybercrimes tels que le piratage et les logiciels malveillants. Ces mesures et solutions peuvent prendre la forme de technologies ou de processus organisationnels.

ANALYSTE EN CYBERSÉCURITÉ (ANALYSTE EN SÉCURITÉ DE L'INFORMATION)

- L'analyste en cybersécurité surveille les réseaux et les systèmes informatiques d'une entreprise et protège ceux-ci contre les menaces et les brèches informatiques en élaborant et implantant des mesures de sécurité.

DÉVELOPPEUSE, DÉVELOPPEUR DE LOGICIELS DE SÉCURITÉ

- La développeuse ou le développeur de logiciels de sécurité conçoit et implante des outils de sécurité logicielle, développe des systèmes et teste la vulnérabilité de tous ces outils et systèmes.

Annexe B : Information documentaire

LA NÉTIQUETTE

Selon la [Cybersmile Foundation](#), la n tiquette (ou «  tiquette d'Internet ») consiste   « traiter les autres internautes avec courtoisie et respect, comme on le ferait dans la vraie vie (traduction libre) ».

Le respect de la n tiquette permet aux utilisatrices et utilisateurs du web de communiquer efficacement et poliment entre eux afin d' viter les malentendus et les conflits. Comme on ne peut se fier au langage corporel, au ton de la voix, ni aux expressions faciales en ligne, cela peut donner lieu   des malentendus et   des conflits. La connaissance des r gles de la n tiquette aide les internautes   rep rer et   contrer les comportements intimidateurs.

Les r gles d'or de la n tiquette (selon la Cybersmile Foundation) :

- Respecter la vie priv e
- Soigner son langage
-  viter le sarcasme
- Bien choisir ses  mojis
- Respecter le point de vue des autres

Exemples	
Comportements contraires � la n�tiquette	Comportements conformes � la n�tiquette
<ul style="list-style-type: none">• Ne pas inclure le contexte (p. ex., courriels envoy�s aux enseignantes et enseignants)• Ne pas se relire pour corriger ses fautes• Faire des blagues de mauvais go�t• Ignorer les gens qui ont besoin d'aide	<ul style="list-style-type: none">• Inclure le contexte lorsque c'est pertinent (p. ex., courriels envoy�s aux enseignantes et enseignants)• V�rifier avant de cliquer sur un lien• Se rappeler qu'on est tous des humains• Indiquer clairement qu'on fait une blague



Exemples	
<ul style="list-style-type: none"> • Faire du pollupostage (« spammer ») • Créer un personnage fictif ou une fausse identité afin de tromper quelqu'un • Ne pas laisser les autres s'exprimer • Toujours écrire en lettres majuscules • Ne pas respecter la vie privée des autres • Se disputer avec les autres (faire du trollage, tenir des propos inflammatoires) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ne pas faire de pollupostage (« spammer ») • Être soi-même, exprimer ses idées • Laisser les autres s'exprimer • Protéger sa vie privée et celle des autres • Éviter les conflits, mais réagir si on est maltraité en ligne

LA CYBERINTIMIDATION

Selon la [Gendarmerie royale du Canada](#) (GRC), la cyberintimidation « **consiste à utiliser les technologies de communication, comme le web, les sites de réseautage social, les courriels ou la messagerie texte ou instantanée pour intimider ou harceler une autre personne** » (GRC, 2021). La cyberintimidation peut prendre notamment les formes suivantes : envoyer des courriels menaçants, publier des photos embarrassantes d'une personne sur Facebook, transmettre à d'autres des photos personnelles ou intimes d'une personne, créer un site web pour se moquer des autres et se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Au Canada, les jeunes peuvent communiquer avec les bénévoles formés de [Jeunesse, J'écoute](#) par téléphone (1-800-668-6868) ou messagerie texte (texte PARLER au 686868). Le service d'aide est accessible 24/7/365.

COMMENT RÉAGIR AUX COMPORTEMENTS CONTRAIRES À LA NÉTIQUETTE

[Think U Know](#) offre des conseils et des stratégies pour réagir adéquatement aux comportements contraires à la nétiquette. Voici les principaux points à présenter aux élèves :

- Plusieurs situations en ligne peuvent causer un sentiment d'inconfort, de contrainte ou d'inquiétude; **peu importe les circonstances, rappelez-vous que ce n'est pas votre faute.**
- Souvenez-vous que **rien ne vous oblige à répondre**. Si une personne dit quelque chose qui vous inquiète, vous effraie ou vous rend triste, **essayez de ne pas lui répondre et fermez votre appareil.**
- Une bonne pratique consiste à **parler de la situation et de vos sentiments à une ou un adulte en qui vous avez confiance.**

Consultez [Think U Know](#) pour obtenir des exemples de comportements contraires à la nétiquette à inclure dans votre discussion sur le sujet (conversations embarrassantes pendant une séance de jeu, recevoir une vidéo inappropriée, partager une photo gênante, recevoir des commentaires d'étrangers, etc.).

LE RÔLE DE L'APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE

Les plateformes sociales comme Facebook et Instagram ont adopté DeepText, un moteur d'analyse de textes et d'images fondé sur l'intelligence artificielle (IA), afin de rendre leur réseau plus sécuritaire pour les internautes (bien que ce sujet soit très controversé). DeepText a recours à l'apprentissage automatique (plus précisément l'apprentissage profond) pour réduire le pollupostage et la cyberintimidation en ligne. Selon le site [Outside Insight](#), « avec DeepText, les pourriels et les commentaires négatifs qui violent les règles communautaires vont disparaître instantanément dès qu'ils sont détectés (traduction libre) ». Pour en savoir plus à ce sujet, visionnez cette vidéo : [DeepText Facebook's text understanding engine](#) (sous-titres en français).

Selon le [Cyberbullying Research Centre](#), les buts de l'intelligence artificielle (IA) sont les suivants :

- « identifier (et bloquer, bannir ou placer en quarantaine) les utilisatrices et utilisateurs et les comptes les plus problématiques;



- masquer ou supprimer immédiatement le contenu que les algorithmes prédictifs détectent et identifient comme nuisibles;
- contrôler la publication, le partage et l'envoi de messages qui violent les normes sur les comportements acceptables en ligne (traduction libre) ».

Termes à retenir :

- **Intelligence artificielle (IA) :** Dispositifs ou systèmes dotés d'une intelligence et d'une capacité d'acquisition de connaissances qu'on associait uniquement aux êtres vivants auparavant.
- **Apprentissage automatique :** Domaine de l'intelligence artificielle qui se concentre sur l'apprentissage. Concerne les systèmes, les programmes et les modèles qui utilisent des données pour repérer des motifs ou faire des prédictions. Recourt à des algorithmes développés par la classification de données afin de parcourir du contenu et de découvrir des tendances et des motifs dans le jeu de données.
 - **Algorithme :** Ensemble de règles qu'un ordinateur suit pour accomplir une tâche.
 - **Classification :** Processus qui consiste à regrouper des données par classe en fonction des données regroupées précédemment (données d'apprentissage ou d'entraînement). Les classes sont parfois aussi appelées « cibles », « étiquettes » ou « catégories ».
 - **Jeu de données :** Ensemble de données associées entre elles.
- **Apprentissage profond :** Sous-domaine de l'apprentissage automatique. Fondé sur le principe qu'un modèle améliore constamment sa capacité à classer correctement des données au fur et à mesure qu'il s'entraîne avec de nouvelles données.

Annexe C : Autres ressources

INTRODUCTION

Image

- Image d'égoportrait de monalisa

Vidéo

- [The Power of Words](#) (Common Sense Education, 2:42, en anglais)

1. INTERLAND

Site web

- Jeu [Interland de Google \(Le royaume de la gentillesse\)](#)

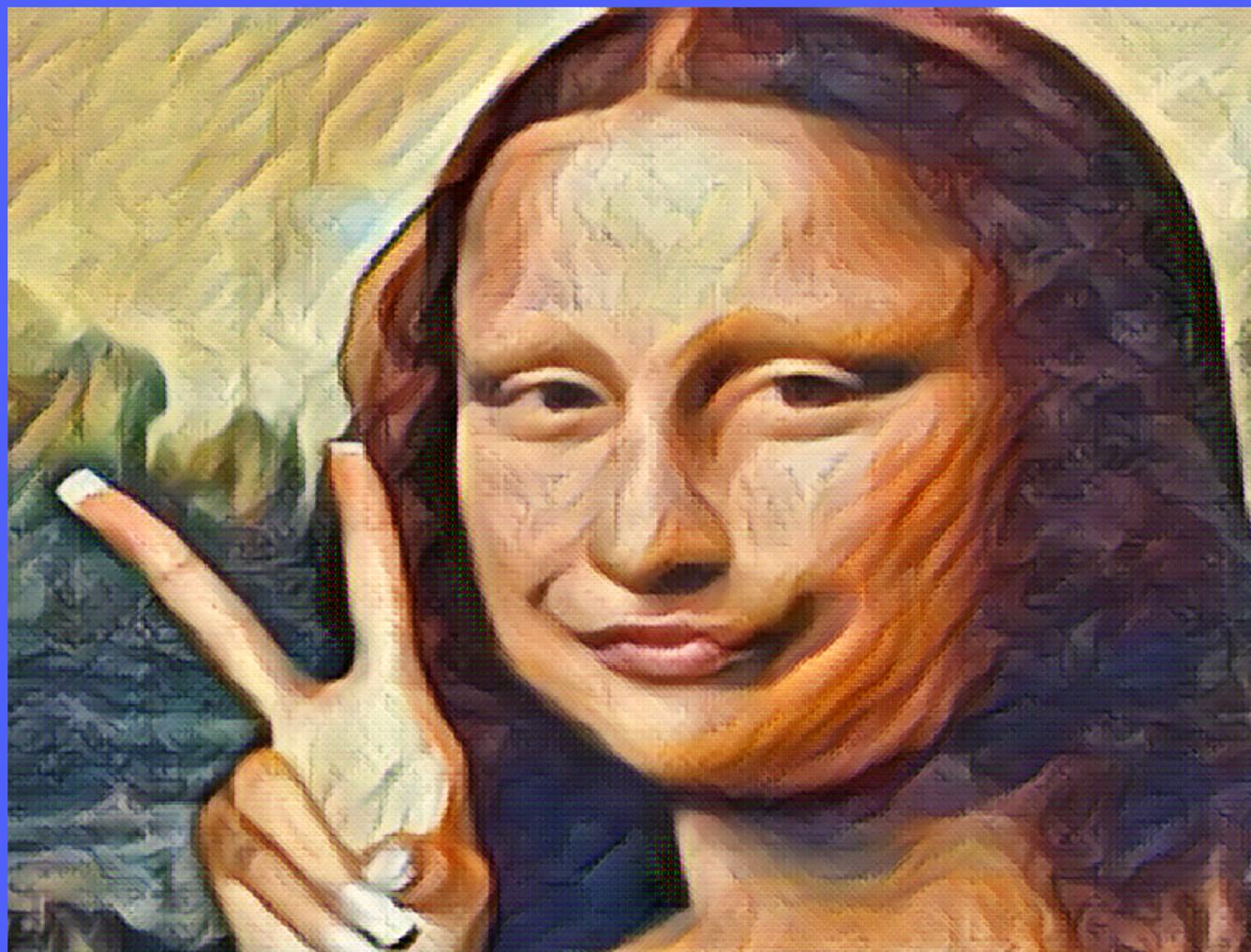
2. PRÊCHER PAR L'EXEMPLE

Feuilles d'activité

- Cartes de scénarios sur les comportements contraires à la nétiquette
- Feuille d'activité sur les comportements contraires à la nétiquette (modification)



monalisa



❤️ 23 💬 4



Égoportrait d'études! J'adore ce nouveau filtre.

- 💬 **untel1** ... on dirait que t'as pas dormi depuis des jours... c'est gênant
- 💬 **meilleure amie_1** Ouiii! J'te suis! Je vais étudier aussi, peut-être qu'on pourrait s'entraider?
- 💬 **le_gentil** <3
- 💬 **t_poche_LOL** Ark... LOL

Cartes de scénarios sur les comportements contraires à la nétiquette (5^e-7^e année)

<p>Tu remarques un commentaire méchant à propos d'un vidéoclip de Beyoncé sur YouTube :</p> <p>« 2 millions de vues, ça se peut pas? Elle sait même pas danser ni chanter lol 😏 »</p>	<p>Ton ami t'envoie une vidéo qu'il a trouvée en ligne et qui te rend mal à l'aise.</p>	<p>Quelqu'un pollue la fenêtre de clavardage de messages inutiles pendant un cours en ligne :</p> <p>« 😏 » « 😏 » « 😏 » « 😏 » « 😏 »</p> <p>JE M'ENNUIE LOL... »</p>
<p>Pendant un cours sur Zoom, une élève interrompt un de ses camarades qui était en train d'expliquer quelque chose.</p>	<p>Tu reçois ce message pendant que tu joues en ligne :</p> <p>« Bro... t'es poche. Tu nous fais perdre... Si tu peux pas faire mieux, quitte le jeu 🚫🚫🚫 »</p>	<p>Un élève envoie ce message à une enseignante :</p> <p>« Yo Mme... j'comprends pas une des questions faque je vais pas faire le devoir. Merci »</p>

Feuille d'activité sur les comportements contraires à la nétiquette

La nétiquette (ou « étiquette d'Internet ») consiste à « traiter les autres internautes avec courtoisie et respect, comme on le ferait dans la vraie vie (traduction libre) ». (Cybersmile Foundation). Alors, qu'est-ce qu'un comportement « contraire à la nétiquette »? Examinons cela ensemble.

Contexte	Exemples de comportements contraires à la nétiquette	Comment réagirais-tu?
Médias sociaux (Instagram, Facebook, TikTok, Twitter, YouTube, etc.)		
Messages textes ou instantanés		
Courriels (à des enseignants, à des amis, etc.)		
Jeux (Among Us, Fortnite, League of Legends, etc.)		