

EMPREINTE NUMÉRIQUE



Fiches pédagogiques

Une production de



En collaboration avec



Télé-Québec
en classe

Soutenu par



SOMMAIRE

interactif

Fiches pédagogiques

Saison 1 du Balado // La vie privée

Épisode 01 - Ma vie en ligne : privée ou publique?

Épisode 02 - Si c'est gratuit, je suis le produit!

Épisode 03 - Cybersécurité 101

Saison 2 du Balado // Ensemble pour un accès équitable

Épisode 04 - Les 1001 possibilités de l'IA

Épisode 05 - Débranche et sauve la planète!

Épisode 06 - Les algorithmes : amis ou ennemis?

Saison 3 du Balado // Ta culture, ton identité!

Épisode 07 - Découvre ta culture en un clic!

Épisode 08 - L'art de créer à l'ère numérique!

Épisode 09 - Crée et joue à ton image!

Saison 4 du Balado // Ta culture, ton identité!

Épisode 10 - En ligne comme en vrai : respect

Épisode 11 - Quand la blague dérape sur les réseaux

Épisode 12 - Déjouer les tendances sur le Web

Disponible uniquement en français sur :



Télé-Québec
en classe

Lexique complet du balado



Une question? [Écrivez-nous.](#)

jeunesse@printempsnumerique.ca

EMPREINTE NUMÉRIQUE



Fiches pédagogiques

Saison 1 du Balado // La vie privée

Parce qu'on a tous le droit à notre vie privée, même en ligne, les animateurs Douaa et Tom-Éliot s'entretiennent avec des ados du deuxième cycle secondaire et des experts en réseaux sociaux, en droit et en cybersécurité pour nous informer.

Une baladodiffusion en trois épisodes qui laissent place à l'humour, à la découverte et à l'esprit critique!

Disponible sur :



Lexique complet du balado

Épisode 01 - Ma vie en ligne : privée ou publique?

Épisode 02 - Si c'est gratuit, je suis le produit!

Épisode 03 - Cybersécurité 101

Une production de

PRINTEMPS
NUMÉRIQUE

En collaboration avec



Télé-Québec
en classe

Soutenu par

Québec

ÉPISODE 01

► MA VIE PRIVÉE EN LIGNE : PRIVÉE OU PUBLIQUE?

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



Nous laissons tous des traces en ligne et cela construit notre identité. L'épisode explore les enjeux de la vie privée et de la sécurité en ligne pour les jeunes. Il aborde les choix entre comptes privés et publics, les dangers potentiels des réseaux sociaux (comme la géolocalisation ou le partage d'informations sensibles) et l'importance de développer une empathie numérique. La spécialiste en communication Nellie Brière nous invite à prendre soin de notre vie publique et de celle des autres de manière consciente.

Experte : **Nellie Brière**, spécialiste en communication numérique et réseaux sociaux.

Dans cet épisode :

- Confidentialité et gestion des données personnelles
- Vie privée, respect et relations en ligne
- Médias sociaux et jeunes
- Traces numériques et réputation
- Éthique et usage responsable des technologies

🎯 **Objectif de l'atelier** : Développer chez les élèves une capacité à faire des choix éclairés en ligne, en comprenant les impacts de leurs publications et en construisant un environnement numérique respectueux et sécuritaire.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (15 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées** :

- **Empathie numérique** en développant le respect et la bienveillance en ligne.
- **Responsabilité et citoyenneté numérique.**
- **Esprit critique** vis-à-vis du partage en ligne.
- **Capacité à reconnaître et à éviter** les comportements numériques nuisibles.



ÉPISODE 01

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Quand je publie quelque chose publiquement, est-ce que je me demande pourquoi et pour qui je le fais?

Questions à choix multiples :

1. Qu'est-ce qu'un compte public sur les réseaux sociaux?
 - a. Un compte accessible uniquement aux amis les plus proches.
 - b. Un compte dont les publications sont visibles par n'importe qui sur la plateforme.**
 - c. Un compte masqué qui n'apparaît pas dans les résultats de recherche.
2. Pourquoi est-il important de réfléchir avant de publier du contenu en ligne?
 - a. Parce que tout disparaît immédiatement après publication.
 - b. Parce que le contenu publié peut être partagé ou capturé et rester en ligne très longtemps.**
 - c. Parce que personne ne voit réellement ce qui est publié sur un compte privé.
3. Lequel de ces gestes favorise la protection de ta vie privée en ligne?
 - a. Accepter toutes les demandes d'abonnés, même inconnues.
 - b. Indiquer publiquement ta position géographique en temps réel.
 - c. Vérifier et paramétrer régulièrement les réglages de confidentialité de tes comptes.**

Discussion guidée

Pourquoi est-il préférable de garder un profil privé et de bien paramétrer sa confidentialité?

Quelles informations personnelles trouvez-vous délicat de partager en ligne (photos de famille, adresse, numéro de téléphone, etc.)?

Pistes de réponses :

- *Réfléchir avant de publier : une fois que c'est en ligne, d'autres utilisateurs peuvent faire des captures d'écran (screenshots) et partager ce contenu, même si vous supprimez la publication par la suite.*
- *Distinguer le public du privé: certains renseignements (adresse, école, lieux fréquents, photos intimes) sont plus risqués s'ils sont rendus publics.*
- *Surveiller la géolocalisation: les fonctionnalités comme la SnapMap ou les Stories géolocalisées peuvent révéler ta position à des inconnus.*

ÉPISODE 01

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Réfléchir avant de publier** • Demande-toi si tes parents ou tes futurs employeurs pourraient voir ce contenu, et considère l'impact que cela pourrait avoir sur toi et sur les autres.
- **Prendre le contrôle de sa confidentialité** • Rends tes comptes privés et utilise les paramètres de confidentialité pour limiter l'accès à tes informations.
- **Faire régulièrement le tri** • Donne-toi le droit de changer d'avis en supprimant ou en modifiant de temps à autre tes anciennes publications.
- **Respecter les autres** • Assure-toi d'obtenir un consentement avant de publier et fais preuve d'empathie, même envers des personnes que tu ne connais pas.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
Aski (Ask.fm)	Plateforme de questions-réponses anonymes.
Screenshot	Capture d'écran d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur.
Snapmap	Carte interactive géolocalisant les individus sur snapchat.
Story	Publication éphémère (photo ou vidéo) sur les médias sociaux visible seulement pendant 24 heures.
TikTok	Application de partage de vidéos courtes, populaires pour les tendances de danse, les sketches humoristiques et les tutoriels rapides.

ÉPISODE 02



► QUAND C'EST GRATUIT, JE SUIS LE PRODUIT!

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE

Cet épisode porte sur la cybersécurité, le respect de la vie privée et la gestion des données en ligne. Les animateurs discutent avec des experts pour expliquer les concepts clés, comme les cookies et leur rôle, les paramètres de confidentialité, et les dangers liés à la collecte et l'utilisation des données personnelles. L'importance de l'éducation et des ressources disponibles pour se protéger en ligne est aussi mise en avant.

Experts : **Simon Perron** et **Geneviève Lajeunesse**, avocat en cybersécurité pour le cabinet BLG et représentante du collectif Lab 2038.

Dans cet épisode :

- Confidentialité et vie privée en ligne
- Publicité ciblée et marketing numérique
- Données personnelles et métadonnées
- Algorithmes et collecte automatique des données
- Droit numérique et droit à l'oubli
- Usage responsable des médias sociaux

🎯 **Objectif de l'atelier** : Comprendre les impacts de son activité en ligne sur la collecte des données personnelles et adopter des pratiques sécuritaires et responsables.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (17 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées** :

- **Esprit critique** sur l'utilisation des données personnelles.
- **Responsabilité et citoyenneté numérique.**
- Connaissance des **droits numériques.**
- **Gestion responsable** de son empreinte numérique.



ÉPISODE 02

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Quand on vous demande d'accepter des cookies, savez-vous ce que cela signifie?

Questions à choix multiples :

1. Quel est le rôle principal des cookies sur un site web?
 - a. Ils servent à pirater l'ordinateur des utilisateurs.
 - b. Ils stockent des informations de navigation pour personnaliser l'expérience de l'utilisateur.**
 - c. Ils remplacent les mots de passe.
2. Pourquoi dit-on « Si c'est gratuit, je suis le produit » ?
 - a. Parce que la plupart des services gratuits vendent parfois des données sur nos comportements à des annonceurs.**
 - b. Parce que l'application est moins performante si elle n'est pas payante.
 - c. Parce que les sites gratuits donnent de l'argent aux utilisateurs.
3. Qu'est-ce que l'empreinte numérique ?
 - a. Un mot de passe qui ne change jamais.
 - b. L'ensemble des traces laissées en ligne par une personne (publications, recherches, interactions, etc.).**
 - c. La carte routière des sites visités par les moteurs de recherche.

Discussion guidée

Comment nos données sont-elles recueillies et utilisées par les grandes plateformes en ligne?

Pistes de réponses :

- Lire les « conditions d'utilisation » : même si ce n'est pas passionnant, comprendre les grandes lignes permet de savoir à quoi on s'engage.
- Paramétrer les autorisations : sur chaque application (ex. TikTok, Instagram, jeux mobiles), vérifier quels accès sont donnés (caméra, micro, contacts, localisation...).
- Refuser les cookies non essentiels : beaucoup de sites offrent désormais la possibilité de personnaliser les cookies que vous acceptez.
- Prendre conscience de l'algorithme : les plateformes collectent des informations pour cibler vos goûts et vous proposer des publicités ou des contenus similaires.

ÉPISODE 02

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Réfléchir avant de publier** • Demande-toi si tes parents ou tes futurs employeurs pourraient voir ce contenu, et considère l'impact que cela pourrait avoir sur toi et sur les autres.
- **Prendre le contrôle de sa confidentialité** • Rends tes comptes privés et utilise les paramètres de confidentialité pour limiter l'accès à tes informations.
- **Faire régulièrement le tri** • Donne-toi le droit de changer d'avis en supprimant ou en modifiant de temps à autre tes anciennes publications.
- **Respecter les autres** • Assure-toi d'obtenir un consentement avant de publier et fais preuve d'empathie, même envers des personnes que tu ne connais pas.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
<i>Cookie</i>	Témoin de navigation. Petit fichier stocké sur un appareil qui enregistre les visites et activités sur un site web pour personnaliser l'expérience utilisateur.
<i>Data mining</i>	Exploration de données. Processus d'analyse des grandes bases de données pour extraire des informations utiles ou des tendances.
<i>Digital footprint</i>	Empreinte numérique. Ensemble des traces laissées en ligne par une personne, comme les publications, recherches ou interactions sur Internet.
<i>GPS tracking</i>	Géolocalisation. Technologie permettant de suivre la position géographique d'un utilisateur en temps réel.
<i>Machine Learning</i>	Branche de l'intelligence artificielle où les systèmes apprennent et s'améliorent sans intervention humaine explicite.
<i>Pop-Up</i>	Fenêtre contextuelle. Petite fenêtre qui s'affiche sur un site web pour montrer un message ou une publicité.
<i>Terms and conditions</i>	Conditions générales d'utilisation. Document légal décrivant les droits et responsabilités des utilisateurs d'un service ou d'une plateforme en ligne.

ÉPISODE 03

► CYBERSÉCURITÉ 101

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



Qu'on soit adolescent-e ou une personnalité connue, notre simple activité en ligne peut faire de nous une cible pour le hacking, la fraude ou le vol d'identité. Cet épisode explore la cybersécurité, en mettant l'accent sur la gestion des mots de passe, les objets connectés et les bonnes pratiques pour protéger ses données. Avec l'aide de l'expert Jean-Philippe Descarrie-Mathieu, les animateurs et participants discutent des risques de sécurité en ligne et des moyens pour minimiser les vulnérabilités numériques.

Expert : **Jean-Philippe Descarrie-Mathieu**, directeur de la cybersécurité aux Commissionnaires du Québec et cofondateur de Crypto.Québec.

Dans cet épisode :

- Cybersécurité et protection des données
- Mots de passe, VPN et bonnes pratiques
- Sensibilisation à la vie privée et à la confidentialité
- Piratage, biométrie et objets connectés
- Gestion des traces numériques et informations personnelles

🎯 **Objectif de l'atelier** : Comprendre et adopter des pratiques de cybersécurité simples pour protéger ses comptes en ligne et données personnelles.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (17 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées** :

- **Sensibilisation et éducation à la cybersécurité.**
- **Responsabilité et citoyenneté numérique.**
- **Prise de conscience** des vulnérabilités numériques et des **moyens de protection.**
- Adoption de **bonnes pratiques en ligne.**



ÉPISODE 03

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Est-ce que vous utilisez le même mot de passe pour plusieurs comptes? Pourquoi ou pourquoi pas?

Questions à choix multiples :

1. Pourquoi est-il risqué d'utiliser le même mot de passe pour tous vos comptes?
 - a. Parce que cela prend plus de place dans votre téléphone.
 - b. Parce que si un seul mot de passe est découvert, tous vos comptes peuvent être piratés.**
 - c. Parce que ça rend les connexions plus lentes.
2. Pourquoi faut-il faire attention aux objets connectés (bracelets, montres, enceintes, etc.)?
 - a. Parce qu'ils se déchargent vite.
 - b. Parce qu'ils utilisent beaucoup de batterie.
 - c. Parce qu'ils peuvent collecter et transmettre vos données personnelles.**
3. Quelle habitude renforce votre cybersécurité personnelle?
 - a. Activer la double authentification sur vos comptes importants.**
 - b. Partager vos mots de passe avec vos ami·e·s pour dépanner.
 - c. Laisser vos comptes connectés en permanence.

Discussion guidée

La cybersécurité : pourquoi c'est important?

Pistes de réponses :

- *La cybersécurité concerne tout le monde : chaque activité en ligne peut vous exposer à un vol de données.*
- *Réutiliser le même mot de passe est risqué : si un compte est piraté, tous les autres le sont aussi.*
- *Les objets connectés (montres, enceintes, etc.) peuvent collecter vos informations personnelles.*
- *Pour vous protéger : utilisez des mots de passe différents, activez la double authentification et restez vigilant·e face aux messages suspects.*

ÉPISODE 03

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Garder son mot de passe secret** • Même des personnes proches peuvent accéder à vos comptes : ne partagez jamais vos mots de passe.
- **Utiliser un gestionnaire de mots de passe** • Pour créer des mots de passe solides et différents pour chaque compte... sans avoir à tous les retenir!
- **Activer la double authentification** • Ajoutez un second facteur de sécurité (comme un SMS) pour mieux protéger vos comptes.
- **Se méfier du Wi-fi public** • Évitez de vous connecter aux réseaux publics non sécurisés. Un VPN peut aussi protéger votre navigation.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
<i>Browser</i>	Navigateur. Logiciel utilisé pour naviguer sur Internet, comme Chrome ou Safari.
<i>Darknet</i>	Réseau clandestin. Partie de l'Internet non indexée par les moteurs de recherche classiques, souvent associée à des activités illégales.
<i>FaceID</i>	Identification faciale. Technologie de reconnaissance faciale utilisée pour déverrouiller des appareils ou autoriser des paiements.
<i>Password</i>	Mot de passe.
<i>Passwordless</i>	Sans mot de passe. Méthode d'authentification utilisant des données biométriques ou des liens sécurisés plutôt qu'un mot de passe classique.
Two-factor authentication (2FA)	Authentification à deux facteurs. Mesure de sécurité qui combine un mot de passe et un second élément, comme un code SMS, pour valider l'accès à un compte.
VPN (Virtual Private Network)	Réseau privé virtuel. Technologie qui crée une connexion sécurisée sur un réseau public, protégeant les données et la vie privée.

EMPREINTE NUMÉRIQUE



Fiches pédagogiques

Saison 2 du Balado // Ensemble pour un accès équitable

Parce que le numérique occupe une place importante dans nos vies, les animateurs Douaa Kachache (Humoriste) et Tom-Éliot Girard (Comédien) s'entretiennent avec des ados du deuxième cycle secondaire pour nous aider à démystifier les codes du numérique et nous outiller!

Une baladodiffusion en trois épisodes qui laissent place à l'humour, à la découverte et à l'esprit critique!

Disponible sur :



Lexique complet du balado

Épisode 04 - Les 1001 possibilités de l'IA

Épisode 05 - Débranche et sauve la planète!

Épisode 06 - Les algorithmes : amis ou ennemis?

ÉPISODE 04

► LES 1001 POSSIBILITÉS DE L'IA RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



Qu'on soit pour ou contre l'intelligence artificielle, c'est un outil qui fait maintenant partie de notre quotidien. Ravy Por, fondatrice de l'organisme Héros de chez nous, est d'avis que l'IA peut servir d'extension à notre intelligence de multiples façons. Il suffit de rester vigilant et de l'utiliser positivement!

Experte : **Ravy Por**, associée chez Deloitte en IA et données et Fondatrice de l'organisme Héros de chez nous qui a pour mission de démocratiser l'éducation technologique auprès des jeunes.

Dans cet épisode :

- IA générative au quotidien
- IA comme outil de création
- Maîtrise de l'IA au travail
- L'éthique
- Agent robot

🎯 **Objectif de l'atelier** : Favoriser une utilisation critique, éthique et équilibrée de l'IA, en amenant sur réflexion sur ses avantages, ses limites et son impact sur les apprentissages.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (19 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées** :

- **Utilisation raisonnée et responsable** des outils numériques.
- **Responsabilité et citoyenneté numérique.**
- Développement de l'**esprit critique** face aux informations générées par l'IA.
- Compréhension de l'**éthique** et des **impacts de l'IA sur la société.**



ÉPISODE 04

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Avez-vous déjà utilisé une application ou un outil basé sur l'intelligence artificielle, comme ChatGPT ou DALL-E? Si oui, pour quoi faire?

Questions à choix multiples :

1. C'est quoi une bonne façon d'utiliser l'IA, selon l'épisode?
 - a. L'utiliser pour tout faire, tout le temps.
 - b. La laisser faire le devoir à ta place.
 - c. **S'en servir comme un outil d'aide, mais garder ta touche personnelle.**
2. Quand on dit que l'IA "hallucine", ça veut dire quoi?
 - a. Elle fait des rêves bizarres.
 - b. **Elle fait des erreurs et invente des choses fausses.**
 - c. Elle comprend les émotions humaines.
3. Selon l'épisode, qu'est-ce qu'il faut apprendre à faire avec l'IA?
 - a. Lui poser des devinettes.
 - b. L'éviter à tout prix.
 - c. **L'utiliser de façon responsable et intelligente.**

Discussion guidée

L'intelligence artificielle peut-elle nous aider à apprendre ou risque-t-elle de nous rendre paresseux? Pourquoi?

Pistes de réponses :

- Elle peut nous aider à mieux comprendre certaines choses, comme un moteur de recherche amélioré, si on l'utilise intelligemment.
- Elle peut nous rendre paresseux si on lui demande toujours de faire le travail à notre place sans réfléchir.
- Ça dépend de comment on l'utilise : comme un outil pour s'inspirer ou comme un raccourci pour éviter d'apprendre.
- Elle peut être utile pour gagner du temps, mais on doit apprendre à vérifier ce qu'elle dit et à rester critiques.

ÉPISODE 04

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Se protéger** • Le [Guide des bonnes pratiques d'utilisation de l'intelligence artificielle générative](#) du ministère de la Cybersécurité et du numérique.
- **Utiliser l'IA comme outil d'inspiration** • Se servir de l'IA pour avoir des idées ou tester des pistes, sans qu'elle remplace complètement sa réflexion personnelle.
- **Vérifier l'information générée** • Prendre le temps de lire, comprendre et valider les réponses proposées avant de les utiliser dans un devoir ou un projet.
- **Trouver un bon équilibre** • Apprendre à doser l'usage de l'IA : elle peut aider, mais ne remplace pas l'effort, les essais... ni les erreurs utiles!

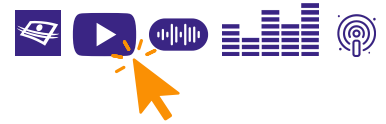
Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
<i>Browser</i>	Navigateur. Logiciel utilisé pour naviguer sur Internet, comme Chrome ou Safari.
<i>Darknet</i>	Réseau clandestin. Partie de l'Internet non indexée par les moteurs de recherche classiques, souvent associée à des activités illégales.
<i>FaceID</i>	Identification faciale. Technologie de reconnaissance faciale utilisée pour déverrouiller des appareils ou autoriser des paiements.
<i>Password</i>	Mot de passe.
<i>Passwordless</i>	Sans mot de passe. Méthode d'authentification utilisant des données biométriques ou des liens sécurisés plutôt qu'un mot de passe classique.
Two-factor authentication (2FA)	Authentification à deux facteurs. Mesure de sécurité qui combine un mot de passe et un second élément, comme un code SMS, pour valider l'accès à un compte.
VPN (Virtual Private Network)	Réseau privé virtuel. Technologie qui crée une connexion sécurisée sur un réseau public, protégeant les données et la vie privée.

ÉPISODE 05

► DÉBRANCHE ET SAUVE LA PLANÈTE!

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



On ne voit pas toujours les impacts de notre activité numérique mais, quand on a à cœur l'environnement c'est bien d'y penser. Cet épisode explore l'impact environnemental du numérique, de la pollution générée à la gestion des déchets numériques. Il met en lumière des concepts de sobriété numérique, d'obsolescence programmée, et de responsabilités. Les participants discutent également des gestes concrets que chacun peut poser pour réduire son empreinte numérique.

Experte : **Claudine Auger-St-Onge**, conseillère à la transition écologique au Lab22, le laboratoire d'innovations sociales et environnementales.

Dans cet épisode :

- Définition de la Sobriété numérique
- Obsolescence programmée et psychologique
- Responsabilités individuelles et gouvernementales
- Astuces pour réduire son empreinte numérique

🎯 **Objectif de l'atelier** : Sensibiliser à l'impact environnemental du numérique et donner des pistes pour adopter des pratiques responsables.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (18 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées** :

- Capacité à **évaluer l'impact environnemental** des appareils numériques et des activités en ligne.
- **Responsabilité et citoyenneté numérique.**
- Adoption de gestes concrets pour **une utilisation durable des technologies.**
- **Compréhension des politiques publiques et initiatives environnementales.**





Question d'amorce :

Selon vous, quelles sont les façons dont le numérique peut polluer?

Questions à choix multiples :

1. Pourquoi consulter Instagram ou TikTok contribue-t-il à polluer la planète, même si c'est virtuel?
 - a. Parce que votre cell chauffe lorsque vous passez trop de temps à regarder des vidéos.
 - b. Parce que les serveurs qui stockent et diffusent les vidéos consomment de l'énergie.**
 - c. Parce que les vidéos sont enregistrées directement sur votre appareil.
2. Comment pouvez-vous réduire l'impact environnemental de votre utilisation des RSN?
 - a. En fixant des limites de temps d'utilisation grâce à une minuterie sur votre téléphone.**
 - b. En désactivant les notifications de vos applications.
 - c. En fermant vos applications après chaque utilisation.
3. Comment réduire facilement l'impact de des vidéos TikTok, YouTube ou Netflix?
 - a. En regardant les vidéos en 4K pour profiter de la meilleure image.
 - b. En les téléchargeant avant de les regarder.
 - c. En baissant la qualité (passer de 4K à 720p par exemple).**

Discussion guidée

Le numérique a-t-il un impact sur l'environnement? Pourquoi?

Pistes de réponses :

- Oui, car l'utilisation d'Internet consomme beaucoup d'énergie à cause des centres de données qui stockent et diffusent nos vidéos, messages, photos, etc.
- Les appareils numériques (cellulaires, ordinateurs, consoles) nécessitent des ressources rares comme le lithium ou le cobalt, extraites dans des mines souvent à l'autre bout du monde.
- Les déchets électroniques (vieux téléphones, ordinateurs) sont souvent mal recyclés, ce qui pollue les sols et l'eau.
- Avez-vous déjà réfléchi à ce que deviennent vos appareils quand vous ne les utilisez plus? Savez-vous où les recycler?

ÉPISODE 05

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Limiter le streaming** • Réduisez la durée de visionnage en continu et préférez le téléchargement pour vos contenus que vous consultez souvent.
- **Baisser la consommation de vos appareils** • Diminuez la luminosité des écrans, désactivez ou débranchez les appareils inutilisés et évitez de laisser les chargeurs branchés.
- **Privilégier la seconde main et la réparation** • Avant d'acheter du neuf, pensez aux appareils reconditionnés ou à la réparation : c'est bon pour l'environnement et souvent pour votre budget.
- **Faire le ménage numérique** • Supprimez les fichiers et e-mails inutiles, désabonnez-vous des infolettres non lues et limitez la qualité de diffusion vidéo pour réduire l'impact des données stockées.
- **Gérer son temps d'écran** • Fixez des minuteries pour limiter votre temps sur les réseaux sociaux et éviter le gaspillage énergétique invisible lié à votre navigation.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
<i>Browser</i>	Navigateur. Logiciel utilisé pour naviguer sur Internet, comme Chrome ou Safari.
<i>Data centers</i>	Centres de données. Installations contenant des serveurs pour stocker et gérer les données numériques.
<i>Streaming</i>	Diffusion en continu. Méthode de lecture de contenus multimédias directement sur Internet sans téléchargement.

ÉPISODE 06

► LES ALGORITHMES : AMIS OU ENNEMIS?

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



L'algorithme nous recommande des contenus intéressants selon notre profil, mais peut aussi influencer notre vision du monde et nos rapports sociaux. L'épisode explore les impacts sociaux, culturels et personnels des algorithmes, notamment dans les réseaux sociaux, la consommation culturelle et les biais qu'ils peuvent reproduire. Les animateurs discutent avec Jonathan Martineau des algorithmes et des enjeux qu'ils soulèvent en matière de diversité culturelle, de démocratie, et de santé mentale. Des pistes sont proposées pour sensibiliser, mieux comprendre et mieux utiliser ces outils.

Expert : **Jonathan Martineau**, professeur à l'Université Concordia et co-auteur du livre : *Le capital algorithmique, Accumulation, pouvoir et résistance à l'ère de l'intelligence artificielle*.

Dans cet épisode :

- Chambre d'écho
- Biais des algorithmes
- Pièges à clics
- Consommation culturelle et d'informations
- Démocratie

🎯 **Objectif de l'atelier** : Comprendre et développer un esprit critique face aux algorithmes.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (17 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées** :

- **Esprit critique** vis-à-vis des contenus recommandés.
- Responsabilité et **citoyenneté numérique**.
- Compréhension des **biais et enjeux** liés aux algorithmes.
- Gestion **consciente** et **équilibrée** de son temps d'écran.



ÉPISODE 06

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Avez-vous déjà remarqué que les vidéos ou contenus proposés en ligne semblent parfaitement adaptés à ce que vous aimez?

Questions à choix multiples :

1. Comment les algorithmes savent-ils quels contenus vous proposer?
 - a. Ils choisissent au hasard.
 - b. Ils analysent vos habitudes : ce que vous regardez, aimez et partagez.**
 - c. Ils se basent uniquement sur vos informations personnelles (âge, sexe).
2. Quel est le principal risque si l'algorithme vous montre toujours le même type de contenus?
 - a. Vous risquez de tomber dans une chambre d'écho et de voir uniquement des opinions qui confirment les vôtres.**
 - b. Vous allez recevoir de plus en plus de publicités ciblées.
 - c. Vous aurez accès à plus de contenus internationaux.
3. Quelle pratique aide à avoir un usage plus responsable des contenus en ligne?
 - a. Laisser les vidéos et recommandations défiler automatiquement.
 - b. Passer plus de temps à scroller sur une seule plateforme.
 - c. Faire des recherches vous-même et varier les plateformes pour découvrir autre chose.**

Discussion guidée

Les algorithmes : utiles ou enfermants?

Pistes de réponses :

- C'est pratique pour voir des choses qu'on aime, mais cela peut limiter ce qu'on découvre (ce qu'on appelle une chambre d'écho).
- Est-ce que recevoir uniquement des contenus qui confirment vos opinions est une bonne chose? Pourquoi?
- Avez-vous parfois l'impression de toujours voir le même genre de vidéos ou d'articles?
- Pourquoi les algorithmes favorisent-ils souvent des titres sensationnalistes (clickbaits)? Avez-vous déjà cliqué sur ce type de contenu?
- En quoi cela peut-il poser problème dans une société où entendre des avis différents est important?

ÉPISODE 06

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Chercher par vous-même** • Privilégiez les recherches personnelles plutôt que de suivre les recommandations automatiques.
- **Changer de plateformes** • Variez les applications et sites que vous utilisez pour découvrir autre chose.
- **Éviter la bulle** • Diversifiez vos abonnements pour éviter de rester enfermé dans les mêmes idées.
- **Repérer les pièges à clics** • Méfiez-vous des titres trop sensationnels : moins cliquer, c'est moins propager.
- **Gérer vos données** • Vérifiez vos paramètres de confidentialité pour mieux contrôler vos infos personnelles.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
<i>Clickbait</i>	Pièges à clics. Titre ou contenu conçu pour attirer l'attention et générer des clics, souvent sans offrir d'information substantielle.
<i>Echo chamber</i>	Chambre d'écho / bulle algorithmique. Situation où une personne est exposée principalement à des idées et opinions similaires aux siennes, renforçant ses croyances sans remise en question.
<i>For you page</i>	Page "Pour toi". Section personnalisée d'un réseau social comme TikTok, présentant du contenu adapté aux préférences d'un utilisateur.
<i>Streaming</i>	Diffusion en continu. Méthode de lecture de contenus multimédias directement sur Internet sans téléchargement.
<i>Timeline</i>	Fil d'actualité. Liste chronologique de contenus ou de publications proposés sur un réseau social.

EMPREINTE NUMÉRIQUE



Fiches pédagogiques

Saison 3 du Balado // Ta culture, ton identité!

Parce que le numérique occupe une place importante dans nos vies, l'animateur Tom-Éliot s'entretient avec des ados du deuxième cycle secondaire pour nous aider à démystifier les codes du numérique et nous outiller!

Une baladodiffusion en trois épisodes qui laissent place à l'humour, à la découverte et à l'esprit critique!

Disponible sur :



Lexique complet du balado

Épisode 07 - Découvre ta culture en un clic!

Épisode 08 - L'art de créer à l'ère numérique!

Épisode 09 - Crée et joue à ton image!

Une production de



En collaboration avec



Télé-Québec
en classe



BIBLIOTHÈQUE
ET ARCHIVES
NATIONALES
DU QUÉBEC

Soutenu par



ÉPISODE 07

► DÉCOUVRE TA CULTURE EN UN CLIC!

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



Comment choisis-tu ce que tu écoutes ou regardes? Cet épisode explore la découvrabilité culturelle: comment les algorithmes, nos pratiques numériques et les plateformes influencent la mise en valeur et la recommandation des contenus québécois que tu consommes (ou pas).

Experte : **Lysandre Champagne**, experte en statistiques culturelles et autrice de « *l'Enquête québécoise sur la découverte des produits culturels et le numérique* ».

Dans cet épisode :

- La découvrabilité, c'est quoi?
- Algorithmes et influence culturelle
- Idées pour mieux valoriser la culture
- Méthodes et habitudes de recherche en ligne
- Influence de la langue sur l'accessibilité des contenus québécois

🎯 **Objectif de l'atelier** : Encourager la réflexion des élèves sur leur consommation culturelle et les enjeux de découvrabilité dans l'environnement numérique.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (15 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées** :

- Développement d'une **réflexion critique** et d'un **examen de point de vue** sur l'accessibilité et la diversité des contenus culturels.
- Capacité à **identifier les enjeux** liés à l'usage des langues dans la découverte des contenus culturels.
- **Appropriation de stratégies** pour encourager une consommation culturelle variée et éclairée.



ÉPISODE 07

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Avez-vous déjà remarqué que certaines plateformes vous recommandent du contenu similaire à ce que vous avez déjà consommé?

Questions à choix multiples :

1. Qu'est-ce que la découvrabilité culturelle?
 - a. **La capacité d'un contenu à être trouvé et mis en avant sur les plateformes numériques.**
 - b. Un type de musique québécoise.
 - c. Une plateforme de diffusion en continu spécialisée dans le contenu québécois.
2. Pourquoi les recommandations des plateformes sont-elles influencées par des algorithmes?
 - a. Parce qu'elles sont générées aléatoirement.
 - b. **Parce que les plateformes utilisent des algorithmes pour analyser les préférences.**
 - c. Parce que les gouvernements imposent un quota de recommandations.
3. Quel est un bon moyen de découvrir du contenu culturel québécois en ligne?
 - a. **Utiliser des plateformes de diffusion locales comme Télé-Québec, Unis TV, etc...**
 - b. Ignorer les recommandations des algorithmes.
 - c. Ne pas écouter de musique en ligne.

Discussion guidée

Pourquoi certains contenus culturels sont-ils plus difficiles à trouver en ligne?

Pistes de réponses :

- Influence des algorithmes sur les suggestions de contenu.
- Prédominance des plateformes internationales et de la culture américaine.
- Langue de recherche influençant les résultats affichés.
- Au-delà des plateformes, ce sont surtout les habitudes d'écoute qui freinent la mise en avant du contenu local en français.

ÉPISODE 07

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Diversifier ses recherches** • Utiliser des mots-clés en français et explorer différentes plateformes pour élargir ses découvertes, [La vitrine](#).
- **Soutenir la culture locale** • Suivre, partager et encourager les artistes et créateurs québécois en ligne et en personne.
- **Jouer le rôle de prescripteur** • Recommander du contenu québécois à son entourage et sur les réseaux sociaux.
- **S'impliquer activement** • Assister à des événements culturels, suivre des critiques et s'abonner à des influenceurs ou artistes locaux.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
Algorithme	Suite d'instructions logiques permettant de résoudre un problème ou de traiter des données.
Apple music	Service de diffusion en continu d'Apple.
Crave	Service de vidéo à la demande et de diffusion en continu, principalement au Canada, avec des séries et des films exclusifs.
Découvrabilité	Capacité à un contenu d'être mis en valeur, référé et recommandé dans des plateformes.
Fanbase	Communauté de personnes fidèles à une personnalité, un groupe ou une marque, et prêtes à les soutenir ou les promouvoir.
Instagram	Réseau social axé sur le partage de photos, de vidéos et sur la création d'histoires éphémères.

ÉPISODE 07

POUR ALLER PLUS LOIN

Termes	Définitions
Netflix	Plateforme internationale de diffusion en continu proposant films, séries, documentaires et créations originales.
Playlist	Sélection organisée de titres ou de vidéos pour une écoute ou un visionnage en continu.
Recherche par mots clés	Technique permettant de trouver rapidement du contenu pertinent en saisissant des termes ciblés.
Streaming	Diffusion en continu. Méthode de lecture de contenus multimédias directement sur Internet sans téléchargement.
TikTok	Application de partage de vidéos courtes et populaires pour les tendances de danse, les sketches humoristiques et les tutoriels rapides.
Trend	Phénomène ou mode passagère qui se propage rapidement sur les réseaux sociaux.
YouTube	Plateforme de partage et de diffusion de vidéos.

ÉPISODE 08

► L'ART DE CRÉER À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



Comment les artistes créent-ils à l'ère du numérique? Le duo québécois Banx & Ranx, reconnu à l'international, partage son regard sur les opportunités du numérique, les plateformes de « streaming » et le rôle de l'IA dans la création.

Experts : **Banx & Ranx**, duo d'artistes et producteurs québécois qui collaborent avec des vedettes internationales.

Dans cet épisode :

- Des artistes québécois qui rayonnent à l'international
- L'accès à la création et aux contenus pour tous!
- Vivre de la musique aujourd'hui
- L'IA comme outil de création

🎯 **Objectif de l'atelier** : Amener les élèves à réfléchir sur les enjeux du numérique dans la création artistique.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (15 min) et discussion (environ 20 min).

💡 **Compétences abordées** :

- **Capacité à analyser** l'impact des outils numériques sur la création artistique.
- Développement d'une **compréhension de l'éthique** de l'utilisation de l'IA en création.
- **Capacité à proposer des stratégies** pour soutenir la culture locale dans un environnement numérique.



ÉPISODE 08

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Quels sont les avantages et les inconvénients des outils numériques pour la création artistique? Quel pourrait être le rôle de l'IA dans la créativité humaine, la musique, la peinture ou le cinéma?

Questions à choix multiples :

1. Quel est un des avantages du numérique pour les artistes?
 - a. Moins de concurrence.
 - b. Accès à une audience mondiale.**
 - c. Diminution des coûts de production.
2. Quel est un défi posé par l'intelligence artificielle en musique?
 - a. Moins de diversité musicale.**
 - b. Une rémunération plus équitable pour les artistes.
 - c. Un accès plus rapide aux nouvelles tendances.
3. Comment les artistes peuvent-ils compenser les faibles revenus du streaming?
 - a. En donnant des concerts et en vendant des produits dérivés.**
 - b. En évitant les plateformes numériques.
 - c. En limitant leur présence sur les réseaux sociaux.

Discussion guidée

Quels sont les effets du numérique sur la création artistique?

Pistes de réponses :

- Facilité de création et de diffusion (avantage).
- Plus grande visibilité grâce aux algorithmes (avantage).
- Concurrence plus forte et difficulté à se démarquer (inconvénient).
- Faibles revenus des plateformes numériques pour les artistes (inconvénient).

ÉPISODE 08

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Soutenir les artistes autrement** • Assister à leurs performances, acheter leurs œuvres et privilégier les plateformes qui les rémunèrent mieux ([Bandcamp](#), [Tidal](#), [Patreon](#)).
- **Adopter un numérique responsable** • Se renseigner sur l’empreinte carbone des outils numériques et choisir des options plus durables et locales, [Music QC](#), [Bandcamp](#), etc...
- **S’informer et comprendre** • Écouter des balados, regarder des documentaires et explorer l’industrie artistique et numérique.
- **Expérimenter la création numérique** • Participer à des événements artistiques numériques ou assistés par IA.

Le lexique de l’épisode

Termes	Définitions
Band Camp	Site permettant d’acheter de la musique directement auprès des créatrices et créateurs, soutenant ainsi leur production.
ChatGPT	Modèle conversationnel d’intelligence artificielle qui répond aux questions et génère des textes basés sur des consignes données par l’utilisateur.
Fangirl	Membre d’une communauté de fans, prêt à promouvoir et défendre son idole ou son univers favori.
IMU / Napster	Anciens services pionniers du partage de fichiers musicaux en pair-à-pair, ayant profondément impacté l’industrie musicale.
Merch	Produits dérivés liés à un artiste, un groupe ou une marque, proposés à la vente permettant d’afficher son soutien ou son appartenance.
Reel	Format vidéo court mis en avant sur certaines plateformes sociales, destiné à un partage rapide et viral.

ÉPISODE 08

POUR ALLER PLUS LOIN

Termes	Définitions
Soundcloud	Plateforme de partage musical, favorisant la découverte d'artistes indépendants et de créations originales.
Spotify	Plateforme numérique où l'on peut écouter des albums, des playlists, des podcasts et découvrir de nouvelles sorties.
Streaming	Diffusion en continu. Méthode de lecture de contenus multimédias directement sur Internet sans téléchargement.
Streams	Comptage des écoutes ou des visionnages en ligne, utilisé pour mesurer la popularité d'un contenu.
Trend	Phénomène ou mode passagère qui se propage rapidement sur les réseaux sociaux.

ÉPISODE 09

► CRÉE ET JOUE À TON IMAGE!

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



Comment la diversité transforme-t-elle le jeu vidéo? Farah Daoud-Bixi nous transporte dans les coulisses de la création et explique comment des équipes variées façonnent des jeux plus inclusifs, qui reflètent toutes les identités et enrichissent à la fois notre expérience de joueur et notre rapport à la culture.

Experte : **Farah Daoud-Bixi**, experte de l'industrie du jeu vidéo, créatrice de mondes narratifs immersifs et conceptrice de jeux vidéos.

Dans cet épisode :

- La création de jeux vidéos, un travail d'équipe
- Le pouvoir des histoires inclusives
- La possibilité d'explorer d'autres identités et de créer des relations
- Jouer, c'est aussi rêver et se projeter
- Montréal, capitale du jeu vidéo. Place à la relève!

🎯 **Objectif de l'atelier** : Explorer comment une meilleure représentation dans le jeu vidéo ou dans l'art peut influencer positivement l'estime de soi et l'ouverture sur le monde.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (15 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées** :

- Développer la **réflexion critique** en analysant et évaluant la représentation de la diversité dans les jeux vidéo.
- Développer la **collaboration** et la **communication** en délibérant et échangeant autour de sujets sensibles (inclusion, identité, culture) de manière constructive.
- Comprendre comment les choix de conception (scénario, personnages, algorithmes) influencent la manière dont chacun se reconnaît (ou non) dans un univers de jeu. Et développer sa **culture numérique**.



ÉPISODE 09

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Avez-vous déjà remarqué des stéréotypes dans vos jeux favoris? Quels sont les effets d'une plus grande diversité de personnages dans nos expériences de jeu ou notre vision du monde?

Questions à choix multiples :

1. Pourquoi la diversité est-elle importante dans la création de jeux vidéo?
 - a. Pour respecter des quotas imposés par l'industrie du jeu.
 - b. Pour simplifier la commercialisation du jeu et cibler davantage de joueurs.
 - c. **Pour mieux représenter la réalité et enrichir l'expérience de jeu.**
2. Comment un joueur peut-il se sentir quand il ne se voit jamais représenté dans un jeu vidéo?
 - a. Plus motivé à jouer.
 - b. **En manque d'identification ou d'appartenance.**
 - c. Indifférent.
3. Quel est l'un des avantages d'avoir une équipe de création diversifiée?
 - a. **Ça apporte une variété de perspectives, donc des scénarios plus originaux.**
 - b. Ça accélère la programmation.
 - c. Ça coûte plus cher à l'entreprise qui conçoit le jeu.

Discussion guidée

En quoi une représentation diversifiée dans les jeux vidéo est-elle souhaitable?

Pistes de réponses :

- Voir ses différences normalisées : quand la diversité est représentée, chacun peut se reconnaître dans le jeu et ressentir un impact psychologique positif.
- Élargir la richesse culturelle et narrative : des personnages variés apportent des angles d'histoire plus vastes et plus originaux.
- Limiter la répétition de stéréotypes : inclure la diversité permet de contrer les visions réductrices, évitant de renforcer des clichés ou des préjugés.

ÉPISODE 09

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Modéliser une communication bienveillante** • Encourager le respect et l'entraide dans les discussions en ligne et les communautés de jeux.
- **Aiguiser son esprit critique** • Vérifier ses sources, remettre en question les biais et analyser les récits dans les médias et jeux vidéo.
- **Gérer son temps et sa santé mentale** • Répartir les sessions de jeu, faire des pauses régulières et rester à l'écoute de son bien-être pour éviter l'épuisement ou la dépendance.
- **Explorer et s'impliquer** • Tester des jeux indépendants, échanger avec les créateurs et expérimenter la création de jeux pour mieux comprendre leur impact.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
Cinématique	Séquence narrative non interactive intégrée dans un jeu vidéo, souvent produite pour raconter l'histoire ou introduire une scène.
Coding	Processus de programmation par l'écriture de lignes de code, traduisant des idées ou des fonctions en instructions pour un ordinateur.
E-sport	Sport électronique. Pratique régulière d'un jeu vidéo, sur Internet ou en réseau local, par l'intermédiaire d'un ordinateur ou d'une console de jeu, qui est considérée comme une activité sportive.
Game designer	Concepteur ou conceptrice qui élabore les mécaniques, les règles et l'univers global d'un jeu vidéo.
Gameplay	Ensemble des mécanismes d'interaction et de contrôle offerts aux joueurs dans un jeu vidéo.
Level designer	Personne chargée de concevoir, les niveaux, la structure, le rythme, l'équilibre et l'objectif d'un jeu vidéo, et ce, en respectant le système de règles préalablement défini par le concepteur de jeu.

EMPREINTE NUMÉRIQUE



Fiches pédagogiques

Saison 4 du Balado // Zéro toxique dans ton univers numérique!

Parce que le numérique occupe une place importante dans nos vies, Mounir Kaddouri s'entretient avec des ados du deuxième cycle secondaire pour explorer les enjeux du numérique et aider les jeunes à développer un usage éclairé, critique et responsable. Une baladodiffusion qui mêle humour, découverte et esprit critique, tout en donnant la parole aux jeunes et aux expert·e·s pour mieux comprendre le monde numérique d'aujourd'hui.

Disponible sur :



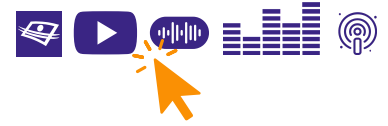
Lexique complet du balado

Épisode 10 - En ligne comme en vrai : respect

Épisode 11 - Quand la blague dérape sur les réseaux

Épisode 12 - Déjouer les tendances sur le Web

ÉPISODE 10



► EN LIGNE COMME EN VRAI : RESPECT

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE

Entre l'école, les stories et les groupes de discussion, ta vie en ligne fait partie de ton quotidien. Élise Dupras vient échanger avec nous sur l'impact du numérique dans nos relations et sur comment créer des espaces en ligne plus positifs et respectueux.

Experte : **Élise Dupras**, intervenante spécialisée en cyber-enjeux au centre de services scolaire Marguerite Bourgeoys.

Dans cet épisode :

- Continuité de la vie sociale entre vie scolaire et vie numérique
- Cyberintimidation et pression du groupe
- Pouvoir d'agir

🎯 **Objectif de l'atelier :** Amener les élèves à réfléchir à leurs comportements en ligne et à comprendre comment favoriser des interactions respectueuses et sécuritaires.

🕒 **Durée :** Écoute de l'épisode (12 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées :**

- Empathie numérique et communication respectueuse
- Réflexion critique sur ses comportements en ligne
- Compréhension des impacts du numérique sur les relations sociales



ÉPISODE 10

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Quand est-ce que les échanges en ligne changent votre façon d'agir? Et quelles conséquences cela peut-il avoir?

Questions à choix multiples :

1. Pourquoi certaines personnes se comportent-elles différemment en ligne?
 - a. Parce que tout est anonyme
 - b. Parce qu'on peut se sentir intouchable derrière un écran**
 - c. Parce que les règles ne s'appliquent pas en ligne
2. Que peut faire un·e témoin d'une situation de cyberintimidation?
 - a. Ignorer la situation
 - b. Encourager la personne qui intimide
 - c. Signaler la situation ou soutenir la personne visée**
3. Pourquoi réfléchir avant de publier ou commenter?
 - a. Parce que les messages restent en ligne longtemps**
 - b. Parce qu'on ne peut pas toujours modifier ce qu'on écrit
 - c. Parce que personne ne peut voir ce qu'on fait

Discussion guidée

Selon vous, quelles initiatives pourrions-nous mettre en place, ici à l'école, pour mieux vous accompagner dans vos interactions en ligne?

Pistes de réponses :

- Créer ensemble des moments pour discuter de ce que vous vivez en ligne, dans un cadre sécuritaire
- Mettre en place un groupe d'élèves ambassadeur·rice·s pour promouvoir le respect
- Mieux faire connaître les ressources disponibles pour vous aider (intervenant·e·s, organismes, outils)

ÉPISODE 10

POUR ALLER PLUS LOIN

DES RESSOURCES DESTINÉES AUX JEUNES :

teljeunes.com (téléphone et chat 24h/7)

cyberaide.ca (exploitation et abus sexuels, comme partage de photos intimes)

legrandchemin.qc.ca (centres pour adolescents en cyberdépendances)

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Réfléchir avant de publier** • Se demander si l'on dirait la même chose en face.
- **Encourager le respect** • Favoriser des échanges positifs dans les groupes et les discussions.
- **Utiliser les outils de protection** • Bloquer, signaler ou quitter une conversation toxique.
- **Soutenir les personnes visées** • Un message de soutien peut faire une grande différence.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
Algorithme	Suite d'instructions logiques permettant de résoudre un problème ou de traiter des données.
Chat	Conversation en ligne en temps réel entre une ou plusieurs personnes, par messages écrits ou vocaux.
Cyberdépendance	Difficulté à contrôler son temps passé sur Internet ou les écrans.
Cyber-enjeux	Problèmes et défis liés à l'usage d'Internet et des réseaux sociaux.

ÉPISODE 10

POUR ALLER PLUS LOIN

Termes	Définitions
Discord	Plateforme pour discuter par messages écrits ou vocaux dans des groupes.
Droit à l'image	Obligation d'obtenir l'accord d'une personne avant de publier sa photo ou sa vidéo.
Facebook	Réseau social permettant de partager des publications, des photos, des vidéos, et de discuter avec des amis.
Instagram	Réseau social axé sur le partage de photos, de vidéos et sur la création d'histoires éphémères.
League of legends	Jeu vidéo en ligne où deux équipes s'affrontent avec des personnages aux capacités différentes.
Mute all	Fonction qui coupe toutes les notifications d'un groupe ou d'une conversation.
Ragebait	Contenu publié pour provoquer la colère et générer des réactions.
Snapchat	Application de messagerie et de partage de photos ou vidéos éphémères, souvent agrémentées de filtres ludiques.
TikTok	Application de partage de vidéos courtes et populaires pour les tendances de danse, les sketches humoristiques et les tutoriels rapides.

ÉPISODE 11

▶ QUAND LA BLAGUE DÉRAPE SUR LES RÉSEAUX RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



L'agent Samuel Milot, créateur de la Trousse Anti-Troll, nous aide à comprendre ce qu'est la cybercriminalité, à partir de quel âge tu peux être tenu responsable, comment les hypertrucages avec l'IA peuvent devenir une infraction et pourquoi on n'est jamais réellement anonyme.

Expert : **Samuel Milot**, policier à Trois-Rivières et créateur de la Trousse Anti-Troll

Dans cet épisode :

- Cybercriminalité et responsabilité des jeunes en ligne
- Blagues, insultes et limites légales sur Internet
- Hypertrucages et manipulation d'images avec l'intelligence artificielle
- Illusion d'anonymat sur les réseaux sociaux

🎯 **Objectif de l'atelier** : Informer les élèves des conséquences légales de certains comportements en ligne et à leur responsabilité comme citoyen·ne·s numériques.

🕒 **Durée** : Écoute de l'épisode (10 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées** :

- Compréhension des règles et responsabilités en ligne
- Développement du jugement critique face aux contenus numériques
- Sensibilisation aux conséquences des actions sur Internet



ÉPISODE 11

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Comment peut-on distinguer une blague d'un geste qui humilie, nuit à quelqu'un ou enfreint des règles, surtout lorsqu'il circule en ligne?

Questions à choix multiples :

1. À partir de quel âge une personne peut-elle être tenue responsable d'un acte criminel au Canada?
 - a. 10 ans
 - b. **12 ans**
 - c. 16 ans
2. Pourquoi une « blague » en ligne peut-elle poser problème?
 - a. **Parce qu'elle se propage vite**
 - b. **Parce qu'elle peut blesser**
 - c. **Parce qu'elle peut être illégale**
3. Qu'est-ce qu'un hypertrucage (*deepfake*)?
 - a. Une image réelle
 - b. **Une image ou vidéo modifiée ou créée par l'IA**
 - c. Un filtre sur un réseau social

Discussion guidée

Dans l'épisode, on dit que la sensibilisation ne fonctionne pas toujours auprès des jeunes. Comment peut-on l'expliquer? Et qu'est-ce qu'on pourrait faire autrement?

Pistes de réponses :

- Les messages sont parfois trop éloignés de leur réalité
- Une banalisation de certains comportements en ligne
- L'importance d'approches plus concrètes (exemples, témoignages, mises en situation)

DES RESSOURCES DESTINÉES AUX JEUNES ET LEUR ENTOURAGE :

La Trousse Anti-Troll : des solutions aux élèves du secondaire confrontés à des situations problématiques sur les réseaux sociaux (pour les 8-11 ans, les 12-17 ans, les parents et les intervenants).

ÉPISODE 11

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Réfléchir avant de publier** • Une blague peut blesser ou avoir des conséquences.
- **Respecter les autres en ligne** • Les mêmes règles s'appliquent.
- **Se méfier des images manipulées** • Certaines photos ou vidéos peuvent être fausses.
- **Demander de l'aide en cas de problème** • Parler à un adulte de confiance ou utiliser les ressources disponibles.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
Algorithme	Suite d'instructions logiques permettant de résoudre un problème ou de traiter des données.
ChatGPT	Modèle conversationnel d'intelligence artificielle qui répond aux questions et génère des textes basés sur des consignes données par l'utilisateur.
Cybercriminalité	Activités illégales réalisées en ligne, comme le piratage, les menaces ou le partage d'images sans consentement.
Hypertrucage (Deepfake)	Image ou vidéo modifiée par l'intelligence artificielle pour faire croire qu'une personne a dit ou fait quelque chose.
IA générative	Branche de l'IA capable de créer du contenu (textes, images, vidéos) à partir d'instructions données.
Lame	Terme utilisé en ligne pour se moquer ou rabaisser quelqu'un.
Photoshop	Logiciel de retouche permettant de modifier ou transformer des images.
Snapchat	Application de messagerie et de partage de photos ou vidéos éphémères, souvent agrémentées de filtres ludiques.

ÉPISODE 12

► DÉJOUER LES TENDANCES SUR LE WEB

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE



Les réseaux sociaux influencent notre vision du monde, parfois avec des contenus négatifs. Avec Nadia Seraiocco, on découvre les stratégies des plateformes et des influenceurs pour capter ton attention... et comment construire un environnement numérique qui tient compte de ton bien-être.

Experte : **Nadia Seraiocco**, chroniqueuse ICI Première, animatrice et conférencière, doctorante en communications et chargée de cours à l'École des médias et au Département de communication sociale et publique de l'UQÀM.

Dans cet épisode :

- Influence des réseaux sociaux sur notre perception du monde
- Stratégies des plateformes pour capter l'attention
- Influenceurs et contenus viraux
- Algorithmes et personnalisation du fil d'actualité
- Bien-être numérique et contrôle de son environnement en ligne

🎯 **Objectif de l'atelier :** Permettre aux élèves de comprendre comment les réseaux sociaux influencent leur attention et leur perception du monde, et d'identifier des stratégies pour garder le contrôle de leur environnement numérique.

🕒 **Durée :** Écoute de l'épisode (13 min) et discussion (environ 20 min)

💡 **Compétences abordées :**

- Développement d'habitudes favorisant le bien-être numérique
- Esprit critique face aux contenus numériques
- Compréhension du fonctionnement des algorithmes



ÉPISODE 12

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

Question d'amorce :

Comment garder un regard critique sur ce que les réseaux sociaux nous montrent?

Questions à choix multiples :

1. Si votre fil montre souvent du contenu négatif, que pouvez-vous faire?
 - a. **Utiliser « Pas intéressé » ou masquer certains contenus**
 - b. Lire tous les commentaires
 - c. Signaler toutes les publications
2. Pourquoi est-il important de choisir les comptes que vous suivez?
 - a. **Parce que les comptes suivis influencent les algorithmes**
 - b. Parce que suivre trop de comptes ralentit l'app
 - c. **Parce que vos abonnements déterminent votre identité**
3. Pourquoi certains contenus deviennent-ils viraux?
 - a. Parce qu'ils sont souvent supprimés rapidement
 - b. **Parce qu'ils provoquent de fortes réactions**
 - c. Parce qu'ils sont souvent vrais

Discussion guidée

Imaginez que vous gérez un réseau social : qu'est-ce que vous changeriez pour offrir une plateforme moins toxique aux utilisateurs?

Pistes de réponses :

- Encourager le regard critique (options pour trier, vérifier, prendre du recul)
- Montrer des contenus plus fiables, pas seulement ceux qui attirent l'attention
- Donner plus de contrôle aux utilisateurs (choix du fil, filtres, limites)
- Expliquer pourquoi certains contenus apparaissent dans le fil

ÉPISODE 12

POUR ALLER PLUS LOIN

Trucs et astuces pour un usage éclairé

- **Entraîner son algorithme** • *Liker* et suivre du contenu positif ou éducatif.
- **Limiter les notifications** • Réduire les sollicitations constantes.
- **Faire des pauses numériques** • S'éloigner des écrans régulièrement.
- **Garder un regard critique** • Se demander pourquoi un contenu apparaît dans son fil.

Le lexique de l'épisode

Termes	Définitions
Algorithme	Suite d'instructions logiques permettant de résoudre un problème ou de traiter des données.
Facebook	Réseau social permettant de partager des publications, des photos, des vidéos, et de discuter avec des amis.
La ligue du lol	Groupe Facebook privé créé en 2010 par un journaliste, dont des membres ont été accusé·e·s d'avoir mené des campagnes de harcèlement en ligne contre des journalistes et des militant·e·s sur les réseaux sociaux.
Trend	Phénomène ou mode passagère qui se propage rapidement sur les réseaux sociaux.
Twitter / X	Réseau social où l'on partage de courts messages, des images ou des vidéos.

EMPREINTE NUMÉRIQUE



Le lexique

Parce que le numérique occupe une place importante dans nos vies, des animateurs bien connus du public s'entretiennent avec des ados du deuxième cycle du secondaire et avec des expert-e-s pour nous aider à démystifier les codes du numérique et à mieux nous outiller.

Une baladodiffusion en quatre saisons qui laisse place à l'humour, à la découverte et à l'esprit critique!

Disponible uniquement en français sur :



Termes	Définitions	Épisodes
Algorithme	Suite d'instructions logiques permettant de résoudre un problème ou de traiter des données.	07, 10, 11 et 12
Apple music	Service de diffusion en continu d'Apple.	07
Ask (Ask.fm)	Plateforme de questions-réponses anonymes.	01
Band Camp	Site permettant d'acheter de la musique directement auprès des créatrices et créateurs, soutenant ainsi leur production.	08
Browser	Navigateur. Logiciel utilisé pour naviguer sur Internet, comme Chrome ou Safari.	03 et 05
Chat	Conversation en ligne en temps réel entre une ou plusieurs personnes, par messages écrits ou vocaux.	10
ChatGPT	Modèle conversationnel d'intelligence artificielle qui répond aux questions et génère des textes basés sur des consignes données par l'utilisateur.	04, 08 et 11
Cinématique	Séquence narrative non interactive intégrée dans un jeu vidéo, souvent produite pour raconter l'histoire ou introduire une scène.	09
Clickbait	Pièges à clics. Titre ou contenu conçu pour attirer l'attention et générer des clics, souvent sans offrir d'information substantielle.	06
Coding	Processus de programmation par l'écriture de lignes de code, traduisant des idées ou des fonctions en instructions pour un ordinateur.	09
Cookie	Témoin de navigation. Petit fichier stocké sur un appareil qui enregistre les visites et activités sur un site web pour personnaliser l'expérience utilisateur.	02

Termes	Définitions	Épisodes
Crave	Service de vidéo à la demande et de diffusion en continu, principalement au Canada, avec des séries et des films exclusifs.	07
Cyber-enjeux	Problèmes et défis liés à l'usage d'Internet et des réseaux sociaux.	10
Cybercriminalité	Activités illégales réalisées en ligne, comme le piratage, les menaces ou le partage d'images sans consentement.	11
Cyberdépendance	Difficulté à contrôler son temps passé sur Internet ou les écrans.	10
DALL-E	Outil d'intelligence artificielle capable de générer des images à partir d'une description textuelle.	04
Darknet	Réseau clandestin. Partie de l'Internet non indexée par les moteurs de recherche classiques, souvent associée à des activités illégales.	03
Data centers	Centres de données. Installations contenant des serveurs pour stocker et gérer les données numériques.	05
Data mining	Exploration de données. Processus d'analyse des grandes bases de données pour extraire des informations utiles ou des tendances.	02
Découvrabilité	Capacité à un contenu d'être mis en valeur, référé et recommandé dans des plateformes.	07
Digital footprint	Empreinte numérique. Ensemble des traces laissées en ligne par une personne, comme les publications, recherches ou interactions sur Internet.	02 et 04
Discord	Plateforme pour discuter par messages écrits ou vocaux dans des groupes.	10

Termes	Définitions	Épisodes
Droit à l'image	Obligation d'obtenir l'accord d'une personne avant de publier sa photo ou sa vidéo.	10
E-sport	Sport électronique. Pratique régulière d'un jeu vidéo, sur Internet ou en réseau local, par l'intermédiaire d'un ordinateur ou d'une console de jeu, qui est considérée comme une activité sportive.	09
Echo chamber	Chambre d'écho / bulle algorithmique. Situation où une personne est exposée principalement à des idées et opinions similaires aux siennes, renforçant ses croyances sans remise en question.	06
Facebook	Réseau social permettant de partager des publications, des photos, des vidéos, et de discuter avec des amis.	04, 10 et 12
FaceID	Identification faciale. Technologie de reconnaissance faciale utilisée pour déverrouiller des appareils ou autoriser des paiements.	03
Fanbase	Communauté de personnes fidèles à une personnalité, un groupe ou une marque, et prêtes à les soutenir ou les promouvoir.	07
Fangirl	Membre d'une communauté de fans, prêt à promouvoir et défendre son idole ou son univers favori.	08
For you page	Page "Pour toi". Section personnalisée d'un réseau social comme TikTok, présentant du contenu adapté aux préférences d'un utilisateur.	06
Game designer	Concepteur ou conceptrice qui élabore les mécaniques, les règles et l'univers global d'un jeu vidéo.	09
Gameplay	Ensemble des mécanismes d'interaction et de contrôle offerts aux joueurs dans un jeu vidéo.	09

Termes	Définitions	Épisodes
Generative AI / IA générative	IA générative. Branche de l'IA capable de créer du contenu (textes, images, vidéos) à partir d'instructions données.	04 et 11
GPS tracking	Géolocalisation. Technologie permettant de suivre la position géographique d'un utilisateur en temps réel.	02
Hallucination	Erreur générée par l'IA. Production d'informations incorrectes ou incohérentes par un système d'IA, dues à des limitations de son entraînement.	04
Hypertrucage (Deepfake)	Image ou vidéo modifiée par l'intelligence artificielle pour faire croire qu'une personne a dit ou fait quelque chose.	11
IMU / Napster	Anciens services pionniers du partage de fichiers musicaux en pair-à-pair, ayant profondément impacté l'industrie musicale.	08
Instagram	Réseau social axé sur le partage de photos, de vidéos et sur la création d'histoires éphémères.	07 et 10
La ligue du lol	Groupe Facebook privé créé en 2010 par un journaliste, dont des membres ont été accusé·e·s d'avoir mené des campagnes de harcèlement en ligne contre des journalistes et des militant·e·s sur les réseaux sociaux.	12
Lame	Terme utilisé en ligne pour se moquer ou rabaisser quelqu'un.	11
League of legends	Jeu vidéo en ligne où deux équipes s'affrontent avec des personnages aux capacités différentes.	10
Level designer	Personne chargée de concevoir, les niveaux, la structure, le rythme, l'équilibre et l'objectif d'un jeu vidéo, et ce, en respectant le système de règles préalablement défini par le concepteur de jeu.	09

Termes	Définitions	Épisodes
<i>Like</i>	Action de cliquer sur un bouton pour exprimer une appréciation ou un intérêt envers un contenu sur les réseaux sociaux.	04
<i>Machine Learning</i>	Branche de l'intelligence artificielle où les systèmes apprennent et s'améliorent sans intervention humaine explicite.	02
<i>Merch</i>	Produits dérivés liés à un artiste, un groupe ou une marque, proposés à la vente permettant d'afficher son soutien ou son appartenance.	08
<i>MidJourney</i>	Plateforme d'Intelligence Artificielle spécialisée dans la création d'images artistiques ou abstraites à partir d'instructions textuelles.	04
<i>Mute all</i>	Fonction qui coupe toutes les notifications d'un groupe ou d'une conversation.	10
<i>Netflix</i>	Plateforme internationale de diffusion en continu proposant films, séries, documentaires et créations originales.	07
<i>Password</i>	Mot de passe.	03
<i>Passwordless</i>	Sans mot de passe. Méthode d'authentification utilisant des données biométriques ou des liens sécurisés plutôt qu'un mot de passe classique.	03
<i>Photoshop</i>	Logiciel de retouche permettant de modifier ou transformer des images.	11
<i>Playlist</i>	Sélection organisée de titres ou de vidéos pour une écoute ou un visionnage en continu.	07

Termes	Définitions	Épisodes
<i>Pop-Up</i>	Fenêtre contextuelle. Petite fenêtre qui s'affiche sur un site web pour montrer un message ou une publicité.	02
<i>Ragebait</i>	Contenu publié pour provoquer la colère et générer des réactions.	10
Recherche par mots clés	Technique permettant de trouver rapidement du contenu pertinent en saisissant des termes ciblés.	07
<i>Reel</i>	Format vidéo court mis en avant sur certaines plateformes sociales, destiné à un partage rapide et viral.	08
<i>Screenshot</i>	Capture d'écran d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur.	01
Snapchat	Application de messagerie et de partage de photos ou vidéos éphémères, souvent agrémentées de filtres ludiques.	04, 10 et 11
Snapmap	Carte interactive géolocalisant les individus sur Snapchat.	01
Soundcloud	Plateforme de partage musical, favorisant la découverte d'artistes indépendants et de créations originales.	08
Spotify	Plateforme numérique où l'on peut écouter des albums, des playlists, des podcasts et découvrir de nouvelles sorties.	08
<i>Story</i>	Publication éphémère (photo ou vidéo) sur les médias sociaux visible seulement pendant 24 heures.	01
<i>Streaming</i>	Diffusion en continu. Méthode de lecture de contenus multimédias directement sur Internet sans téléchargement.	05, 06, 07 et 08
<i>Streams</i>	Comptage des écoutes ou des visionnages en ligne, utilisé pour mesurer la popularité d'un contenu.	08

Termes	Définitions	Épisodes
<i>Terms and conditions</i>	Conditions générales d'utilisation. Document légal décrivant les droits et responsabilités des utilisateurs d'un service ou d'une plateforme en ligne.	02
TikTok	Application de partage de vidéos courtes et populaires pour les tendances de danse, les sketches humoristiques et les tutoriels rapides.	01, 04, 07 et 10
<i>Timeline</i>	Fil d'actualité. Liste chronologique de contenus ou de publications proposés sur un réseau social.	06
<i>Trend</i>	Phénomène ou mode passagère qui se propage rapidement sur les réseaux sociaux.	07, 08 et 12
Twitter / X	Réseau social où l'on partage de courts messages, des images ou des vidéos.	12
<i>Two-factor authentication (2FA)</i>	Authentification à deux facteurs. Mesure de sécurité qui combine un mot de passe et un second élément, comme un code SMS, pour valider l'accès à un compte.	03
VPN (Virtual Private Network)	Réseau privé virtuel. Technologie qui crée une connexion sécurisée sur un réseau public, protégeant les données et la vie privée.	03
YouTube	Plateforme de partage et de diffusion de vidéos.	07