



La nétiquette

8^e à la 12^e année

La nétiquette

| | |
|---|-----------|
| Conditions d'utilisation | 2 |
| À propos d'Actua | 2 |
| Présentation de l'activité | 3 |
| Présentation de l'activité | 3 |
| Logistique (durée, taille du groupe, matériel) | 4 |
| Consignes de sécurité | 5 |
| Liens avec le programme d'études | 6 |
| Marche à suivre | 7 |
| Préparation | 7 |
| Introduction | 8 |
| 1. Prêcher par l'exemple | 9 |
| 2. L'apprentissage automatique et les médias sociaux | 10 |
| 3. Les règles communautaires des médias sociaux | 15 |
| Réflexion et récapitulation | 15 |
| Recommandations selon le mode d'enseignement | 16 |
| À distance (en ligne) | 16 |
| Débranché (Peu ou pas de techno) | 16 |
| Possibilités d'adaptation | 19 |
| Modifications | 19 |
| Ajouts | 19 |
| Références et remerciements | 22 |
| Annexes | 23 |
| Annexe A : Liens avec des professions | 23 |
| Annexe B : Information documentaire | 24 |
| Annexe C : Autres ressources | 28 |



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 | 1,5 h | 8 ^e -12 ^e année (14-18 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. |



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

Présentation de l'activité

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

- reconnaître la différence entre les comportements conformes à la netiquette et contraires à la netiquette 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 • Apprentissage automatique | <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> | <ul style="list-style-type: none"> • S. O. |
| 1. Prêcher par l'exemple | 20 min | <i>Individuellement; petites équipes</i> | <p>Responsable de l'animation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Social Media Do's and Don'ts! (Modern Manners w/ Amy Aniobi) (sous-titres en français) <p>Par équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartes de scénarios sur les comportements contraires à la nétiquette (voir l'annexe C) |
| 2. L'apprentissage automatique et les médias sociaux | 25 min | <i>Tout le groupe; individuellement</i> | <p>Responsable de l'animation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation Gentil ou méchant? <p>Par élève</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur portable ou tablette • Outil d'apprentissage automatique Apprendre à l'ordinateur comment jouer (Machine Learning 4 Kids) |
| 3. Les règles communautaires des médias | 20 min | <i>Individuellement; petites équipes</i> | <p>Responsable de l'animation</p> |



| Section | Durée estimée | Taille du groupe | Matériel |
|------------------------------------|---------------|-----------------------|--|
| sociaux | | | <ul style="list-style-type: none"> • Les règles communautaires des médias sociaux |
| Réflexion et récapitulation | 5 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.○ 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. |

| Section | Préparation |
|--|---|
| <p>1. Prêcher par l'exemple</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Imprimez et découpez des 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). |
| <p>2. L'apprentissage automatique et les médias sociaux</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Exercez-vous à utiliser l'outil d'apprentissage automatique Apprendre à l'ordinateur comment jouer (Machine Learning 4 Kids). Jetez un coup d'œil au document Ajout à la section 2 : Modèle d'apprentissage automatique dans Scratch 3.0 (voir l'annexe C) pour savoir comment tester le modèle d'apprentissage automatique dans Scratch 3.0. |

Introduction

1. Amorcez l'activité par un exercice de réflexion. Lisez les règles de la nétiquette ci-dessous et demandez aux jeunes d'évaluer dans quelle mesure ils suivent ces règles selon une échelle de 1 à 10 (10 signifie qu'on suit toutes les règles et 1, qu'on n'en suit aucune). Mentionnez les exemples fournis au besoin.
 - a. **Remarque** : Les jeunes n'ont pas à divulguer leurs réponses.
 - b. Règles :
 - i. **Respecter la vie privée des autres** : Éviter d'identifier publiquement une personne ou de publier de l'information privée à son sujet, en particulier pour la punir ou se venger d'elle (divulcation de données personnelles); ne pas partager de photos qui ne nous appartiennent pas; ne pas fouiner dans l'appareil ou le courriel d'une personne pour trouver des renseignements que celle-ci ne veut pas dévoiler.
 - ii. **Soigner la formulation, l'orthographe et de la grammaire des messages** : Écrire de manière claire et organisée. Une petite coquille (p. ex. « désert » plutôt que « dessert ») peut créer un gros



quiproquo. Le contexte est aussi important : on ne rédige pas un courriel à son enseignant de la même façon qu'on écrit un texto à sa meilleure amie.

- iii. Faire preuve de gentillesse et d'attention dans ses interactions :** Respecter les opinions et les points de vue des autres, même s'ils diffèrent des nôtres; éviter de se moquer d'une personne en ligne ou de partager des publications visant à rire d'elle dans son dos (qu'on la connaisse ou non).
- iv. Prendre le temps de lire et de comprendre un message avant d'y répondre :** Ne pas répondre à un message avant de l'avoir lu en entier et d'avoir fait l'effort de le comprendre; demander des éclaircissements au besoin; si on n'est pas très familier avec le sujet, se renseigner auprès de sources crédibles afin de pouvoir formuler une réponse adéquate; ne jamais répondre lorsqu'on est en colère.
- v. Fournir du contexte :** Ne pas présumer que tout le monde comprend ce qu'on veut dire; relire son texte et tenter de l'évaluer de manière objective.
- vi. Partager avec prudence :** Vérifier l'information auprès de sources fiables et crédibles avant de la partager; y réfléchir à deux fois afin d'éviter de diffuser de la désinformation ou de la désinformation).
- vii. Ne pas abuser du temps des autres :** Soumettre à temps ses devoirs, ses demandes d'emploi, ses demandes d'admission, etc.; ne pas monopoliser la conversation (p. ex. dans les cours en ligne); ne pas couper la parole aux gens; intervenir de manière concise et pertinente.

c. Pouvez-vous trouver d'autres exemples de règles?

2. Invitez les élèves à *réfléchir* à cette question : « Comment souhaitez-vous que les autres interagissent avec vous en ligne? » Dites-leur qu'il s'agira d'un sujet de réflexion central dans cette activité.

a. Remarque : Si le temps le permet, amenez les élèves à examiner cette question dans différents contextes, comme les plateformes de jeu



(Among Us, Minecraft, World of Warcraft, Runescape, League of Legends, etc.), les médias sociaux (YouTube, TikTok, Instagram, Snapchat, Facebook, etc.) et les travaux scolaires (Google Classroom, Zoom, courriel, collaboration dans Google Doc, recherches en ligne, etc.).

1. Prêcher par l'exemple

1. Montrez cette vidéo : [Social Media Do's and Don'ts! \(Modern Manners w/ Amy Aniobi\)](#) (Amy Poehler's Smart Girls, 2:42, sous-titres en français). Cette vidéo fait partie de la série Amy Poehler's Smart Girls, conçue pour les filles, mais son contenu est très pertinent pour quiconque fréquente le cyberespace (peu importe l'âge ou le genre).
 - a. Vous pouvez aussi diffuser cette autre excellente vidéo, qui présente sous forme de chanson rap les 10 choses à considérer avant de publier en ligne : [Oversharing: Think Before You Post](#) (Common Sense Education, 3:35, en anglais).
2. « 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); écrire 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.).

3. Répartissez les élèves en équipes de deux ou plus et remettez au hasard à chaque équipe une des cartes de scénarios sur les comportements contraires à la nétiquette à l'annexe C (l'exercice peut aussi être fait individuellement). Demandez aux jeunes de déterminer en quoi le comportement décrit sur leur carte est 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).
4. Invitez les jeunes à présenter leurs exemples et animez une discussion sur la différence entre les comportements contraires à la nétiquette et conformes à la nétiquette.
 - a. **Remarque :** Vous pouvez lancer la discussion avec ces questions :
D'instinct, comment réagiriez-vous à cette situation? Y a-t-il d'autres façons dont on pourrait réagir en respectant la nétiquette? Pouvez-vous trouver d'autres exemples?

2. L'apprentissage automatique et les médias sociaux

INTRODUCTION

1. Affichez le contenu de la présentation [Gentil ou méchant?](#) et invitez les élèves à en discuter (pour en savoir plus, voir les notes du présentateur).
 - a. **Lien avec l'informatique :** Bon nombre d'applications de médias sociaux, comme Twitter, Instagram et Facebook, ont recours à l'apprentissage automatique (un domaine de l'intelligence artificielle) pour contrer les comportements inappropriés ou nocifs en ligne, comme la cyberintimidation. Grâce à des filtres algorithmiques, ces applications peuvent détecter les commentaires et contenus susceptibles de constituer de la cyberintimidation ou du pollupostage (pour en savoir plus, voir l'annexe B, Information documentaire).

CLASSEZ VOS DONNÉES

2. Distribuez des appareils aux jeunes (un par élève ou par équipe, selon le cas) et dites-leur de se rendre sur [Apprendre à l'ordinateur comment jouer \(Machine Learning 4 Kids\)](#). L'exercice consiste à entraîner un modèle d'apprentissage automatique à ranger des messages dans les classes « gentil » ou « méchant ».



- a. Remarque :** Pour faciliter l'exercice, affichez le site sur l'écran et démontrez les différentes étapes.
- 3.** Rendez-vous sur [Apprendre à l'ordinateur comment jouer](#) et suivez les étapes ci-dessous pour créer un projet :
- a.** Cliquez sur « Démarez » → « Essayer sans s'enregistrer » - « Essayer maintenant » → « Ajouter un nouveau projet ».
- b.** Sur la page « Démarrer un nouveau projet d'apprentissage machine », remplissez les champs suivants :
- i.** Nom du projet : Titre au choix (p. ex. « Nétiquette »)
 - ii.** Reconnaissance : Texte
 - iii.** Langue : French (français)

A propos Projets Plan de travail Pré-entraîné Stories Livre Nouvelles Aide Déconnexion Language

Démarrer un nouveau projet d'apprentissage machine

Nom du projet *

Nétiquette

Reconnaissance *

texte

Quel type de chose voulez-vous apprendre à l'ordinateur à reconnaître ?

- Pour les mots, les phrases ou les paragraphes, choisissez "text"
- Pour les photos, les diagrammes et les images, sélectionnez "images"
- Pour les ensembles de nombres ou les choix multiples, sélectionnez "numbers"
- Pour la voix et les sons, sélectionnez "sounds"

Langue

French

CRÉER ANNULER

- c.** Cliquez sur « Créer », puis sur « Entraîner ».

Entraîner

Recueillez des exemples de ce que vous voulez que l'ordinateur reconnaisse

Entraîner

Apprendre & Tester

Utilisez les exemples pour apprendre à l'ordinateur à les reconnaître images

Apprendre & Tester

Faire

Utilisez le modèle d'apprentissage machine que vous avez formé pour créer un jeu ou une application, en Scratch ou en Python.

Faire

d. Ajoutez deux étiquettes :

- i. Gentil
- ii. Mechant (sans accent, car le modèle ne traite pas les noms d'étiquette comportant des caractères accentués)

A propos Projets Plan de travail Pré-entraîné Stories Livre Nouvelles Aide Déconnexion Language

Reconnaissance **texte**

< Revenir au projet

Cliquez sur le bouton 'plus' à droite pour ajouter votre premier dossier d'entraînement. →

+ Ajouter une nouvelle étiquette

4. Demandez aux élèves de choisir par vote les messages de la présentation à ranger dans la classe « gentil » ou dans la classe « méchant ».

a. **Lien avec l'informatique :** La classification consiste à regrouper des données par classe en fonction de différents points de données. La classification de données peut servir notamment à filtrer les pourriels dans votre boîte de réception. Les classes sont aussi parfois appelées « étiquettes » ou « catégories » (pour en savoir plus, voir l'annexe B, Information documentaire). Dans le cadre de cet exercice, les classes (ou étiquettes) sont « gentil » et « méchant ».

b. Messages :

- i. 🍷 [Si vous ne pouvez utiliser d'émojis sur votre appareil, écrivez le mot « cœur ».]

- ii. Ouiiii! J'te suis! Je vais étudier aussi, peut-être qu'on pourrait s'entraider?
- iii. Ça t'empêchera pas de couler
- iv. Oh... on dirait plutôt que t'as besoin de dormir haha
- v. On dirait que t'as pas dormi depuis des jours... tellement gênant
- vi. Fais-moi savoir si t'as besoin d'aide Mona :)
- vii. Lâche pas :)
- viii. Ark... LOL
- ix. 🙄😓 [Si vous ne pouvez utiliser d'émojis sur votre appareil, écrivez « mal de cœur ».]
- x. Bonne chance!

5. Pour classer un message sous l'étiquette pertinente, cliquez sur « + Ajouter un exemple », puis tapez le message. Voici un exemple (le résultat peut varier en fonction des résultats du vote des élèves) :

Reconnaissance **texte** comme **Gentil or Mechant**

[< Revenir au projet](#)

+ Ajouter une nouvelle étiquette

Gentil

♥

Ouiiii! J'te suis! Je vais étudier aussi, peut-être qu'on pourrait s'entraider?

Fais-moi savoir si t'as besoin d'aide Mona :)

Lâche pas :)

Bonne chance!

+ Ajouter un exemple

Mechant

Ça t'empêchera pas de couler

Oh... on dirait plutôt que t'as besoin de dormir haha

On dirait que t'as pas dormi depuis des jours... tellement gênant

Ark... LOL

🙄😓

+ Ajouter un exemple

TESTEZ VOTRE MODÈLE D'APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE

6. Une fois que les messages ont été classés, cliquez sur « Revenir au projet », puis sur « Apprendre & Tester ».

The screenshot shows a web interface for training and testing a machine learning model. At the top, it says 'Reconnaissance **texte** comme **Gentil or Mechant**'. Below this, there are two categories: 'Gentil' and 'Mehant'. A navigation bar at the bottom contains links like 'A propos', 'Projets', 'Plan de travail', 'Pré-entraîné', 'Stories', 'Livre', 'Nouvelles', 'Aide', 'Déconnexion', and 'Language'. The main content area is titled '"Nétiquette"' and features three cards: 'Entraîner', 'Apprendre & Tester', and 'Faire'. The 'Apprendre & Tester' card is circled in red. It contains the text: 'Utilisez les exemples pour apprendre à l'ordinateur à les reconnaître images' and a button labeled 'Apprendre & Tester'. The 'Entraîner' card has the text: 'Recueillez des exemples de ce que vous voulez que l'ordinateur reconnaisse' and a button labeled 'Entraîner'. The 'Faire' card has the text: 'Utilisez le modèle d'apprentissage machine que vous avez formé pour créer un jeu ou une application, en Scratch ou en Python.' and a button labeled 'Faire'. A button labeled '< Revenir au projet' is circled in red in the top left corner.

- a. Cliquez ensuite sur « Entraîner un nouveau modèle d'apprentissage machine ».
 - i. **Remarque :** Ce processus peut prendre quelques minutes, selon le volume de trafic sur le serveur d'entraînement.
- b. Une fois que le modèle est entraîné, on peut le tester. Pour ce faire, les élèves doivent taper des mots ou des phrases tirés des messages ajoutés dans le jeu de données (p. ex., « Bonne chance ») dans le champ situé à gauche du bouton « Tester ». Dites aux élèves de noter si le modèle a reconnu correctement la classe (l'étiquette) du texte saisi et le niveau de confiance (« *confidence* » dans l'outil) (cette information sera utile à l'étape 8).

- i. Une fois que les élèves ont saisi leur exemple et appuyé sur le bouton « Tester », le modèle d'apprentissage automatique classe cet exemple sous l'étiquette « gentil » ou « méchant », puis indique en pourcentage (%) son niveau de confiance par rapport à sa décision. Plus le pourcentage est élevé, plus le modèle a confiance en sa décision (jusqu'à 100 % ou un niveau de confiance absolue).

[< Revenir au projet](#)

Qu'avez vous accompli ?

Vous avez entraîné un modèle d'apprentissage automatique pour reconnaître quand le texte est Gentil or Mechant.

Vous avez créé le modèle sur Friday, January 6, 2023 1:03 PM.

Vous avez recueilli :

- 5 exemples of Gentil,
- 5 exemples of Mechant

Quelle est la prochaine étape ?

Essayez de tester le modèle d'apprentissage machine ci-dessous. Entrez un exemple de texte ci-dessous, que vous n'avez pas inclus dans les exemples que vous avez utilisés pour l'entraîner. Il vous dira ce qu'il reconnaît comme tel et à quel point il est confiant à cet égard.

Si l'ordinateur semble avoir appris à reconnaître les choses correctement, alors vous pouvez aller à Scratch et utiliser ce que l'ordinateur a appris pour programmer un jeu !

Si l'ordinateur se trompe sur beaucoup de choses, vous pouvez retourner à la page d'[Entraînement](#) et ajouter quelques exemples supplémentaires.

Une fois que vous avez fait cela, cliquez sur le bouton ci-dessous pour entraîner un nouveau modèle d'apprentissage machine et voir quel sera l'effet des exemples supplémentaires !

Essayez d'insérer un texte pour voir comment il est reconnu en fonction de votre entraînement.

Informations provenant de l'ordinateur d'entraînement :

Le modèle a commencé l'entraînement à : Friday, January 6, 2023 1:03 PM
Situation actuelle du modèle: Available
Le modèle sera automatiquement supprimé après : Friday, January 6, 2023 5:03 PM

Essayez d'insérer un texte pour voir comment il est reconnu en fonction de votre entraînement.

- ii. Voir les exemples ci-dessous :

Essayez d'insérer un texte pour voir comment il est reconnu en fonction de votre entraînement.

Reconnu comme **Mechant**
with 29% confidence



Essayez d'insérer un texte pour voir comment il est reconnu en fonction de votre entraînement.

Bonne chance

Reconnu comme **Gentil**
with 100% confidence

7. Plus on entre de données d'entraînement (d'exemples de chaque classe ou étiquette), plus le modèle dispose d'information pour apprendre et arriver à des résultats justes et précis. Invitez les élèves à revenir au projet et à cliquer sur « Entraîner » afin de pouvoir ajouter d'autres messages de leur cru sous chaque étiquette (au moins cinq par étiquette). Rappelez-leur d'utiliser un langage correct et respectueux.
 - a. Au départ, l'algorithme s'est entraîné à partir d'un jeu de données comprenant 10 messages, mais plus il disposera de données, meilleur il deviendra.
 - b. **Remarque :** Les élèves pourraient aussi ajouter une étiquette pour les messages « ambigus » (c.-à-d. nébuleux ou laissant place à l'interprétation).
8. Répétez l'étape 6 pour comparer la performance actuelle du modèle d'apprentissage automatique à sa performance au départ. Le niveau de confiance a-t-il augmenté? Qu'est-ce qui a changé?
9. Concluez l'exercice en expliquant qu'il s'agit d'une simple démonstration de la façon dont on peut faire appel à l'apprentissage automatique pour rendre les espaces virtuels plus inclusifs. Au fur et à mesure qu'il traite de nouvelles données, le modèle améliore sa précision. Toutefois, il reste encore bien des progrès à faire, notamment en ce qui concerne la capacité de l'intelligence artificielle (IA) à interpréter correctement l'intention et le ton d'un message. Si les jeunes souhaitent en savoir plus sur l'usage de l'IA pour contrer la cyberintimidation, faites-leur lire cet article : [Instagram brings on DeepText AI in effort to eradicate cyberbullying](#) (en anglais).

3. Les règles communautaires des médias sociaux

1. Servez-vous de la présentation sur les [règles communautaires des médias sociaux](#) pour animer une discussion sur le sujet. Sur les plateformes sociales comme Instagram et TikTok de nombreux paramètres visent à garder

l'environnement positif et inclusif. Ainsi, lorsqu'on crée un compte sur une telle plateforme, on consent automatiquement à suivre ses règles communautaires. Celles-ci concernent, notamment, les comportements haineux, le harcèlement et la cyberintimidation.

- a. Si tous les élèves ont leur propre appareil, invitez-les à y explorer les paramètres des applications de médias sociaux afin de rendre la discussion plus concrète.
2. Si les paramètres sont utiles pour encadrer les interactions dans les médias sociaux, les humains ont quand même un rôle à jouer à cet égard. D'ailleurs, l'une des règles essentielles de la nétiquette est de se rappeler qu'il y a un être humain de l'autre côté de l'écran et de faire preuve d'empathie et de gentillesse. **« Comment peut-on encourager les autres en ligne? Pouvez-vous décrire des gestes que vous avez faits pour propager la gentillesse dans le cyberspace? »**

- a. *Réponses possibles:* Partager des publications positives, faire des compliments sincères, partager avec une amie une vidéo qu'on a aimée, etc.
- b. *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? »

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.



- 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. « Que pensez-vous de l'utilisation de l'apprentissage automatique pour empêcher le pollupostage et la cyberintimidation sur les plateformes sociales? »
 - i. Est-ce une solution parfaite? Certaines choses devraient-elles être améliorées? Qu'est-ce qui fonctionne bien d'après vous?
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. • Utilisez un outil permettant à tous les élèves de participer aux discussions en ligne (Mentimeter, Jamboard, etc). | <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"> • 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. | |
| <i>Introduction</i> | |
| <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"> • Lisez ou écrivez au tableau les mots clés de la présentation qui vont servir à l'exercice de réflexion. • Utilisez une version imprimée de l'égoportrait de monalisa pour lancer une discussion sur la gentillesse en ligne (voir l'annexe C). |
| <i>1. Prêcher par l'exemple</i> | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Utilisez des salles de sous-groupes sur la plateforme pour faire travailler les élèves en équipe. • Invitez les jeunes à faire l'exercice individuellement en choisissant le scénario qui les rejoint le plus. | <ul style="list-style-type: none"> • Plutôt que de montrer la vidéo, demandez aux jeunes de fournir des exemples de comportements conformes à la netiquette (en plus des comportements contraires à celle-ci). Préparez aussi une liste d'exemples convenant au groupe d'âge de vos élèves. |
| <i>2. L'apprentissage automatique et les médias sociaux</i> | |
| <ul style="list-style-type: none"> • L'exercice peut être réalisé tel quel en ligne. Vous pouvez utiliser la | <ul style="list-style-type: none"> • Lisez à haute voix les commentaires gentils et |

| À distance (en ligne) | Débranché (Peu ou pas de techno) |
|--|---|
| <p>fonction de sondage ou de main levée pour faciliter le vote.</p> <ul style="list-style-type: none"> Partagez votre écran avec les élèves afin qu'elles et ils puissent réaliser les étapes en même temps que vous. | <p>méchants plutôt que d'afficher la présentation.</p> <ul style="list-style-type: none"> Concentrez-vous sur la classification des données plutôt que sur la mise à l'épreuve du modèle d'apprentissage. Créez d'autres messages gentils et méchants à classer. Considérez la possibilité d'ajouter des commentaires ambigus et soulignez le fait que plus un modèle d'apprentissage automatique reçoit de données pour s'entraîner, meilleur il devient. Faites le lien entre le processus de classification dans l'apprentissage automatique et les filtres qui servent à filtrer les pourriels dans les boîtes de réception et les comportements intimidants dans les médias sociaux. |
| 3. Les règles communautaires des médias sociaux | |
| <ul style="list-style-type: none"> L'exercice peut être réalisé tel quel en ligne. | <ul style="list-style-type: none"> Concentrez-vous sur les questions servant à orienter la discussion. |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> L'exercice peut être réalisé tel quel, sans support technologique. |

| À distance (en ligne) | Débranché (Peu ou pas de techno) |
|---|----------------------------------|
| moyen d'un outil de collaboration (Jamboard, Google Doc, Mentimeter, etc.). | |

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. 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) (voir l'annexe C) afin qu'elles et ils puissent y noter leurs réflexions.

2. L'APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE ET LES MÉDIAS SOCIAUX

- Faites travailler les élèves en équipes de deux ou plus plutôt qu'individuellement.



Ajouts

2. L'APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE ET LES MÉDIAS SOCIAUX

- Après avoir testé votre modèle d'apprentissage automatique sur Apprendre à l'ordinateur comment jouer (Machine Learning for Kids), utilisez-le dans Scratch 3.0.
 - Dans Scratch 3.0, suivez le code fourni dans le document « Ajout à la section 2 : Modèle d'apprentissage automatique dans Scratch 2.0 » (voir l'annexe C) pour que le modèle range de lui-même des messages dans les classes « gentil » ou « méchant ».

3. LES RÈGLES COMMUNAUTAIRES DES MÉDIAS SOCIAUX

- Demandez aux jeunes de définir leurs propres règles communautaires (pour régir un petit espace commun, un club virtuel, une classe en ligne, etc.)
- Question pour lancer la discussion : « Que peut-on faire pour éviter de valider les mauvais comportements en ligne? »
 - Les influenceuses et les influenceurs ne sont pas toujours bien intentionnés. Souvent, elles et ils cherchent à obtenir le plus possible de mentions J'aime et de vues. Qu'est-ce qui se produit quand un youtubeur populaire agit de manière inappropriée? Comment cela affecte-t-il les personnes qui le suivent? Celles-ci sont-elles nécessairement d'accord avec sa façon d'agir?
 - Exemples : Les propos antisémites de Pew Die Pie, les mauvais tours qui blessent ou embarrassent intentionnellement les gens, etc.
- **Lien avec l'informatique :** Expliquez ce qu'est un mot-clic (un outil pouvant servir à soutenir ou sensibiliser les autres en ligne). Montrez aux élèves comment cela fonctionne en cherchant le mot-clic #SCIENCE sur Twitter.
 - Écrivez **différents mots-clics** positifs au tableau et discutez-en avec les élèves. Voici quelques exemples :
 - #BellCause : Utilisé pour sensibiliser les gens aux problèmes de santé mentale et aux ressources d'aide offertes.

- #BlackLivesMatter : Représente un mouvement lancé à la suite de la mort tragique d'un jeune homme noir, Trayvon Martin. Ce mouvement vise à améliorer l'équité et à combattre le racisme institutionnel.
 - #GirlsRising : Renvoie à un mouvement mondial qui met de l'avant l'importance d'éduquer et d'autonomiser les filles en proposant une plateforme pour diffuser des histoires et des actions inspirantes sur le sujet.
 - #LuiPourElle/#HeForShe : A pour objectif d'accroître la sensibilisation à l'égard de l'égalité des genres et d'amener les hommes et les garçons à soutenir activement les femmes dans leur vie (campagne lancée par l'ONU et portée par Emma Watson et Justin Trudeau).
 - #WeAreSilent : Le Fonds Malala de Malala Yousafzai s'est joint à l'organisme Free the Children pour lancer cette campagne cherchant à sensibiliser la population au sort des jeunes filles qui n'ont pas accès à l'éducation.
- Demandez aux élèves de chercher en ligne les mots-clics ci-dessus ou d'autres dont ils ont entendu parler.
 - Les jeunes pourraient aussi créer leur propre mot-clic sur les pratiques cybersécuritaires (p. ex. #SoisCyberfuté, #SoisGentilHorsLigneEtEnLigne, #ÉviteLe Surpartage, #ProtègeTaViePrivée). Les élèves peuvent faire leurs recherches sur un appareil.

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

- Amy Poehler's Smart Girls. (17 mars 2016). *Social Media Do's and Don'ts! (Modern Manners w/ Amy Aniobi)* [Vidéo].
<https://www.youtube.com/watch?v=-tiUDjn7-as>
- BullyingCanada. (s. d.). *Call BullyingCanada Now*.
<https://www.bullyingcanada.ca/get-help/>
- Cyberbullying Research Centre. (s. d.). *Sameer Hinduja: How Machine Learning Can Help Us Combat Online Abuse: A Primer*.
<https://cyberbullying.org/machine-learning-can-help-us-combat-online-abuse-primer>
- 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/>
- Memorial University Instructional Resources. (s. d.). *Netiquette*.
<https://blog.citl.mun.ca/instructionalresources/netiquette/>
- Outside Insight. (s. d.). *Ipshita Sen: Instagram brings on DeepText AI in effort to eradicate cyberbullying*.
<https://outsideinsight.com/insights/instagram-brings-on-deeptext-ai-in-effort-to-eradicate-cyberbullying/>
- 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/faqs/
- 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 l'[Université Memorial](#), « la nétiquette correspond à un ensemble de règles qui déterminent les comportements appropriés à adopter en ligne en fonction des normes sociales et culturelles de la communauté (traduction libre) » (Jenny Preece, 2004, citée sur le site de l'Université Memorial). Le non-respect de ces règles peut être interprété comme un manque de respect. Toutefois, il est important de noter que les règles de la nétiquette peuvent varier selon l'environnement ou le contexte (informel ou officiel), le degré de familiarité entre les personnes, le type d'activité et le genre de technologie utilisée. Pour une description détaillée de ces règles, consultez la [page consacrée aux ressources pédagogiques](#) sur le site de l'Université Memorial.

La [Cybersmile Foundation](#) offre une définition semblable de la nétiquette, mais plus adaptée aux jeunes : 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) ».

Le respect de la nétiquette permet aux utilisatrices et utilisateurs du web de communiquer efficacement et poliment entre eux afin d'éviter les malentendus et les conflits. Comme on ne peut se fier au langage corporel, au ton de la voix ou aux expressions faciales en ligne, cela peut donner lieu à des malentendus et à des conflits. La connaissance des règles de la nétiquette aide les internautes à repérer et à contrer les comportements intimidateurs.

Les règles d'or de la nétiquette (selon la Cybersmile Foundation) :

- Respecter la vie privée
- Soigner son langage
- Éviter le sarcasme
- Bien choisir ses émojis
- Respecter le point de vue des autres

| Exemples | |
|--|---|
| Comportements contraires à la nétiquette | Comportements conformes à la nétiquette |

| Exemples | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas inclure le contexte (p. ex., courriels envoyés aux enseignantes et enseignants) • Ne pas se relire pour corriger ses fautes • Faire des blagues de mauvais goût • Ignorer les gens qui ont besoin d'aide • 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"> • Inclure le contexte lorsque c'est pertinent (p. ex., courriels envoyés aux enseignantes et enseignants) • Vérifier avant de cliquer sur un lien • Se rappeler qu'on est tous des humains • Indiquer clairement qu'on fait une blague • 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

1. PRÊCHER PAR L'EXEMPLE

Image

- Image d'égoportrait de monalisa

Feuilles d'activité

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

Ajout à la section 2 : Modèle d'apprentissage automatique dans Scratch 3.0 (exemple d'ajout pour prolonger l'activité)

Vidéo

- [Social Media Do's and Don'ts! \(Modern Manners w/ Amy Aniobi\)](#) (Amy Poehler's Smart Girls, 2:42, sous-titres en français)

2. L'APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE ET LES MÉDIAS SOCIAUX

Présentation PowerPoint

- [Gentil ou méchant?](#)

Site web

- [Apprendre à l'ordinateur comment jouer \(Machine Learning 4 Kids\)](#)

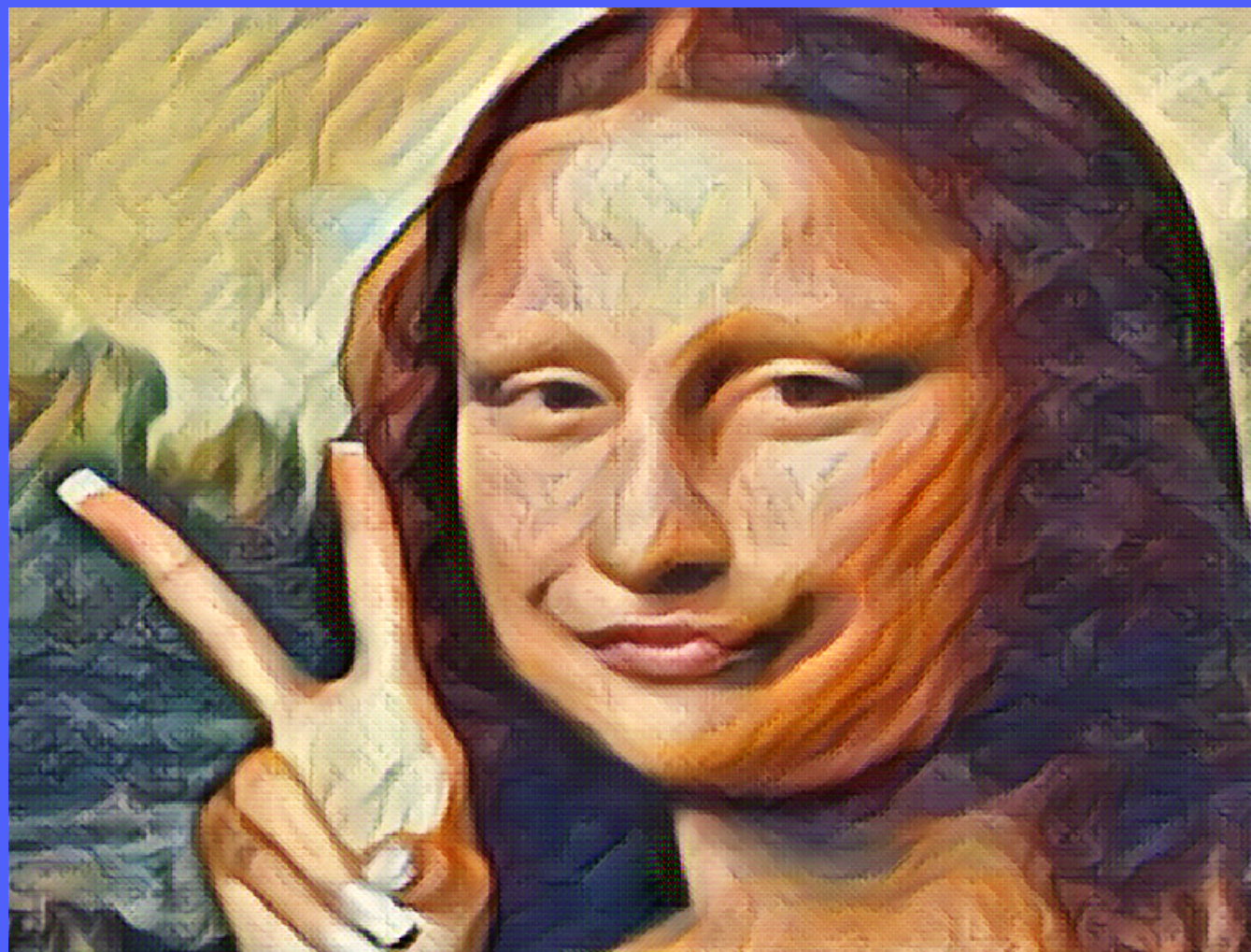
3. LES RÈGLES COMMUNAUTAIRES DES MÉDIAS SOCIAUX

Présentation PowerPoint

- [Les règles communautaires des médias sociaux](#)



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 (8^e-12^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> |
| <p>Votre ami fait des captures d'écran de votre photo sans votre permission et l'envoie à une autre personne.</p> | <p>L'un de vos amis veut créer un faux compte pour espionner quelqu'un d'autre.</p> | <p>Tu reçois un texto de d'un de tes amis :</p> <p>« Hé, regarde cette vidéo... Cette fille de notre classe a l'air si stupide LOL 😂 »</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.) | | |

Ajout à la section 2 : Modèle d'apprentissage automatique dans Scratch 3.0

DE MACHINE LEARNING FOR KIDS À SCRATCH 3.0

1. Après avoir testé votre modèle d'apprentissage automatique sur Apprendre à l'ordinateur comment jouer (Machine Learning for Kids), revenez à votre projet et cliquez sur « Faire ». Cliquez ensuite sur Scratch 3 pour ouvrir le logiciel.

The screenshot shows the 'Modèles d'apprentissage machine' (Machine Learning Models) interface. At the top, there is a header 'Modèles d'apprentissage machine'. Below it, there are two buttons: '< Revenir au projet' (circled in red) and 'Quelle est la prochaine étape ?'. Below these are two more buttons: 'Qu'avez vous accompli ?' and 'Quelle est la prochaine étape ?'. The main content area is titled '"Nétiquette"' and contains three cards: 'Entraîner', 'Apprendre & Tester', and 'Faire'. The 'Faire' card is circled in red. The 'Faire' card contains the text: 'Utilisez le modèle d'apprentissage machine que vous avez formé pour créer un jeu ou une application, en Scratch ou en Python.' and a 'Faire' button. The 'Entraîner' card contains the text: 'Recueillez des exemples de ce que vous voulez que l'ordinateur reconnaisse' and an 'Entraîner' button. The 'Apprendre & Tester' card contains the text: 'Utilisez les exemples pour apprendre à l'ordinateur à les reconnaître images' and an 'Apprendre & Tester' button. A navigation bar at the top includes links for 'A propos', 'Projets', 'Plan de travail', 'Pré-entraîné', 'Stories', 'Livre', 'Nouvelles', 'Aide', 'Déconnexion', and 'Language'.



Réalisez quelque chose avec votre modèle d'apprentissage machine

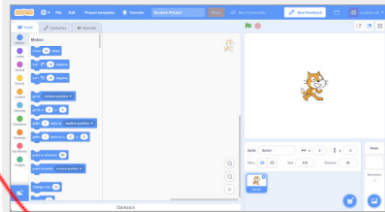
[Revenir au projet](#)

Scratch 3

Utilisez la nouvelle version de Scratch



Scratch 3

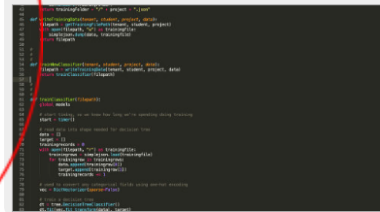


Python

Ecrire du code Python pour utiliser votre modèle d'apprentissage machine



Python

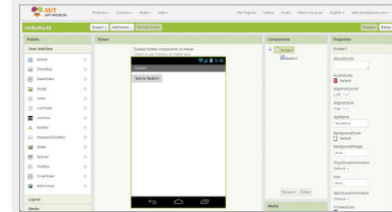


App Inventor

Créez une application mobile pour votre téléphone ou tablette



App Inventor



[< Revenir au projet](#)

Ouvrir dans Scratch 3

Votre projet ajoutera ces blocs à Scratch.

recognise text text (label)

Placer text dans l'entrée prévue à cet effet, et il retournera l'étiquette de ce que votre modèle d'apprentissage machine reconnaît.

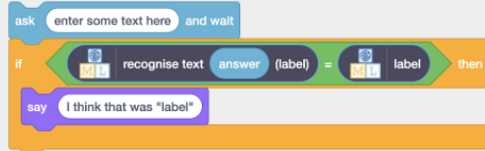
recognise text text (confidence)

Cela retournera une indice de confiance de la machine pour la reconnaissance proposée de text. (un nombre entre 0 - 100).

label

Ces blocs représentent les étiquettes que vous avez créées dans votre projet, vous pouvez donc utiliser leurs noms dans vos scripts.

Cela signifie que vous pouvez faire quelque chose comme ça :



```
ask enter some text here and wait
if recognise text answer (label) = label then
  say I think that was "label"
```

add training data text happy

Utilisez ceci pour ajouter un nouvel exemple à vos données d'entraînement. (Les données d'entraînement ont un effet seulement après que vous ayez entraîné un modèle d'apprentissage machine avec elles)

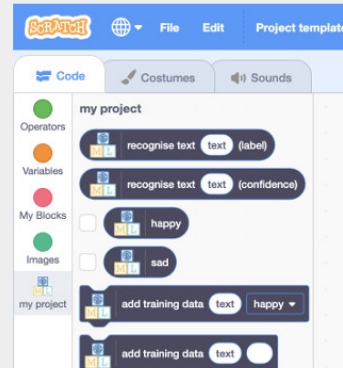
train new machine learning model

Utilisez ceci pour entraîner un nouveau modèle d'apprentissage machine

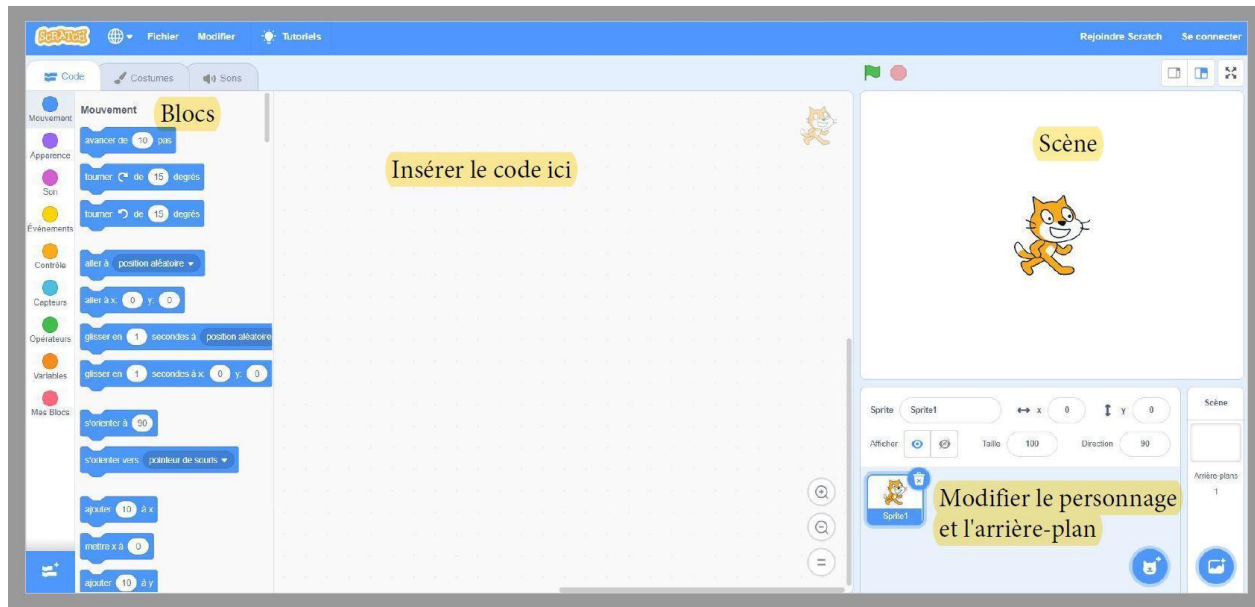
wait until Is the machine learning model ready to use ?

Le modèle d'apprentissage machine prendra une minute avant d'être prêt à l'emploi. Vous pouvez utiliser ces blocs pour attendre qu'il soit prêt.

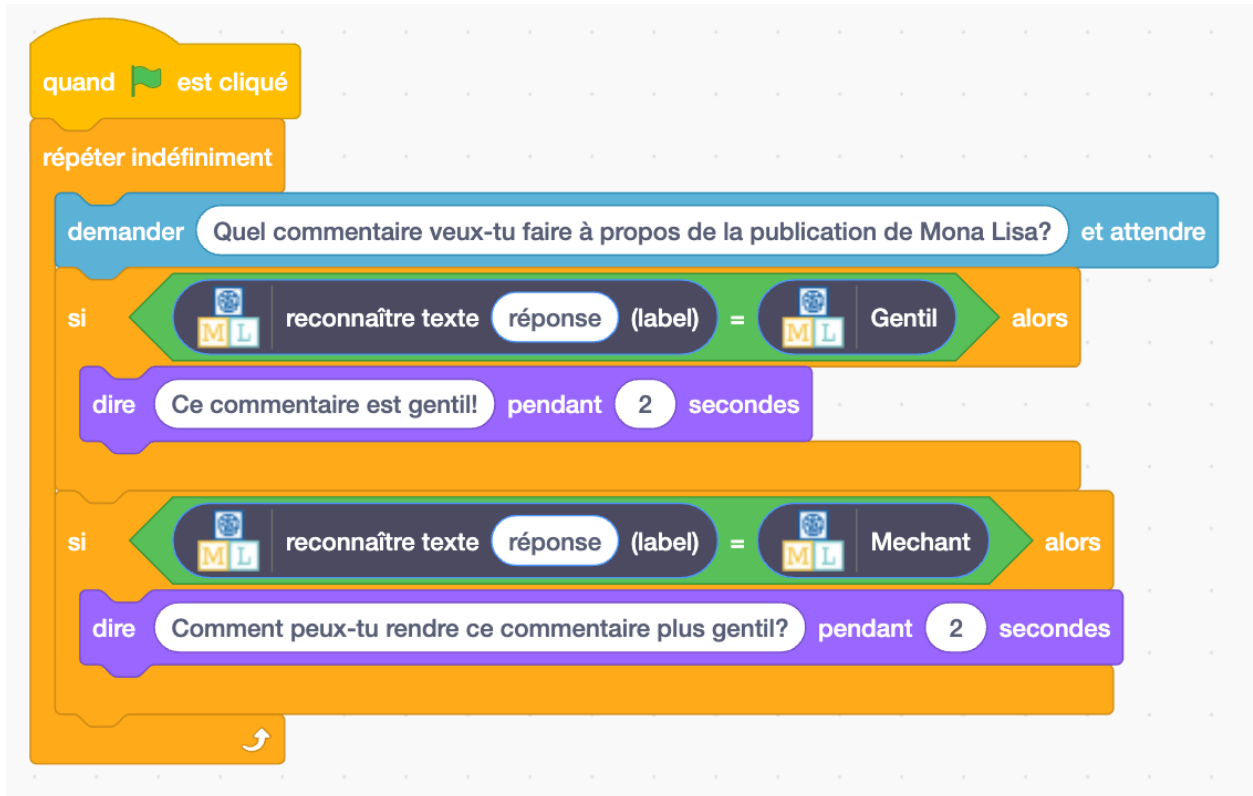
Cela devrait ressembler à quelque chose comme ceci - sauf avec le nom de votre projet.




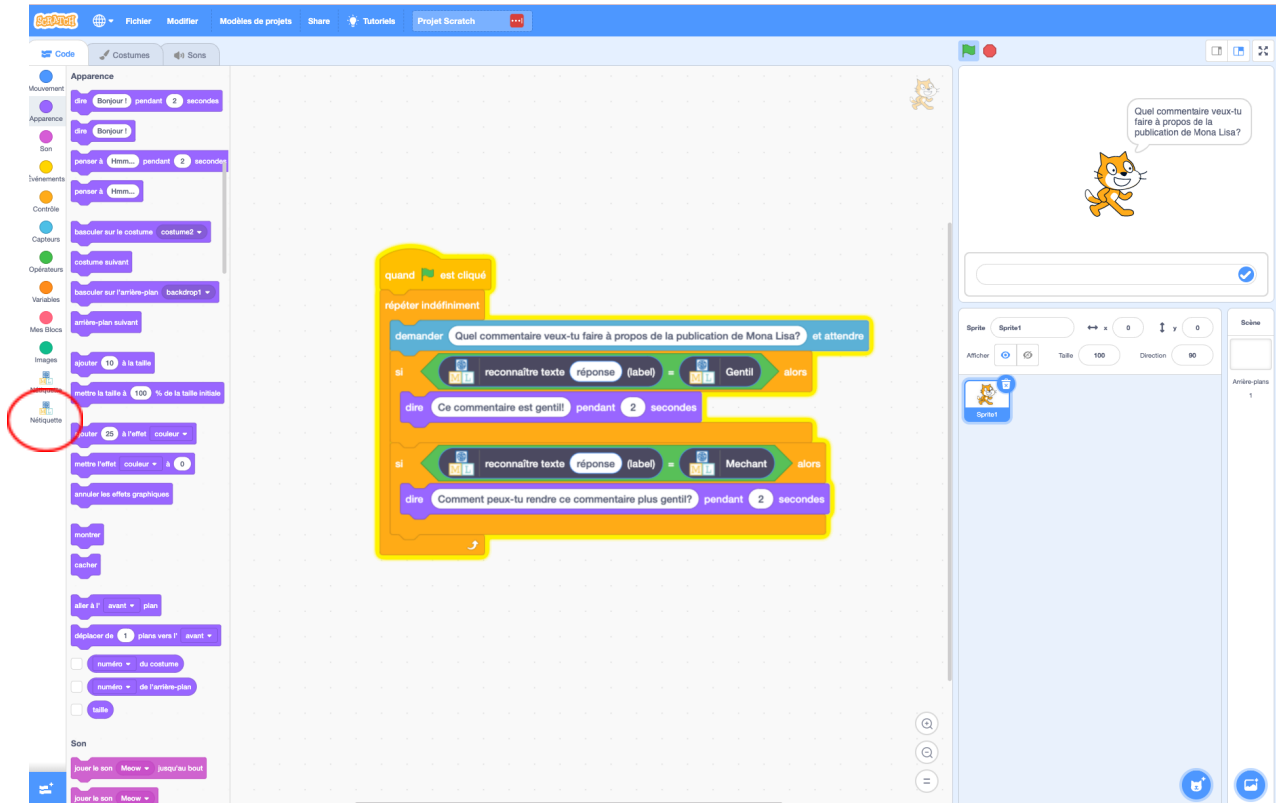
UTILISER SCRATCH 3.0



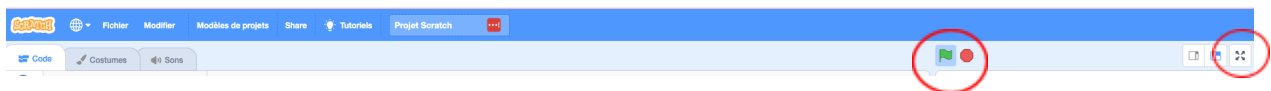
2. Votre objectif dans Scratch 3 est de reproduire le code illustré dans l'image ci-dessous afin que le modèle classe de lui-même des messages sous l'étiquette « gentil » ou « méchant ». Une fois que vous avez cliqué sur « Ouvrir dans Scratch 3 », Scratch 3.0 ouvre un nouvel onglet dans lequel vous devez glisser des blocs pour construire le code qui vous permettra de tester davantage votre modèle d'apprentissage automatique :
 - a. **Truc** : Suivez les couleurs!
 - b. **Remarque** : Voici des exemples de textes à taper pour guider l'utilisatrice ou l'utilisateur : « Quel commentaire veux-tu faire à propos de la publication de Mona Lisa? »; « Ce commentaire est gentil! »; « Comment peux-tu rendre ce commentaire plus gentil? ».



- c. Pour construire ce code, vous devez utiliser les blocs déjà intégrés dans le logiciel et les blocs de votre projet  situés dans le coin inférieur gauche (« Nétiquette » dans cet exemple) :



3. Une fois que le code est complété, cliquez sur le drapeau vert (ou agrandissez l'affichage de la scène). Comme l'indique le code, quand vous cliquez sur le drapeau vert, le personnage demande : « Quel commentaire veux-tu faire à propos de la publication de Mona Lisa? ».





4. Tapez un commentaire pour voir comment votre modèle d'apprentissage automatique va le classer.
5. Vous pouvez prolonger cet exercice en invitant les élèves à modifier l'apparence du personnage (*sprite*), les mots qu'il dit ou même ses mouvements lorsqu'on tape un commentaire gentil ou méchant.