



Explorateurs d'Internet

Guide d'activités pour la 2^e à la 4^e année

Explorateurs d'Internet

Conditions d'utilisation	2
Présentation de l'activité	3
Buts d'accomplissement	5
Organisation (durée, taille du groupe, matériel)	7
Consignes de sécurité	8
Liens avec le programme d'études	8
Marche à suivre	10
Préparation	10
Introduction	11
Section 1 : Tromperies et fausses nouvelles en ligne	12
Section 2 : Examen de contenu médiatique	16
Réflexion et récapitulation	18
Recommandations selon le mode d'enseignement	19
Possibilités d'adaptation	23
Modifications	23
Ajouts	24
Références et remerciements	27
Annexes	29
Annexe A : Liens avec des professions	29
Annexe B : Information documentaire	30
Annexe C : Autres ressources	33

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 des tiers 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, veuillez nous visiter en ligne à l'adresse www.actua.ca et sur les médias sociaux : [Twitter](#), [Facebook](#), [Instagram](#) et [YouTube](#)!



Explorateurs d'Internet

Présentation de l'activité

De l'information est publiée continuellement en ligne. Pendant cette activité, les élèves apprendront les étapes nécessaires pour reconnaître les faits et la fausse information (p. ex., mésinformation, désinformation et fausses nouvelles) et améliorer leur analyse de la partialité et de la désinformation en ligne. Cette activité leur fournira les outils et les stratégies nécessaires pour trouver des sources fiables et crédibles tout en évitant la fausse information, quel que soit le contexte.

Cette activité fait partie d'une [série d'activités basées sur l'éducation cybernétique](#) qui est offerte en français et en anglais. Explorez le [Guide pédagogique pour former des jeunes cyberfutés d'Actua](#) pour découvrir comment vous pouvez former des jeunes cyberfutés dans votre milieu d'enseignement.

Activité conçue par Actua, 2023.

Environnement	Durée	Public cible	Spécifications techniques
En personne	1 heure	2 ^e -4 ^e année (de 8 à 10 ans)	Certains exercices nécessitent l'utilisation d'un ordinateur portable ou d'une tablette. Moyennant certaines modifications, les élèves peuvent être regroupés en équipes de deux ou plus pendant toute la durée de la séance. Les responsables de l'animation doivent avoir à leur disposition un ordinateur portable, un projecteur, des haut-parleurs et un écran ou un mur vierge pour y faire des projections. <ul style="list-style-type: none">• Projecteur



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

Objectifs

Buts d'accomplissement

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

- **Trouver et utiliser** des sources d'information crédibles et fiables en ligne et hors ligne.
- **Comprendre** comment est créée la mésinformation et pourquoi elle est parfois largement partagée en ligne.

Critères de réussite

À la fin de l'activité, les élèves pourront affirmer ce qui suit :

- **Je peux définir et expliquer** les termes « fait », « mésinformation » et « fausses nouvelles ».
- **Je peux faire la distinction** entre des sources d'information fiables et non fiables.
- **Je peux expliquer** comment se propage la mésinformation et des façons de lutter contre la propagation de la mésinformation en ligne.

OUTILS	COMPÉTENCES	ATTITUDES
Connaissances, ressources et expériences <ul style="list-style-type: none"> • Mésinformation • Sources fiables et 	Compétences numériques, compétences en STIM et aptitudes essentielles à l'employabilité et à la vie	Intelligence numérique, action communautaire et pensée computationnelle



OUTILS	COMPÉTENCES	ATTITUDES
crédibles <ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage automatique 	quotidienne <ul style="list-style-type: none"> • Esprit critique • Analyse • Littératie numérique • Comportement sûr et responsable en ligne • Communication en ligne 	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension de sa relation avec la technologie • Intelligence artificielle éthique • Gestion des renseignements personnels

Organisation (durée, taille du groupe, matériel)

Section	Durée	Taille du groupe	Matériel
Introduction	5 minutes	<i>Toute la classe</i>	Responsables de l'animation <ul style="list-style-type: none"> • Image d'introduction (<i>annexe C</i>)
Section 1 : Tromperies et fausses nouvelles en ligne	15 minutes	<i>Petits groupes (de 4 à 10 personnes)</i>	Par groupe <ul style="list-style-type: none"> • Diaporama Jeu de cartes (<i>annexe C</i>)
Section 2 : Examen de contenu médiatique	30 minutes	<i>Toute la classe; petits groupes</i>	Responsables de l'animation <ul style="list-style-type: none"> • Diaporama Jeopardy pour les explorateurs d'Internet
Réflexion et récapitulation	10 minutes	<i>Toute la classe</i>	<ul style="list-style-type: none"> • S.O.

Consignes de sécurité

Les consignes de sécurité ci-dessous vous sont fournies à titre indicatif et ne sont pas nécessairement 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 d'éducation cybernétique 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 aux 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

Cette activité correspond aux trois composantes du [Cadre de référence pancanadien pour l'enseignement de l'informatique](#) (en anglais) :



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 activités 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 à 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'<i>annexe C</i> 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.
Introduction	<ul style="list-style-type: none">● S.O.
Section 1 : Tromperies et fausses nouvelles en ligne	<ul style="list-style-type: none">● Préparez le jeu de cartes (1 par groupe) et assurez-vous que le nombre de cartes de personnages correspond au nombre d'élèves formant les groupes (de 1 à 3 désinformateurs, selon la taille du groupe).● Selon le groupe d'âge, vous pouvez choisir d'écrire vos propres mots sur les cartes fournies.

Section	Préparation
	<ul style="list-style-type: none"> Familiarisez-vous avec les règles du jeu.
Section 2 : Examen de contenu médiatique	<ul style="list-style-type: none"> Familiarisez-vous avec le diaporama Jeopardy pour les explorateurs d'Internet.

Introduction

- Montrez les images ci-dessous (voir l'*annexe C*) et demandez aux élèves de voter sur ce qui est vrai et ce qui est faux à leur avis :



boredpanda. (2020). 30 Fake Viral Photos People Believed Were Real. https://www.boredpanda.com/fake-news-photos-viral-photoshop/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic



boredpanda. (2013). Top 22 Unbelievable Places That You Have To Visit Before You Die. https://www.boredpanda.com/amazing-places/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

- Dévoilez la vérité aux élèves (**la photo de gauche est fausse et la photo de droite est réelle**).
 - Les deux images sont belles et semblent réelles, mais le contenu médiatique (p. ex., des vidéos et des photos) peut être modifié, falsifié et retouché. Sans savoir quelles questions poser ou ce qu'il faut regarder, il peut être difficile de distinguer le réel du faux en ligne ou hors ligne.

Section 1 : Tromperies et fausses nouvelles en ligne

1. Pendant ce jeu, les élèves tenteront de deviner le mot caché en posant des questions dont la réponse est « oui » ou « non ». Pour gagner, ils doivent trouver le mot sans se laisser influencer par des hypertrucages!
 - a. Toutefois, certains joueurs (les « désinformateurs ») tenteront de répandre de la désinformation et d'empêcher les élèves de deviner le mot.
 - b. Le navigateur Web connaîtra le mot caché et aidera les citoyens numériques à le deviner en répondant aux questions à l'aide de jetons.
2. Divisez les élèves en groupes (minimum 4 personnes et maximum de 10 personnes, selon la taille de la classe et l'aide qui doit être apportée aux élèves). Par exemple, une classe de 30 élèves pourrait être divisée en 3 groupes de 10.
3. Distribuez à chaque groupe un jeu de cartes préparé et commencez le jeu.
 - a. Le jeu de cartes (*annexe C*) contient des jetons à double face (« oui », « non », « peut-être » et « bonne réponse »), des cartes de personnages (« navigateur Web », « citoyen numérique » et « désinformateur ») et des mots. Pour obtenir une description du jeu de cartes, consultez l'*annexe C : Autres ressources*.

Jetons à double face



Oui



Non



Peut-être



Bonne
réponse

Cartes de personnages



- b.** Selon le nombre d'élèves dont il est composé, chacun des groupes recevra 1 carte « navigateur Web », de 1 à 3 cartes « désinformateur » et de 4 à 8 cartes « citoyen numérique ».
 - i.** Les groupes de 4 à 6 personnes recevront 1 carte « désinformateur », les groupes de 7 ou 8 en recevront 2 et les groupes de 9 ou 10 en recevront 3.
- c.** Demandez aux groupes de s'asseoir en cercle et de déposer les jeux de cartes et les jetons au milieu.
- d.** Mélangez les cartes de personnages et distribuez-en une à chacun des joueurs, face vers le bas.
- e.** Demandez aux élèves de regarder secrètement leur carte.
- f.** L'élève qui a reçu la carte « navigateur Web » doit dévoiler sa carte au groupe et prendre les jetons qui se trouvent au centre.
- g.** La personne responsable de l'animation demande ensuite aux joueurs de tous les groupes de fermer les yeux, puis à ceux qui ont reçu la carte « navigateur Web » d'ouvrir les yeux et de choisir une carte dans la pile de cartes de mots. La carte choisie doit être déposée au centre, face vers le haut.
- h.** La personne responsable de l'animation demande à l'élève qui a reçu la carte « navigateur Web » de fermer les yeux.
- i.** La personne responsable de l'animation demande ensuite aux désinformateurs d'ouvrir les yeux et de regarder le mot caché choisi par le navigateur Web.
 - i.** S'il y a plusieurs désinformateurs, ces derniers devront regarder qui sont leurs coéquipiers.
- j.** La personne responsable de l'animation demande aux désinformateurs de fermer les yeux.
- k.** La personne responsable de l'animation ramasse la carte de mot de chaque groupe afin que personne ne puisse la voir dans le groupe, puis demande à tous d'ouvrir les yeux.
- l.** Les citoyens numériques essaient de trouver le mot caché.
 - i.** Tous les participants (citoyens numériques et désinformateurs) posent au navigateur Web des questions dont la réponse est « oui » ou « non » (p. ex., « est-ce un endroit? », « est-ce plus grand qu'un grille-pain? »).

- ii. Le navigateur Web ne peut pas parler et doit donner un jeton (« oui », « non », « peut-être », « bonne réponse ») à l'élève qui a posé une question.

1. Exemple : le mot caché est *ordinateur*

Citoyen numérique n° 1 : « Est-ce vivant? »

Navigateur Web : donne un jeton « non »

Citoyen numérique n° 2 : « Est-ce un outil technologique »?

Navigateur Web : donne un jeton « oui »

Citoyen numérique n° 3 : « Est-ce que j'en ai à la maison? »

Navigateur Web : donne un jeton « oui »

Citoyen numérique n° 2 : « Est-ce un ordinateur? »

Navigateur Web : donne le jeton « bonne réponse »

Le jeu prend fin.

- iii. Les jetons « oui », « non » et « peut-être » étant limités, les citoyens numériques doivent deviner le mot caché avant qu'ils ne s'épuisent.

- iv. Les désinformateurs tentent d'induire en erreur les citoyens numériques en posant des questions qui n'ont pas de lien avec le mot pour épuiser les jetons.

1. Exemple : le mot caché est *ordinateur*

Citoyen numérique n° 1 : « Est-ce vivant? »

Navigateur Web : donne un jeton « non »

Désinformateur : « Est-ce un lieu que je peux visiter? »

Navigateur Web : donne un jeton « non »

Citoyen numérique n° 2 : « Est-ce un objet? »

Navigateur Web : donne un jeton « oui »



Désinformateur : « Puis-je le porter? »

Navigateur Web : donne un jeton « peut-être »

- v. Lorsque les citoyens numériques réussissent à deviner le mot, le navigateur Web donne le jeton « bonne réponse » et le jeu prend fin. Les citoyens numériques ne se sont pas laissés induire en erreur avec une information trompeuse!
 - 1. Les désinformateurs peuvent révéler leur identité au groupe.
 - vi. Les désinformateurs qui parviennent à empêcher les citoyens numériques de deviner le mot caché ont réussi à les induire en erreur avec une information trompeuse.
 - 1. Les citoyens numériques peuvent essayer de deviner l'identité des désinformateurs au moyen d'un vote.
 - vii. Si le temps le permet, mélangez de nouveau les cartes de personnages et jouez une autre partie avec un nouveau mot.
4. Faites une récapitulation avec les élèves et demandez-leur comment le jeu pourrait s'apparenter à Internet et à la propagation de désinformation.
- i. Qu'advierait-il s'il n'y avait pas de désinformateurs?
 - ii. Qu'advierait-il si le navigateur Web ne répondait pas honnêtement à vos questions et jouait un rôle de désinformateur pour contribuer à vous induire en erreur?
 - iii. Comment pouvez-vous déterminer si quelque chose est « réel » ou « faux »?
 - iv. **(Définition du terme « désinformation »** : information fausse ou trompeuse qui est communiquée dans l'intention de tromper ou de duper. Pour obtenir de plus amples renseignements, voir l'annexe B : *Information documentaire*.)

Section 2 : Examen de contenu médiatique

1. Posez au groupe les questions suivantes :
 - a. « Combien de recherches sont effectuées sur Google chaque seconde? »
 - i. La réponse est environ 99 000 par seconde.
 - ii. Vous pouvez aussi consulter le site [Internet Live Stats](https://www.internetlivestats.com/one-second/) (<https://www.internetlivestats.com/one-second/>) pour



présenter le nombre le plus à jour aux élèves. Par contre, le chargement du site prend du temps.

- b.** « À votre avis, ces recherches mènent-elles toutes à de l'information exacte? »
- c.** « Quel type de questions peut-on se poser pour déterminer si les sources ou le contenu proviennent d'une personne digne de confiance? »
 - i.** *Réponses possibles* : Est-ce que je connais qui a partagé le contenu? Le contenu provient-il d'une personne qui possède une grande connaissance du domaine? Y a-t-il des fautes d'orthographe ou d'autres problèmes? Essaie-t-on de me duper?
 - ii.** Pour obtenir de plus amples renseignements, voir l'annexe B : *Information documentaire*.

2. Ouvrez le [diaporama Jeopardy pour les explorateurs d'Internet](#). Divisez les élèves en petits groupes, demandez-leur de jouer en équipe au jeu Jeopardy (il est possible de jouer selon le principe de la première personne qui se manifeste pour donner la réponse ou simplement en calculant le pointage des membres du groupe selon le nombre de bonnes réponses).

- a.** Voici les réponses des diapositives :
 - i.** Catégorie 1, 200 \$ – Fausseté
 - ii.** Catégorie 1, 400 \$ – Fausseté
 - iii.** Catégorie 1, 600 \$ – Fausseté
 - iv.** Catégorie 1, 800 \$ – Fausseté
 - v.** Catégorie 1, 1 000 \$ – Vérité
 - vi.** Catégorie 2, 200 \$ – Fausseté
 - vii.** Catégorie 2, 400 \$ – Vérité
 - viii.** Catégorie 2, 600 \$ – Fausseté
 - ix.** Catégorie 2, 800 \$ – Fausseté
 - x.** Catégorie 2, 1 000 \$ – Vérité
 - xi.** Catégorie 3, 200 \$ – Vérité
 - xii.** Catégorie 3, 400 \$ – Fausseté
 - xiii.** Catégorie 3, 600 \$ – Vérité
 - xiv.** Catégorie 3, 600 \$ – Fausseté (c'est environ 2 ans)
 - xv.** Catégorie 3, 1 000 \$ – Vérité
 - xvi.** Catégorie 4, 200 \$ – Vérité



- xvii. Catégorie 4, 400 \$ – Vérité
- xviii. Catégorie 4, 600 \$ – Fausseté (ils utilisent des dauphins)
- xix. Catégorie 4, 800 \$ – Vérité
- xx. Catégorie 4, 1 000 \$ – Vérité
- xxi. Catégorie 5, 200 \$ – Fausseté
- xxii. Catégorie 5, 400 \$ – Fausseté
- xxiii. Catégorie 5, 600 \$ – Fausseté
- xxiv. Catégorie 5, 800 \$ – Vérité
- xxv. Catégorie 5, 1 000 \$ – Fausseté
- xxvi. Catégorie 6, 200 \$ – Vérité
- xxvii. Catégorie 6, 400 \$ – Fausseté
- xxviii. Catégorie 6, 600 \$ – Fausseté
- xxix. Catégorie 6, 800 \$ – Vérité
- xxx. Catégorie 6, 1 000 \$ – Fausseté

3. Après chaque question, demandez à chaque groupe de discuter pour déterminer si la vidéo est **un fait ou une fausseté**. « **Pourquoi êtes-vous de cet avis? A-t-il été difficile de le déterminer? »**
 - a. Demandez aux élèves de poser des questions sur les mots qu'ils ne connaissent pas. Vous pouvez même envisager de jouer avec toute la classe si cela convient mieux à votre groupe.
 - b. Les réponses des diapositives figurent dans les notes de la présentation.

Réflexion et récapitulation

1. Discutez des questions suivantes avec les élèves pour les aider à réfléchir sur eux-mêmes et leurs expériences en ligne (les réflexions peuvent être échangées avec le groupe ou en petits groupes ou par écrit) :
 - a. « Quelles sont les conséquences de répandre de l'information inexacte? Pourquoi est-il important de se méfier de la désinformation en ligne? »
 - i. *Réponses possibles* : les personnes qui ne connaissent pas les bonnes questions à poser croiront ce qui est dit; il est important de se méfier de la désinformation pour trouver l'information la plus exacte sur un sujet avant de se faire une opinion.



- b. « Qu'avez-vous appris aujourd'hui qui peut vous aider à distinguer le vrai du faux? »
2. Discutez des différentes professions figurant à l'*annexe A : Liens avec des professions*.
 3. Encouragez les élèves à devenir des ambassadeurs cyberfutés et à faire part de leurs apprentissages tirés de cette activité à leurs amis et à leur famille.

Recommandations selon le mode d'enseignement

Comment pourriez-vous enseigner ce contenu dans différents contextes? Chaque activité a été conçue pour être animée en personne. 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/pas de support technologique)
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.). • Notez les liens à fournir aux élèves et copiez-les dans la boîte de clavardage au moment opportun. • Utilisez des sondages ou d'autres outils d'interactions en groupe pour faire le point avec les élèves et maintenir leur motivation. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisez des tableaux pour faire des remue-méninges et noter les idées et réponses des élèves.
Introduction	

À distance (en ligne)	Débranché (peu/pas de support technologique)
<ul style="list-style-type: none"> • L'exercice peut être réalisé tel quel en ligne. Envisagez d'utiliser les fonctionnalités de sondage intégrées à la plateforme en ligne. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'activité peut être réalisée telle quelle, sans support technologique. Envisagez de télécharger et de montrer les images de l'<i>annexe C</i> à l'aide d'un projecteur ou de les imprimer afin que les groupes puissent les explorer individuellement.
Section 1 : Tromperies et fausses nouvelles en ligne	
<ul style="list-style-type: none"> • Animez une conversation sur les « fausses nouvelles » ou la « désinformation ». Les élèves savent-ils de quoi il s'agit? Peuvent-ils en fournir une définition? • Jouez la vidéo suivante : What is fake news - explained CBC Kids News (CBC Kids News, 2:19, en anglais). • Jouez à Pictionary en ligne (p. ex., skribbl [en anglais]) et ajoutez des mots liés à l'activité d'éducation cybernétique. <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilisez le réglage de salle privée. ○ Pour ajouter de la difficulté, il est possible d'attribuer secrètement le rôle de désinformateur à une personne dont la tâche consistera à dessiner 	<ul style="list-style-type: none"> • L'activité peut être réalisée telle quelle, sans support technologique.

À distance (en ligne)	Débranché (peu/pas de support technologique)
un mot inexact pour induire les autres en erreur.	
Section 2 : Examen de contenu médiatique	
<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu Jeopardy peut avoir lieu individuellement plutôt qu'en équipes. Vous pouvez demander aux élèves de choisir une tuile dans le clavardage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concentrez-vous sur les questions de discussion. • Formulez les énoncés suivants à voix haute et demandez aux élèves d'indiquer s'ils pensent que c'est faux (par exemple, en levant un objet, en levant la main, en tapant sur leur pupitre ou en se déplaçant vers un côté de la pièce). En réalité, tout semble faux, mais tout est vrai. L'exercice consiste à souligner l'importance d'effectuer ses propres recherches (ou de demander à des parents, tuteurs ou enseignants) pour déterminer si un contenu lu en ligne est vrai ou faux : <ul style="list-style-type: none"> ○ Il y a plus de tigres en captivité aux États-Unis qu'à l'état sauvage partout dans le monde. ○ Cultiver un ananas prend environ deux ans. ○ Les guépards ne peuvent pas rugir. Ils peuvent seulement miauler comme des chats domestiques.

À distance (en ligne)	Débranché (peu/pas de support technologique)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les scientifiques qui travaillent avec des coquerelles deviennent souvent allergiques au café moulu. ○ Partout dans le monde, un grand nombre de militaires ont dressé des dauphins pour effectuer des tâches dangereuses, comme le repérage de mines sous l'eau. ○ Il y avait des humains en vie plus près de l'époque du tyrannosaure rex (« tyrannosaurus rex », ou « T. rex ») que des tyrannosaures en vie près de l'époque d'un autre type de dinosaure appelé « stégosaure ». ○ Nintendo a été fondée en 1889. ○ Les bananes sont des baies, mais pas les fraises. ○ Les requins ont précédé les arbres. ○ Cléopâtre était en vie plus près de l'époque du lancement du premier iPhone que de celle de la construction des pyramides de Gizeh.



À distance (en ligne)	Débranché (peu/pas de support technologique)
	<ul style="list-style-type: none"> • Imprimez une sélection d'images retouchées du site Bored Panda et une sélection d'images réelles non modifiées. Demandez aux élèves quelles sont, à leur avis, les images réelles et les images fausses. Demandez-leur d'expliquer leur raisonnement.
Réflexion et récapitulation	
<ul style="list-style-type: none"> • L'exercice peut être réalisé tel quel en ligne. En guise de remue-méninges, envisagez une discussion verbale ou utilisez un outil de collaboration (p. ex., Jamboard, Google Doc ou Mentimeter). 	<ul style="list-style-type: none"> • L'activité peut être réalisée telle quelle, sans support technologique.

Possibilités d'adaptation

Il est possible d'adapter différents aspects de cette activité (durée, environnement, matériel, taille du groupe ou consignes) 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

- Assurez-vous d'activer les sous-titres pendant la lecture des vidéos.
- Fournissez des souris quand des ordinateurs portables sont utilisés.
- Formez des paires ou des groupes plutôt que de faire travailler les élèves individuellement.



SECTION 1 : TROMPERIES ET FAUSSES NOUVELLES EN LIGNE

- Rédigez des amorces dans vos propres mots pour les adapter aux besoins du niveau que vous enseignez et de votre classe.
- Plutôt que d'utiliser des jetons pour répondre aux questions, le navigateur Web peut y répondre à voix haute à l'aide des mots « oui », « non », « peut-être » ou « bonne réponse ».
- Plutôt que de jouer en petits groupes, il est possible de jouer avec toute la classe sans utiliser les cartes de jeu. La personne responsable de l'animation joue le rôle du navigateur Web et choisit cinq élèves qui joueront le rôle de désinformateur à qui il divulgue le mot en l'écrivant et en leur montrant pendant que les autres élèves ont les yeux fermés. Les citoyens numériques essaient ensuite de deviner le mot en posant des questions dont la réponse est « oui » ou « non », mais sans dépasser 20 questions.

SECTION 2 : EXAMEN DE CONTENU MÉDIATIQUE

- Demandez aux élèves de poser des questions sur les mots qu'ils ne connaissent pas. Envisagez de jouer avec toute la classe si cela convient mieux à l'âge des jeunes de votre groupe.

Ajouts

GÉNÉRALITÉS

- Discutez des hypertrucages et de l'intelligence artificielle en explorant la vidéo suivante :
 - [Deepfake Videos Are Getting Terrifyingly Real](#) (NOVA PBS Official, 3:35, en anglais).
- Abordez le sujet des « opinions »
 - Démarrez une conversation sur les opinions : « Quelle est la différence entre un fait et une opinion? »
 - Réponses possibles : Un fait peut être prouvé ou réfuté en effectuant des recherches. En revanche, une opinion repose sur des croyances personnelles ou des émotions et ne peut être prouvée.
 - Diverses personnes ont des opinions différentes selon les expériences qu'elles ont vécues et leurs points de vue. Il est



important de respecter les différentes opinions, même si elles ne correspondent pas à la vôtre.

- Lisez le fait et l'opinion ci-dessous et demandez aux élèves de décider s'ils associent l'énoncé à un fait ou à une opinion (révélez-leur ensuite la réponse) :
 - Il y a moins de femmes que d'hommes dans le domaine des STIM (fait).
 - Python est le meilleur langage de programmation qui soit (opinion).
 - Mentionnez aux élèves qu'il faut toujours encourager les gens à exprimer leur opinion et respecter toutes les identités. C'est ainsi que nous grandissons et apprenons. Les recherches proviennent souvent d'une opinion.
 - Selon le temps qu'il reste, demandez aux élèves de réfléchir à un fait et à une opinion sur les STIM.

SECTION 1 : TROMPERIES ET FAUSSES NOUVELLES EN LIGNE

- Demandez aux élèves de tenter de deviner le mot en une période limitée (p. ex., 5 minutes) en ajoutant au jeu une minuterie.
- Ajoutez un nouveau personnage, le « vérificateur de faits » (un par groupe).
 - Les vérificateurs de faits agiront comme des citoyens numériques, mais connaîtront le vrai mot et aideront les citoyens numériques à le deviner.
 - Le vérificateur de fait peut poser au navigateur Web des questions pertinentes pour aider les citoyens numériques à deviner le mot.
 - Si les citoyens numériques devinent correctement le mot avant que tous les jetons soient utilisés, les désinformateurs peuvent essayer de dérober la victoire en tentant de deviner qui joue le rôle de vérificateur de faits. Pour ce faire, ils peuvent user de stratégie et regarder qui est la personne qui possède le plus de jetons « oui ».

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 stratégies 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

Above the Noise. (5 juin 2019). *Deepfakes: Can You Spot a Phony Video?* [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=Ro8b69VeL9U>

all in one channel. (2 mars 2021). *Tom cruise magic #tomcruise #tiktok #viral*

[Vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=7iYPr5a3bxM>

Beh. (14 février 2007). *House Hippo Commercial* [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=TijcoS8qHIE>

Bezier Games. (2023). *Werewords*. <https://beziergames.com/products/werewords>

boredpanda. (2020). *30 Fake Viral Photos People Believed Were Real*.

https://www.boredpanda.com/fake-news-photos-viral-photoshop/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

boredpanda. (2013). *Top 22 Unbelievable Places That You Have To Visit Before You Die*.

https://www.boredpanda.com/amazing-places/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

Business Wire. (16 septembre 2019). *News Media Canada Launches 'Spot Fake News Online' Media Literacy Tool*".

<https://www.businesswire.com/news/home/20190916005285/en/News-Media-Canada-Launches-%E2%80%98Spot-Fake-News-Online%E2%80%99-Media-Literacy-Tool>

Center for Information Technology & Society. (s. d.). *"How is Fake News Spread? Bots, People like You, Trolls, and Microtargeting"*.

<https://www.cits.ucsb.edu/fake-news/spread#spread-bots>

Dictionary.com. (s. d.). *"Misinformation" vs. "Disinformation": Get Informed on the Difference*.

<https://www.dictionary.com/e/misinformation-vs-disinformation-get-informed-on-the-difference/>

Wong, D. (29 août 2016). *hawk drop snake on family bbq. lol*. [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=RIG1JRNzYeI>

eastondreamcrazy. (8 août 2011). *Ultimate Batting Practice* [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=W8SK0rk5jdE>

Fun Kids. (s. d.). *Top 10 Facts about Computers*.

<https://www.funkidslive.com/learn/top-10-facts/top-10-facts-about-computers/>



German Television. (4 mai 2018). *german ducks stop on red light and go on green lights Enten Saarbrücken* [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=OrtkqXzPG-c>

Insider. (3 janvier 2019). *17 facts that sound fake but are totally true.*

<https://www.insider.com/true-facts-that-sound-fake-2018-1>

Jebdogrpm. (19 Septembre 2021). *Pig rescues baby goat* [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=g7WjrvG1GMk>

MrKammerl. (3 août 2019). *MEGAWOOSH - Bruno Kammerl jumps* [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=lkwh4ZaxHIA>

MrSprts12. (6 mai 2011). *Evan Longoria's Crazy Bare Hand Catch* [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=tMujgAAyH-I>

Murphy, K. (10 avril 2016). *Snowboarder Girl Chased By Bear - I Was Singing Rihanna Work And Didn't Know It Was Behind Me!* [Vidéo].

https://www.youtube.com/watch?v=vT_PNKg3v7s

MySwitzerland. (27 mars 2013). *BBC: Spaghetti-Harvest in Ticino* [Vidéo].

https://www.youtube.com/watch?v=tVo_wkxH9dU

TheULfG. (28 avril 2010). *Walk on water (Liquid Mountaineering)* [Video file].

<https://www.youtube.com/watch?v=Oe3StlGgoHQ>

University of Toronto. (s. d.). *Essential Research Skills.*

<https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=251905&p=1675733>

vstypicals. (10 avril 2008). *Kobe jumps over a speeding car (Aston Martin)* [Vidéo].

<https://www.youtube.com/watch?v=BIWeEFV59d4>

Walden University Library. (s. d.). *What is Fake News?*

<https://academicguides.waldenu.edu/library/fakenews/Whatsfakenews>

Wikipedia. (2023). *Fake news.*

https://en.wikipedia.org/wiki/Fake_news#cite_note-Higdon-11

Annexes

Annexe A : Liens avec des professions

GENDARMERIE ROYALE DU CANADA : ANALYSTE DE RENSEIGNEMENTS EN CYBERCRIMINALITÉ

- L'analyste de renseignements en cybercriminalité se spécialise en cybercriminalité (activités criminelles perpétrées au moyen d'ordinateurs ou d'Internet) et utilise ses connaissances pour élaborer des stratégies afin de 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 menaces (p. ex., virus informatiques ou atteintes à la sécurité des données) et les vulnérabilités (p. ex., autorisation manquante ou types de fichiers dangereux) visant divers systèmes informatiques et logiciels. Elle ou il utilise ses connaissances pour élaborer des mesures de sécurité et mettre en œuvre des solutions afin de protéger les systèmes contre les cybercrimes tels que le piratage (accès non autorisé à un compte ou à un système informatique) et les logiciels malveillants (logiciels spécialement conçus pour perturber ou endommager un système informatique ou y accéder sans autorisation). Ces mesures peuvent prendre la forme de technologies ou de processus organisationnels.

DÉVELOPPEUSE, DÉVELOPPEUR DE LOGICIELS DE SÉCURITÉ

- La développeuse ou le développeur de logiciels de sécurité conçoit et implante des outils de sécurité logicielle (p. ex., programmes informatiques), développe des systèmes connectés à Internet (p. ex. matériel informatique, logiciels et données) et teste la vulnérabilité (lacune ou faiblesse dans un système informatique de tous ses concepts).

CHERCHEUSE, CHERCHEUR

- La chercheuse ou le chercheur se spécialise dans divers domaines d'études



comme les sciences, les sciences informatiques et les mathématiques. Elle ou il mène ses propres recherches et collecte et analyse des données pour résoudre des problèmes ou explorer des questions, en plus d'examiner des sources pertinentes, crédibles et fiables relativement à ses recherches.

DÉVELOPPEUSE, DÉVELOPPEUR DE CONTENU

- La développeuse ou le développeur de contenu effectue des recherches et recueille, modifie et élabore du contenu pour diverses organisations selon le projet qui lui est confié. Elle ou il doit s'assurer de la fiabilité et de la crédibilité des sources consultées.

VÉRIFICATRICE, VÉRIFICATEUR DE FAITS

- La vérificatrice ou le vérificateur de faits examine les faits et l'information pour les vérifier et améliorer la qualité de l'information dans le contenu médiatique ou les publications.

Annexe B : Information documentaire

MÉSINFORMATION ET DÉSINFORMATION

Le terme « mésinformation » désigne la propagation de fausse information, dans une intention trompeuse ou non (Dictionary.com, s.d., para. 4). Cela peut comprendre :

- Communiquer des détails que vous avez mal entendus ou qui sont flous dans votre mémoire.
- Raconter sans le savoir à votre famille quelque chose que vous avez entendu à la télévision et qui n'est pas vrai.
- Partager sans le savoir une publication qui contient de l'information inexacte sur les médias sociaux.

Le terme « désinformation » désigne une information qui est délibérément trompeuse ou partielle (Dictionary.com, s.d., para. 12). Pour ce groupe d'âge, vous pouvez définir la « partialité » comme le fait de favoriser certaines idées ou personnes par rapport à d'autres **d'une manière qui est injuste**.

Cela peut comprendre :

- Un discours ou des faits manipulés



- De la propagande (**définition du terme « propagande »** : information, en particulier de nature partielle ou trompeuse, qui est utilisée pour appuyer et promouvoir une cause politique ou un point de vue en particulier)

Le terme « fausse nouvelle » désigne une information fausse ou trompeuse présentée comme une nouvelle. Une fausse nouvelle est souvent créée pour être partagée à grande échelle ou distribuée pour générer des revenus ou promouvoir ou discréditer un personnage public, un mouvement politique, une entreprise, etc. (Wikipedia, 2023). Cela peut comprendre :

- Fausses nouvelles
- Vidéos modifiées
- Photos manipulées

La Walden University Library décrit les conséquences des fausses nouvelles ([Walden University Library](#), s.d.) comme suit :

- Une source de frustration et une perte de temps : Les utilisateurs méritent de l'information exacte, si bien que l'information partielle et fausse est une source de frustration et une perte de temps.
- Un danger : la propagation de mensonges et de tromperies peut créer de l'hostilité.
- Le partage et le soutien de fausses nouvelles peuvent nuire à votre réputation et diminuer votre crédibilité.
- Elles créent un manque de confiance généralisé par rapport à toutes les nouvelles et sources médiatiques.

STRATÉGIES À UTILISER LORSQUE VOUS LISEZ DE L'INFORMATION EN LIGNE

Selon un outil d'habiletés médiatiques créé par News Media Canada, il existe quatre questions simples que peuvent se poser les utilisateurs avant de consommer de l'information trouvée en ligne. [Business Wire](#) (2019) énumère les quatre questions créées par Fake News Online (SPOT) en y ajoutant des détails supplémentaires :

- **S** : La **s**ource est-elle crédible? Vérifiez la source de l'article.
- **P** : La **p**erspective est-elle partielle? Faites preuve d'un esprit critique et recherchez les divers points de vue sur une question.
- **O** : Existe-t-il d'autres **s**ources qui rapportent la même nouvelle? Vérifiez vous-même les faits et la validité de la nouvelle.

- **T** : La nouvelle arrive-t-elle à point nommé dans le **t**emps? Vérifiez la date de publication de la nouvelle, car il arrive parfois que certains opportunistes profitent d'anciennes histoires.

Annexe C : Autres ressources

INTRODUCTION

Image(s)

- Image d'introduction (*voir ci-dessous*)

SECTION 1 : TROMPERIES ET FAUSSES NOUVELLES EN LIGNE

Matériel

- Jeu de cartes (*voir ci-dessous*)
- *Description du jeu de cartes* (*voir ci-dessous*)

SECTION 2 : EXAMEN DE CONTENU MÉDIATIQUE

Diaporama(s) de l'activité

- [Diaporama Jeopardy pour les explorateurs d'Internet](#)

Explorateurs d'Internet – Images d'introduction

Laquelle est vraie? Laquelle est fausse? Passons au vote



Explorateurs d'Internet – Description du jeu de cartes

Type de carte	Exemple	Description
Jetons	Oui Non Peut-être Bonne réponse	Utilisés par le navigateur Web pour répondre aux questions sur le mot caché. Quand tous les jetons ont été utilisés ou si le mot caché a été trouvé par un des citoyens numériques, le jeu prend fin. Les jetons sont à double face.
Cartes de personnages	Navigateur Web (1)	La joueuse ou le joueur qui choisit le mot caché. Utilise des jetons pour répondre aux questions et aider les citoyens numériques à trouver le mot caché.
	Citoyen numérique (de 3 à 7 personnes)	Joueuse ou joueur dont l'objectif consiste à deviner le mot caché en posant des questions dont la réponse est « oui » ou « non ».
	Désinformateur (de 1 à 3 personnes)	Joueuse ou joueur dont l'objectif consiste à empêcher les citoyens numériques de deviner le mot caché. Elle ou il pose des questions dont la réponse est « oui » ou « non » qui n'ont pas de lien avec le mot caché pour gaspiller des jetons.
	Vérificateur de faits (1)	Rôle dans le prolongement du jeu. Joueuse ou joueur qui connaît le mot caché et qui essaie d'aider les citoyens numériques à trouver le mot caché en posant des questions



Type de carte	Exemple	Description
		dont la réponse est « oui » ou « non » qui sont utiles sans se faire démasquer par les désinformateurs.
Cartes de mots	Mot de passe Internet Site Web Ordinateur portable Média social Téléphone USB Journal Livre	Mots cachés; le navigateur Web en choisit un que les joueurs essaieront de deviner.



Explorateurs d'Internet – Jeu de cartes











**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



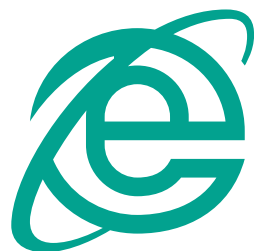
**Carte de
personnage**



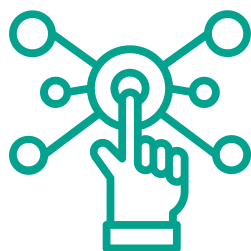
**Carte de
personnage**



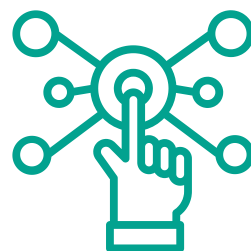
**Navigateur
Web**



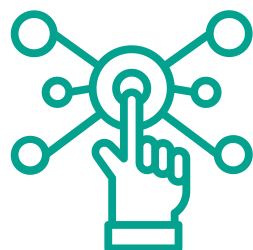
**Citoyen
numérique**



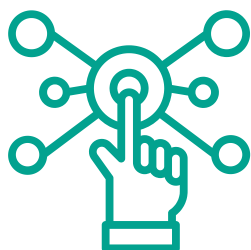
**Citoyen
numérique**



**Citoyen
numérique**



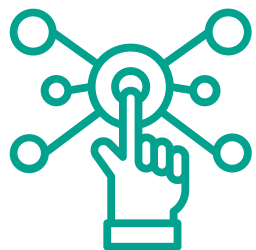
**Citoyen
numérique**



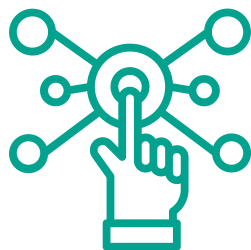
**Citoyen
numérique**



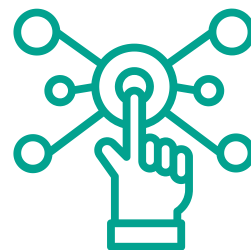
**Citoyen
numérique**



**Citoyen
numérique**



**Citoyen
numérique**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



**Carte de
personnage**



Désinformateur



Désinformateur



Désinformateur



Vérificateur de faits



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



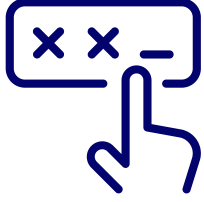
**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



Mot de passe



Mot de passe

Internet



Internet

Site Web



Site Web

Ordinateur portable



Ordinateur portable

Média social



Média social

Téléphone



Téléphone

USB



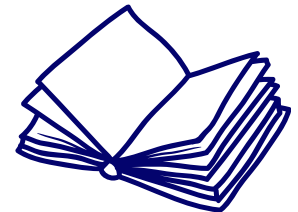
USB

Journal



Journal

Livre



Livre

**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



**Carte de
mot**



