



# La citoyenneté numérique et toi

5<sup>e</sup> à la 7<sup>e</sup> année

# La citoyenneté numérique et toi

<b>Conditions d'utilisation</b>	<b>3</b>
<b>À propos d'Actua</b>	<b>3</b>
<b>Présentation de l'activité</b>	<b>4</b>
<b>Résultats d'apprentissage</b>	<b>4</b>
<b>Logistique (durée, taille du groupe, matériel)</b>	<b>5</b>
<b>Consignes de sécurité</b>	<b>6</b>
<b>Liens avec le programme d'études</b>	<b>7</b>
<b>Marche à suivre</b>	<b>8</b>
Préparation	8
Introduction	9
1. La citoyenneté numérique	9
2. Projet de conception d'une appli	11
Réflexion et récapitulation	12
<b>Recommandations selon le mode d'enseignement</b>	<b>13</b>
<b>Possibilités d'adaptation</b>	<b>14</b>
Modifications	14
Ajouts	15
<b>Références et remerciements</b>	<b>17</b>
<b>Annexes</b>	<b>18</b>
Annexe A : Liens avec des professions	18
Annexe B : Information documentaire	20
Annexe C : Autres ressources	25



## 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](http://actua.ca) et suivez-nous sur [Twitter](#), [Facebook](#), [Instagram](#) et [YouTube](#)!



# La citoyenneté numérique et toi

## Présentation de l'activité

Les élèves vont discuter de la notion de citoyenneté numérique et de la façon dont on peut utiliser Internet pour contribuer de manière significative et positive au monde virtuel. Sur la base de ces discussions, les jeunes vont ensuite créer en équipe un concept d'application (ou « appli ») qui pourrait résoudre un problème dans le monde réel.

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	5 <sup>e</sup> -7 <sup>e</sup> 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. <b>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.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Projecteur</li><li>• Haut-parleurs</li><li>• Écran ou mur vierge</li><li>• Ordinateurs portables ou tablettes</li></ul>



## Résultats d'apprentissage

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

- compris ce qu'est la citoyenneté numérique et le rôle de celle-ci dans la création d'un climat d'interaction constructif en ligne.
- réfléchi à leur rôle dans le monde virtuel et à l'influence importante du virtuel sur la société.
- relevé et exploré les aspects positifs et négatifs des applications numériques et leurs incidences sur la société.

OUTILS	COMPÉTENCES	ATTITUDES
<b>Connaissances, ressources et expériences</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Citoyenneté numérique</li><li>• Applications numériques</li><li>• Espaces virtuels sûrs, positifs et inclusifs</li></ul>	<b>Compétences numériques et en STIM, et aptitudes essentielles à l'employabilité et à la vie quotidienne</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Littératie numérique</li><li>• Comportement sûr et responsable en ligne</li><li>• Jugement critique</li><li>• Faculté d'analyse</li><li>• Résolution de problème</li></ul>	<b>Intelligence numérique, action communautaire et pensée computationnelle</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Compréhension de sa relation avec la technologie</li><li>• Contribution positive au monde virtuel</li><li>• Bien-être numérique</li></ul>

## Logistique (durée, taille du groupe, matériel)

Section	Durée estimée	Taille du groupe	Matériel
<b>Introduction</b>	10 min	<i>Toute la classe</i>	<b>Responsable de l'animation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tableau et marqueur</li></ul>



Section	Durée estimée	Taille du groupe	Matériel
<b>1. La citoyenneté numérique</b>	15 min	<i>Toute la classe</i>	<b>Responsable de l'animation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordinateur portable et projecteur</li> <li>• Vidéo <a href="#">Être un bon citoyen numérique</a> (0:43 - 3:09)</li> <li>• Feuille d'activité Diagramme de Venn sur la citoyenneté.pdf</li> </ul>
<b>2. Projet de conception d'une appli</b>	30-45 min	<i>En équipes de deux; individuelle ment</i>	<b>Responsable de l'animation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tableau et marqueur</li> </ul> <b>Par élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation <a href="#">Modèles de page d'accueil d'une appli</a> OU la feuille d'activité (voir l'annexe C)</li> <li>• Ordinateur portable</li> <li>• Présentation <a href="#">La citoyenneté numérique (5-7)</a></li> <li>• Crayon</li> </ul>
<b>Réflexion et récapitulation</b>	20 min	<i>Toute la classe</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S. O.</li> </ul>

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



Section	Préparation
	<p>consacrer aux différents exercices et aux discussions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La <b>taille du groupe</b> indiquée (en équipes de deux ou plus, ou individuellement) n'est qu'une suggestion et peut être adaptée aux besoins de votre classe.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Contenu :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Préparez des réponses</b> aux diverses questions de réflexion posées durant l'activité.</li> <li>○ Examinez les vidéos et le matériel fournis à l'annexe C pour déterminer si leur contenu <b>convient</b> à vos élèves.</li> </ul> </li> <li>● <b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vérifiez que votre appareil, l'écran et le projecteur sont bien installés et fonctionnels.</li> <li>○ Préparez les appareils des élèves.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>1. La citoyenneté numérique</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ouvrez la feuille d'activité Diagramme de Venne sur la citoyenneté (voir l'annexe C) ou dessinez le diagramme sur un tableau blanc.</li> <li>● Passez en revue les vidéos, les sites web et le matériel fournis pour vous assurer que leur contenu convient à vos élèves.</li> </ul>
<p><b>2. Projet de conception d'une appli</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Imprimez la feuille d'activité Modèles de page d'accueil d'une appli (voir l'annexe C) ou veillez à ce que les élèves disposent d'un outil technologique pour noter et présenter leurs idées.</li> <li>● Créez votre propre appli afin de fournir un exemple aux jeunes qui ont besoin de soutien pour trouver leur concept d'appli.</li> </ul>

Section	Préparation
<b>Réflexion et récapitulation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ouvrez le projecteur et l'ordinateur afin de pouvoir afficher les présentations, au besoin.</li> </ul>

## Introduction

1. Démarrez l'activité avec ces questions : « **Qu'est-ce qu'une citoyenne ou un citoyen d'après vous? Quels sont certains bons choix qu'une citoyenne ou un citoyen peut faire?** » Discutez des réponses avec toute la classe.
  - a. Dans la société, il y a des choses qu'on peut faire et d'autres qu'on doit faire. Une citoyenne ou un citoyen sait distinguer les deux et effectuer les bons choix. Ne pas voler et faire preuve de gentillesse sont des exemples de bons choix.
  - b. *Réponses possibles : Personne qui vit dans un lieu donné (pays, ville, communauté, province, etc.), possède des papiers d'identité et d'autres documents officiels (passeport, permis de travail, etc.), suit les lois et règlements; se montre aimable avec les autres, évite de jeter ses déchets n'importe où, contribue à la société, fait partie d'un groupe, assure sa sécurité et celle des autres, fait de l'activisme, respecte sa famille, son école, les membres de sa communauté, ainsi que la culture et les valeurs des autres.*

## 1. La citoyenneté numérique

1. « **Il faut agir de façon responsable en ligne** ».
  - a. Demandez aux jeunes s'ils sont d'accord ou non avec cette affirmation et encouragez-les à expliquer leur raisonnement.
2. Répartissez les élèves en petits groupes et remettez à chaque équipe la feuille d'activité Diagramme de Venn sur la citoyenneté (voir l'annexe C). Faites-leur remplir le diagramme à l'aide des questions suivantes.



- a. « **Qu'est-ce qu'une citoyenne ou un citoyen d'après vous? Quels sont certains bons choix qu'une citoyenne ou un citoyen peut faire?** » Les élèves peuvent inscrire les réponses fournies dans l'introduction.
- b. « **Qu'est-ce qu'une citoyenne ou un citoyen numérique d'après vous? Quels sont certains bons choix qu'une citoyenne ou un citoyen numérique peut faire?** »
- i. Une citoyenne ou un citoyen numérique doit aussi effectuer de bons choix, par exemple éviter de polluposter (« spammer ») à des fins malveillantes et se montrer aimable dans ses remarques sur les autres en ligne.
  - ii. *Réponses possibles: Personne qui suit les règles (salons de clavardage, plateformes de jeu en ligne, médias sociaux), communique de manière constructive (commentaires, légendes, émojis), contribue positivement aux communautés en ligne (ne fait pas circuler de fausses informations, a des interactions positives, laisse les autres s'exprimer, évite le pollupostage), fait partie d'un groupe (communautés en ligne, groupes sur les réseaux sociaux, plateformes de jeu), agit de façon sécuritaire (réfléchit avant de publier quelque chose, crée des mots de passe forts, protège ses renseignements personnels, évite le surpartage), assume la responsabilité de ses actions, fait de l'activisme social (#mouvements, médias alternatifs, change.org).*
3. Montrez cette vidéo : [Être un bon citoyen numérique](#) (Ophea Canada, 0:43 - 3:09).
4. **Brève discussion** : La citoyenneté numérique consiste notamment à agir de manière sécuritaire et respectueuse en ligne (rappelez les exemples donnés dans la vidéo précédente), mais aussi à intervenir de manière significative dans le monde virtuel.
- a. La citoyenneté numérique peut aussi s'exercer en faisant des contributions positives à la communauté des internautes. Demandez aux équipes de réfléchir à des applications, des sites web ou des

appareils qui ont permis d'améliorer la vie des gens autant dans le monde virtuel que dans le monde réel.

b. Amorces :

- i. « Parmi les applis que vous avez déjà utilisées, lesquelles ont été utiles, vous ont aidé à faire quelque chose? »
- ii. « Connaissez-vous des applis qui aident à faire de l'exercice ou à améliorer sa santé? »
- iii. « Avez-vous déjà utilisé une appli pour en apprendre plus sur un sujet? »
- iv. « Avez-vous déjà utilisé une appli pour communiquer avec une personne qui se trouvait loin de chez vous ou que vous n'aviez pas vue depuis longtemps? »

a. **Remarque :** Certaines applications peuvent avoir des effets à la fois bénéfiques et nuisibles sur les gens. Invitez les jeunes à réfléchir, par exemple, aux aspects positifs et négatifs des médias sociaux et des outils de partage des connaissances.

b. Demandez aux élèves de fournir des exemples d'applications, de sites web ou d'appareils qui ont fait une contribution importante au monde virtuel (voir l'annexe B, Information documentaire pour obtenir des exemples d'applis qui ont fait une telle contribution).

- i. *Réponses possibles :* Applications de télémédecine, systèmes d'alerte, plateformes de vidéoconférence, outils de partage des connaissances, médias sociaux, accès Internet par satellite dans les communautés éloignées, outils de soins de santé virtuels, communautés virtuelles, réseaux d'activisme social, écoles virtuelles, applications et systèmes utilisés au travail et dans la prestation de soins de santé.

## 2. Projet de conception d'une appli

1. Dites aux jeunes que leur tâche dans ce projet sera de concevoir une appli qui pourrait faire une contribution positive au monde virtuel.

a. **Scénario :** Une organisation qui soutient la conception et la production de nouvelles applis novatrices vient d'annoncer qu'elle offrira une série





- c. « Avez-vous des changements à suggérer? »**
  - d. « Est-ce que cette appli représente une contribution positive au monde virtuel? »**
- 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)
<b>Généralités</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Invitez les jeunes à ouvrir leur micro ou à utiliser la boîte de clavardage, à leur convenance.</li><li>• Utilisez un outil permettant à tous les élèves de participer aux discussions en ligne (Mentimeter, Jamboard, etc).</li><li>• Notez les liens à fournir aux élèves et copiez-les dans la boîte de clavardage au moment opportun.</li><li>• 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.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilisez un tableau pour faire des remue-méninges et noter les idées et réponses des jeunes.</li></ul>
<b>Introduction</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Le remue-méninges peut se faire verbalement ou au moyen d'un outil de collaboration (Jamboard, Google Doc, Mentimeter, etc.).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'exercice peut être réalisé tel quel, sans support technologique.</li></ul>
<b>1. La citoyenneté numérique</b>	

À distance (en ligne)	Débranché (Peu ou pas de techno)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Au fil de la discussion, ajoutez les réponses des jeunes dans le document fourni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Répartissez les élèves en petits groupes et utilisez le diagramme de Venn pour discuter de la citoyenneté numérique et de ses ressemblances et différences avec la citoyenneté dans le monde réel.</li> </ul>
<b>2: Projet de conception d'une appli</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'exercice peut être réalisé tel quel en ligne. L'idéation (ou remue-méninges) peut se faire verbalement ou au moyen d'un outil de collaboration (Jamboard, Google Doc, Mentimeter, etc.).</li> <li>• Créez de petits groupes avant l'activité et attribuez une salle de sous-groupe à chacun de ceux-ci afin que les élèves puissent y travailler en équipe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'exercice peut être réalisé tel quel, sans support technologique.</li> </ul>
<b>Réflexion et récapitulation</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demandez aux élèves de partager leur écran durant la présentation de leur concept d'appli.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'exercice peut être réalisé tel quel, sans support technologique.</li> </ul>

## 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.

### INTRODUCTION

- Préparez une liste de réponses avant l'activité et parcourez chaque exemple avec les jeunes.

### 1. LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

- Remplissez le diagramme de Venn (diapo 2) à l'avance et demandez aux élèves d'ajouter leurs réponses, ou discutez des exemples que vous avez préparés.

### 2. PROJET DE CONCEPTION D'UNE APPLI

- Trouvez des idées d'appli en groupe et invitez les jeunes à s'en inspirer ou à créer leur propre concept.
- Donnez plus de temps aux jeunes pour préparer leur concept d'appli et leur présentation.
- Plutôt que de demander aux élèves de développer un concept de toutes pièces, proposez-leur de créer une nouvelle fonction pour une appli existante.
- Répartissez les élèves en plus petits groupes et faites travailler chaque équipe avec une animatrice ou un animateur.

### RÉFLEXION ET RÉCAPITULATION

- Réduisez la durée de la présentation (20 secondes) et de la période de rétroaction des collègues, ou demandez aux animatrices et animateurs de



formuler leurs commentaires au préalable pour rendre l'exercice moins intimidant pour les élèves.

- Sautez l'étape du *pitch* oral et demandez aux équipes d'exposer leur concept ou leur présentation sur une table. Les élèves pourront circuler dans la classe pour voir les propositions de leurs collègues.

## Ajouts

### 1. LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

- Pour approfondir la discussion sur les aspects positifs et négatifs de divers outils numériques, demandez aux jeunes si certains aspects négatifs ont nui à leurs expériences dans le cyberspace.
  - Médias sociaux
  - Accès à l'information
  - Forums de discussion et communautés virtuelles
- Faites travailler les élèves en petits groupes pour la définition de la citoyenneté. Après la diffusion de la vidéo, demandez-leur de dresser une liste d'applis ou d'appareils qui ont fait une contribution significative au monde virtuel.

### 2. PROJET DE CONCEPTION D'APPLI

- Fournissez aux jeunes des outils de conception graphique plus avancés pour la création de la page d'accueil ou d'une section de leur appli.

### RÉFLEXION ET RÉCAPITULATION

- Augmentez la durée de la présentation du concept (1 à 2 minutes) et de la période de rétroaction et de discussion.
- Dites aux élèves de travailler en équipe pour trouver différentes carrières associées à Internet et au monde virtuel.



## Références et remerciements

- CommonSenseEducation. (17 oct. 2017). *What is Digital Citizenship* [Vidéo].  
<https://www.youtube.com/watch?v=mbbuLFUSd0A>
- DigCitUtah. (2017). *What is Digital Citizenship?*  
<https://digcitutah.com/digital-citizenship/>
- Digitalcitizenship.net. (s. d.). *Nine Elements*.  
<https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>
- GlobalCitizen. (s. d.). *8 massive moments when hashtag activism really worked*.  
<https://www.globalcitizen.org/en/content/hashtag-activism-hashtag10-twitter-trends-dresslik/?template=next>
- Google. (2021). *Be Internet Awesome: Digital Citizenship Safety*.  
[https://storage.googleapis.com/qweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/Google\\_BeInternetAwesome\\_DigitalCitizenshipSafety\\_2019Curriculum.pdf](https://storage.googleapis.com/qweb-interland.appspot.com/en-us/hub/pdfs/Google_BeInternetAwesome_DigitalCitizenshipSafety_2019Curriculum.pdf)
- Holiday, Ryan. (s. d.). *28 Decisive Pros and Cons of Online Activism*.  
<https://environmental-conscience.com/online-activism-pros-cons/>
- NEO. (s. d.). *The 9 elements of digital citizenship your students need to know*.  
[https://www.neolms.com/info/the\\_9\\_elements\\_of\\_digital\\_citizenship\\_your\\_students\\_need\\_to\\_know](https://www.neolms.com/info/the_9_elements_of_digital_citizenship_your_students_need_to_know)
- The Mantle. (s. d.). *How Hashtag Activism Advances the Future of Global Movements*.  
<https://www.themantle.com/international-affairs/how-hashtag-activism-advances-future-global-movements>
- The Mantle. (s. d.). *Hashtag Activism Makes The Invisible - Visible*.  
<https://www.themantle.com/international-affairs/hashtag-activism-makes-invisible-visible>
- TrustyTeacher. (s. d.). *Students + Technology*.  
<https://sites.google.com/view/trustyteachertech/students-technology?authuser=0>
- Waterford.org. (s. d.). *How to Teach Your Students the 9 Elements of Digital Citizenship*.  
<https://www.waterford.org/education/digital-citizenship-activities-and-tips/>

## 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.

#### **DÉVELOPPEUSE, DÉVELOPPEUR D'APPLICATIONS**

- La développeuse ou le développeur d'applications est une programmeuse ou un programmeur informatique qui a pour tâche, entre autres, de créer, tester et programmer des applications pour ordinateurs, téléphones mobiles et



tablettes. Cette personne travaille généralement en équipe et élabore des concepts d'applications destinées au grand public ou visant à répondre aux besoins particuliers d'un client. Elle ou il maîtrise les langages de programmation et collabore souvent étroitement avec des designers graphiques et des spécialistes en sciences des données.

## Annexe B : Information documentaire

### LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

La citoyenneté numérique est un ensemble de connaissances, de compétences et d'attitudes qui aident les jeunes à agir de façon positive, sûre, légale et éthique lors de leur utilisation des technologies et de leurs interactions sociales sur Internet. On divise généralement la citoyenneté numérique en neuf composantes.

- **Accès numérique :** Distribution équitable des technologies et des ressources en ligne. L'accès numérique désigne la capacité à communiquer avec les autres et à consulter de l'information sur Internet. Les jeunes doivent savoir que l'accessibilité aux technologies et à l'éducation virtuelle fait partie des enjeux de société actuels.
- **Commerce électronique :** Achat et vente de produits au moyen de diverses méthodes numériques. Le commerce électronique concerne les outils et les mesures de protection en place pour assister les personnes qui achètent et vendent des biens ou réalisent d'autres types d'activités commerciales dans le cyberspace. Le commerce électronique comporte de nombreux débouchés professionnels et la connaissance de celui-ci permet de devenir une consommatrice ou un consommateur plus avisé.
- **Communication et collaboration virtuelles :** Échange d'informations par voies électroniques. Tous les internautes doivent savoir comment s'exprimer en ligne afin d'être bien compris. Les jeunes doivent apprendre à interagir de façon sûre et efficace sur Internet, ainsi qu'à utiliser les technologies de collaboration.
- **Étiquette d'Internet ou « netiquette » :** Ensemble de règles de conduite ou de procédures à suivre dans les interactions en ligne. Pour respecter la netiquette, il faut réfléchir à la façon dont on échange avec les autres à l'aide d'appareils électroniques, tenir compte des idées et des sentiments des autres ainsi que connaître les multiples enjeux et nuances de la communication virtuelle.
- **Littératie numérique :** Processus de compréhension des technologies et de leur utilisation. Les jeunes qui possèdent un bon niveau de connaissances ou



de littératie numériques sont plus susceptibles d'adopter des comportements adéquats en ligne, comme encourager les autres plutôt que d'énoncer des commentaires négatifs. La littératie numérique comprend la littératie médiatique et la capacité à évaluer l'information en ligne, notamment pour faire la distinction entre les fausses et les vraies nouvelles.

- **Santé et bien-être numériques** : Bien-être physique et psychologique d'une personne dans le monde virtuel. La technologie offre une multitude de possibilités de divertissement, mais pour mener une vie saine et équilibrée, il ne faut pas perdre de vue nos besoins et ceux des autres à l'extérieur du monde virtuel. Les jeunes doivent réfléchir à leur utilisation quotidienne des technologies et aux effets de celle-ci sur leur bien-être physique et émotionnel.
- **Droit du numérique** : Renvoie à la responsabilité à l'égard des gestes posés en ligne et aux règles et politiques créées pour encadrer le cyberspace. Tout comme le monde réel, le monde virtuel a dû se doter de structures pour assurer la protection des utilisatrices et utilisateurs d'appareils électroniques. Le droit du numérique traite entre autres de l'utilisation équitable des technologies, du droit d'auteur, de la cyberintimidation, du cybercrime et même des lignes directrices des communautés virtuelles.
- **Droits et responsabilités numériques** : Droits et responsabilités s'appliquant à toutes et tous dans le monde virtuel. Les droits numériques sont en bonne partie les mêmes que les droits de la personne, par exemple, le droit au respect, à un traitement équitable et à la vie privée. Les jeunes doivent saisir qu'il est tout aussi important de défendre et protéger les autres dans le monde virtuel que dans le monde réel.
- **Cybersécurité et protection de la vie privée** : Mesures et systèmes informatiques servant à garantir la sécurité en ligne. Tout comme une maladie contagieuse, les virus informatiques, les courriels d'hameçonnage et les autres logiciels malveillants peuvent se transmettre d'un système à l'autre. Comprendre comment se protéger soi-même et les autres contre les cyberattaques constitue un aspect important de la cybersécurité et de la protection de la vie privée.

## LES APPLICATIONS (OU « APPLIS »)

Les applications et programmes, familièrement appelés « applis », sont des logiciels permettant aux utilisatrices et utilisateurs d'accomplir une tâche quelconque. On répartit généralement ceux-ci en deux catégories, les applications de bureau et les applications mobiles, selon les types d'appareils pour lesquels ils sont conçus. Certaines applis sont complexes et dotées de nombreuses fonctions, par exemple les logiciels de traitement de texte, les tableurs, les jeux vidéos et les navigateurs web; d'autres sont plus simples et n'ont qu'une fonction, comme les horloges et les agendas numériques. Les applis jouent un rôle majeur dans notre vie quotidienne et peuvent nous aider, par exemple, à nous lever le matin ou à rester en contact avec les membres de notre famille.

Les applis peuvent constituer de puissants outils pour promouvoir les changements sociaux et améliorer les mondes virtuel et réel. Voici quelques exemples de domaines auxquels les applications apportent une contribution positive :

- Télémédecine et soins de santé à distance
- Médias sociaux
  - Certains aspects des médias sociaux sont positifs, par exemple, ils offrent des moyens de communiquer et de rester en contact avec les autres qui n'existaient pas auparavant
- Protection (systèmes d'alerte)
- Partage d'information et collaboration
- Bien-être et entraînement physique
- Communautés virtuelles
  - De nombreuses communautés virtuelles regroupent des personnes qui ont une culture, une identité de genre, une ethnicité ou des champs d'intérêt en commun. Ces petits groupes sont faciles d'accès et donnent souvent un sentiment de pouvoir à leurs membres.
- Activisme social
  - L'activisme en ligne est devenu un outil de combat très efficace pour réclamer des changements sociaux. On peut penser notamment à

divers mouvements sur Twitter (#LuiPourElle/#HeforShe; #BlackLivesMatter, #ALSIceBucketChallenge, #WomensMarch).

- Éducation en ligne et virtuelle

## LES MÉDIAS SOCIAUX

L'usage des médias sociaux a constamment augmenté au cours de la dernière décennie. Pratiquement tous les jeunes les fréquentent aujourd'hui. Les médias sociaux font appel à des technologies informatiques qui facilitent le partage d'idées, d'informations et de réflexions au sein de réseaux et de communautés virtuels. Comme la plupart des inventions, elles comportent de nombreux aspects positifs et négatifs :

Aspects positifs	Aspects négatifs
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Commodité et connectivité</li> <li>• Connexion sur de grandes distances</li> <li>• Accès rapide aux informations, aux travaux de recherche et aux idées</li> <li>• Apprentissage, possibilités d'emploi et de réseautage, découverte de contenus</li> <li>• Engagement citoyen virtuel</li> <li>• Capacité de rejoindre une vaste clientèle potentielle, campagnes et outils de marketing innovateurs</li> <li>• Possibilité d'appartenir à des communautés d'affirmation identitaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'expérience virtuelle ne correspond pas toujours à la réalité</li> <li>• L'usage fréquent ou compulsif peut entraîner la dépendance, la dépression, les troubles de l'image corporelle, l'anxiété sociale et d'autres problèmes de santé mentale</li> <li>• Peut agir sur le système de récompense naturel du cerveau</li> <li>• Syndrome FOMO (<i>fear of missing out</i>) pouvant mener à une utilisation obsessionnelle et nuire à la santé mentale</li> <li>• Problèmes d'image de soi, comparaison avec les autres en</li> </ul>

Aspects positifs	Aspects négatifs
	ligne (qui ne se présentent pas nécessairement de manière authentique)

## L'ACTIVISME EN LIGNE

Alors que les plateformes de médias sociaux ne cessent de se développer et d'accroître leur nombre d'abonnés, l'activisme en ligne est devenu une tactique courante des campagnes de lutte pour le changement social. Souvent qualifié en anglais de « *hashtag activism* » (activisme par mot-clic), ce type de mouvement crée une étiquette de données unique (un #mot-clic) pour relier au même message les publications faites sur différentes plateformes. Cette stratégie s'est avérée efficace pour sensibiliser la communauté internationale à divers enjeux comme les atteintes aux droits de la personne et les inégalités sociales vécues par des groupes marginalisés.

Cette forme d'activisme présente de nombreux avantages et inconvénients dont il faut tenir compte :

Avantages	Inconvénients
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facile à coordonner et permet à des gens de n'importe où de participer, y compris dans les pays où le militantisme est interdit</li> <li>• Commode et peu d'obstacles à la participation (peut même se faire en pyjama!)</li> <li>• Pas besoin d'organiser une manifestation de rue et</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peut dérapier et subir l'influence des mauvaises personnes</li> <li>• Des gens peuvent dissimuler leur véritable identité; l'anonymat peut influencer le processus de décision</li> <li>• Internet est souvent perçu comme un espace qui échappe aux lois</li> <li>• En raison de leur commodité, les</li> </ul>

Avantages	Inconvénients
<p>accessible aux personnes âgées ou vivant avec un handicap</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plus sécuritaire en raison de l'absence de dangers physiques</li> <li>• Plus facile d'organiser des campagnes de financement, d'obtenir la participation de célébrités et de faire de la publicité sur les médias sociaux</li> <li>• Réseautage et développement de communautés à plus large échelle</li> </ul>	<p>médias sociaux peuvent être utilisés par des fundamentalistes qui cherchent à faire avancer leur cause</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La mésinformation se propage très rapidement, en particulier auprès de populations vulnérables</li> <li>• L'absence de contacts en personne peut entraîner un activisme passif</li> <li>• Peut exclure certaines générations et les personnes n'ayant pas accès aux technologies</li> </ul>

L'activisme en ligne a davantage de portée lorsqu'il ne constitue pas la seule tactique d'une campagne ou d'un mouvement. Il peut servir à instaurer de vrais changements sociaux et à organiser des manifestations de rue. Bien utilisé, il peut soutenir et renforcer d'autres modes d'activisme. Il est devenu un puissant outil pour les mouvements sociaux et devrait le demeurer tant que les gens continueront de fréquenter Internet.

## **Annexe C : Autres ressources**

### **1. LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE**

Feuille d'activité

- Diagramme de Venn sur la citoyenneté (ci-dessous)

Vidéo

- [Être un bon citoyen numérique](#) (Ophea Canada, 0:43 - 3:09)

### **2. PROJET DE CONCEPTION D'UNE APPLI**

Feuille d'activité

- Modèles de page d'accueil d'une appli (ci-dessous)

Présentations PowerPoint

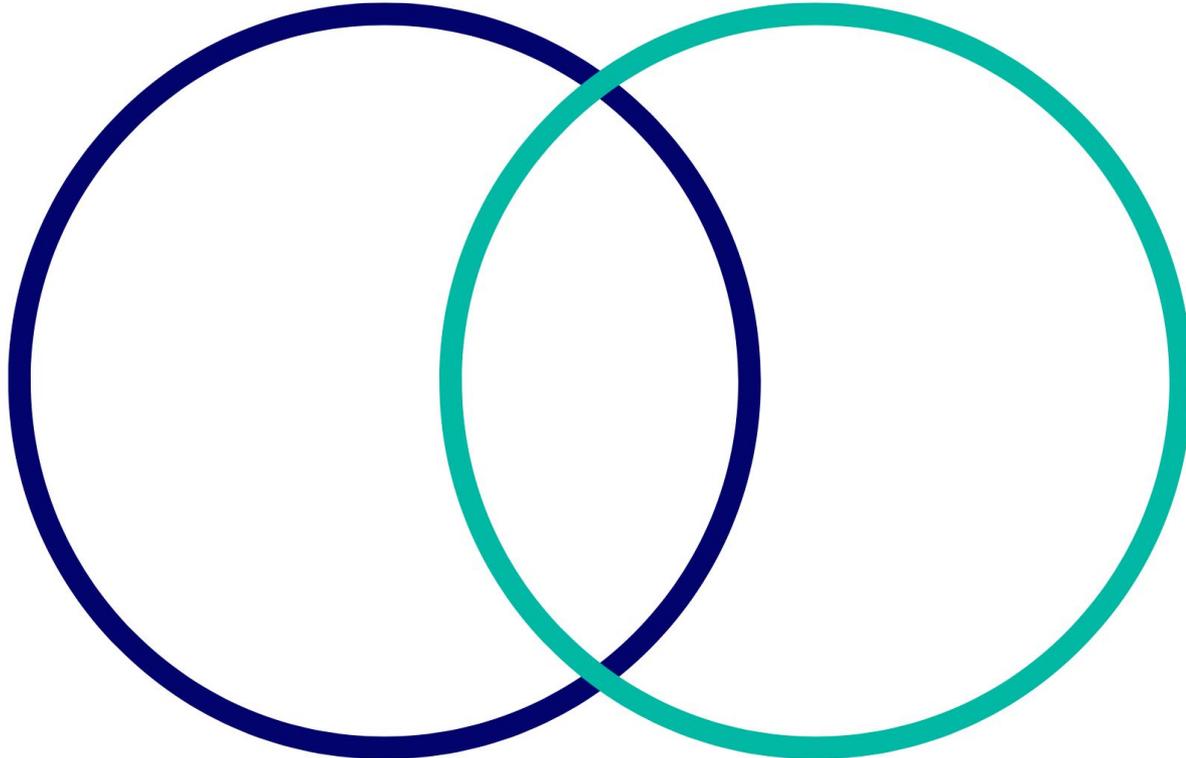
- [La citoyenneté numérique \(5-7\)](#)
- [Modèles de page d'accueil d'une appli](#)

## La citoyenneté numérique (dans le monde virtuel)

Qu'est-ce qu'une citoyenne ou un citoyen **numérique**? Quels sont certains **bons choix** qu'une citoyenne ou un citoyen numérique peut faire?

## La citoyenneté dans le monde réel

Qu'est-ce qu'une citoyenne ou un citoyen? Quels sont certains **bons choix** qu'une citoyenne ou un citoyen numérique peut faire?



## Questions à prendre en considération

À quoi sert l'appli?

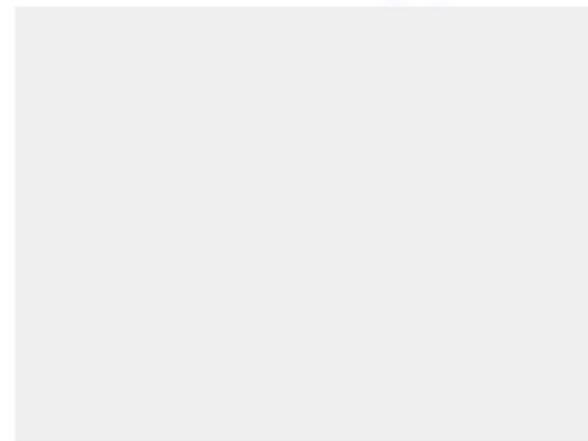
Pourquoi pourrait-elle être importante pour les gens?

Est-ce qu'elle résout un problème dans le monde virtuel ou réel?

Quel est le public cible?

**Modèle – Faire une copie et ajouter les noms des membres de l'équipe**

**Nom de l'appli**



**Nom de l'appli :**

**Modèle – Faire une copie et ajouter les noms des membres de l'équipe**

## Questions à prendre en considération

À quoi sert l'appli?

Pourquoi pourrait-elle être importante pour les gens?

Est-ce qu'elle résout un problème dans le monde virtuel ou réel?

Quel est le public cible?