



## Objectif

L'objectif est de permettre aux élèves de prendre conscience que leur accès libre aux ressources Internet est un avantage qui fait en sorte qu'elles et ils peuvent lire, publier et transmettre leurs points de vue sans crainte de représailles.

## Résultats d'apprentissage

Les élèves seront en mesure :

- de prendre conscience que l'accès libre à l'information n'est pas équitable partout;
- de comprendre l'impact qu'ont les inégalités technologiques, la censure sur Internet, les défis physiques ou les habiletés langagières sur l'accès à l'information;
- de reconnaître l'impact qu'ont les défis d'ordre géographique, économique et technologique sur l'accès libre à l'information.

## Glossaire

**Discrimination numérique** : Limites, réelles ou imposées, liées à l'accès à Internet.

**Censure sur Internet** : Contrôle exercé par un gouvernement pour limiter l'accès à certains contenus Web.

**Accès libre** : Accès qui n'est pas filtré ni limité.

**Intranet** : Infrastructure informatique qui permet la communication et l'échange uniquement entre les ordinateurs connus du réseau – aucune communication à l'extérieur du réseau ne peut être effectuée.

## JEU DE RÔLES ET DISCUSSION

### Mon passeport de citoyenneté numérique

(Groupes/Individuel)

#### Objectif

L'objectif est de permettre aux élèves d'effectuer des déplacements physiques en faisant des pas vers l'avant si elles et ils jugent que le personnage décrit sur le **Passeport de l'élève** qui leur est attribué est capable de réussir l'activité sur la carte de jeu lue par l'enseignante ou l'enseignant. L'intention n'est pas de se rendre à l'avant le plus vite possible. L'intention est de permettre aux élèves de mieux comprendre que certains personnages ont un accès privilégié à Internet et de faire le lien avec leur accès personnel.

#### Marche à suivre

1. L'activité peut se dérouler de façon individuelle ou en petits groupes. Photocopier les **Cartes de jeu** (voir **Annexe A**) pour l'enseignante ou l'enseignant et un **Passeport de l'élève** (voir **Annexe B**) pour chaque élève ou groupe d'élèves. À l'aide d'un surligneur, l'enseignante ou l'enseignant devra indiquer, à l'avance, les attributs associés à chaque personnage. S'assurer qu'une variété de personnages est distribuée au groupe-classe. Exemple :
  - a. un personnage de moins de 13 ans qui habite à Windsor, est unilingue anglophone, a un revenu familial moyen, est atteint d'un défi physique et a accès aux outils d'appui;
  - b. un personnage de plus de 13 ans qui habite à Toronto, est unilingue (parle une langue autre que l'anglais ou le français), a un revenu familial élevé et n'est pas atteint d'un défi physique.
2. Distribuer les passeports variés (voir **Annexe B**) aux élèves ou aux groupes d'élèves et discuter de l'interprétation des attributs.
3. À l'aide des **Éléments de discussion** (voir **Annexe C**), animer une discussion qui a pour but de permettre à chaque élève de mieux comprendre son personnage et celui des autres. Miser sur les possibilités liées à l'accès à Internet associé à chaque personnage.



## JEU DE RÔLES ET DISCUSSION – SUITE

ACTIVITÉS SUGGÉRÉES

4. Une fois que les élèves comprennent bien leur personnage, déplacer le groupe-classe afin de se rendre dans un espace physique qui n'est pas encombré par des tables ou des pupitres. Les élèves devront se mettre en rang (p. ex., dehors, dans un corridor, dans un gymnase). Une fois dans un espace ouvert, demander aux élèves de se mettre debout et en rang.
5. À voix haute, l'enseignante ou l'enseignant (ou un ou une élève désigné) doit lire les **Cartes de jeu** (voir Annexe A), une à la fois, et demander aux élèves de faire un pas vers l'avant à chaque activité qu'elles et ils jugent possible selon les attributs de leur personnage.
6. Les élèves pourront facilement voir les personnages qui ont un accès stable et libre à Internet. De plus, les déplacements physiques seront appréciés des élèves kinesthésiques.
7. L'effet psychologique ressenti au moment de se faire dépasser et de réaliser que seuls certains élèves peuvent avancer selon l'activité décrite est un bon point de départ pour la discussion de classe.

### Pour aller plus loin

- Projet de recherche
  - a. Distribuer les passeports de citoyenneté numérique aux élèves une semaine avant la date prévue de l'atelier.
  - b. Demander aux élèves d'effectuer des recherches afin de mieux comprendre les attributs de leur personnage et les limites liées à leur accès à Internet.
  - c. Procéder au déroulement tel qu'il est décrit dans l'atelier original.
- Jeu de rôles sans déplacements physiques
  - a. L'activité peut se dérouler de façon individuelle ou en groupes d'élèves. Photocopier les **Cartes de jeu** (voir Annexe A) et le **Passeport de l'élève** (voir Annexe B) pour chaque élève ou groupe d'élèves. À l'aide d'un surligneur, l'enseignante ou l'enseignant devra indiquer, à l'avance, les attributs associés à chaque personnage. S'assurer qu'une variété de personnages est distribuée au groupe-classe.
  - b. À l'aide des **Éléments de discussion** (voir Annexe C), animer une discussion qui a pour but de permettre à chaque élève de mieux comprendre son personnage et celui des autres. Les élèves pourraient s'asseoir avec les autres élèves dont le personnage a le même lieu de résidence ou le même revenu familial que leur personnage afin de miser sur les possibilités liées à l'accès Internet associé à chaque attribut.
  - c. Distribuer un ensemble de **Cartes de jeu** (voir Annexe A) aux élèves ou aux groupes d'élèves et leur demander :
    - i. d'indiquer si chaque activité est impossible, difficile ou possible selon les attributs de leur personnage;
    - ii. de placer les activités en ordre croissant d'après la facilité avec laquelle le personnage pourrait effectuer l'activité selon ses attributs.
  - d. Effectuer une mise en commun et permettre aux élèves de réfléchir aux effets des différents attributs sur l'accès à Internet des personnages et de faire le lien avec leur accès personnel.
- Lien mathématique
  - a. Procéder au déroulement tel qu'il est décrit dans l'atelier original en ajoutant l'élément de chance et de probabilité selon les différents attributs (p. ex., en roulant un dé).
  - b. À chacune des **Cartes de jeu** (voir Annexe A) que lit l'enseignante ou l'enseignant, les élèves lanceront un dé le nombre de fois qui correspond au nombre de diamants des attributs en essayant d'obtenir un nombre pair. Seuls les élèves ayant lancé un nombre pair pourront indiquer que l'activité est possible.



## BILLET DE SORTIE

ACTIVITÉS SUGGÉRÉES

### Sensibilisation à la discrimination numérique

(Individuel)

Photocopier le **Billet de sortie : Sensibilisation à la discrimination numérique** (voir Annexe D) et le remettre à chaque élève. Demander aux élèves de répondre aux questions de la fiche.

#### Option « ère numérique »

Créer une version numérique du **Billet de sortie : Sensibilisation à la discrimination numérique** et permettre aux élèves de la remplir en ligne.

## RESSOURCE COMPLÉMENTAIRE

- ▼ Jeu-questionnaire iCN : Discrimination numérique 3-6



## ANNEXE A – MON PASSEPORT DE CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE – CARTES DE JEU

Afficher une nouvelle sur Facebook ou Twitter

Impossible / Difficile / Possible

Effectuer un achat auprès d'un marchand en ligne

Impossible / Difficile / Possible

Lire un site de nouvelles francophone en ligne

Impossible / Difficile / Possible

Visionner un film sur netflix.ca

Impossible / Difficile / Possible

Visionner une vidéo sur YouTube

Impossible / Difficile / Possible

Publier un portfolio numérique en ligne

Impossible / Difficile / Possible

Télécharger un fichier volumineux

Impossible / Difficile / Possible

Publier une critique du gouvernement en ligne

(p. ex., blogue, médias sociaux)  
Impossible / Difficile / Possible

Jouer à un jeu vidéo en réseau

Impossible / Difficile / Possible

Visionner un film sur netflix.ca

Impossible / Difficile / Possible

Accéder au moteur de recherche Google

Impossible / Difficile / Possible

Lire un site de nouvelles anglophone en ligne

Impossible / Difficile / Possible



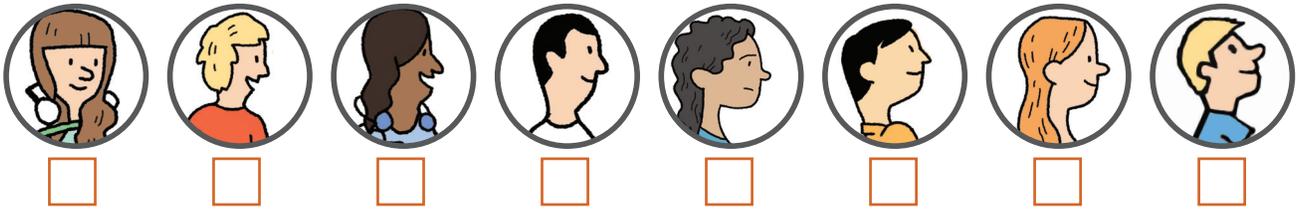
## ANNEXE B – PASSEPORT DE L'ÉLÈVE

Nom : \_\_\_\_\_

Groupe : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

### PERSONNAGES



### ÂGE

Moins de 13 ans

Plus de 13 ans

### LIEU DE RÉSIDENCE

Toronto, Ontario (◆◆◆)

Ottawa, Ontario (◆◆◆)

Sudbury, Ontario (◆◆)

Windsor, Ontario (◆◆)

Deux-Rivières, Ontario (◆)

Attawapiskat, Ontario (◆)

### LANGUE(S) PARLÉE(S)

Bilingue anglais/français (◆◆◆)

Unilingue anglais (◆◆)

Unilingue français (◆◆)

Unilingue - langue autre que français/anglais (◆)

### DÉFI PHYSIQUE

Aucun (◆◆◆)

Défi physique qui limite l'accès à Internet (p. ex., cécité, surdit , paralysie) **AVEC** acc s aux outils d'appui (◆◆)

D fi physique qui limite l'acc s   Internet (p. ex., c c t , surdit , paralysie) **SANS** acc s aux outils d'appui (◆)

### REVENU FAMILIAL

Revenu  lev  (◆◆◆)

Revenu moyen (◆◆)

Revenu faible (◆)

◆◆◆ Trois diamants indiquent que c'est **tr s probable** d'avoir un acc s stable et libre   Internet.

◆◆ Deux diamants indiquent que c'est **probable** d'avoir un acc s stable et libre   Internet.

◆ Un diamant indique que c'est **peu probable** d'avoir un acc s stable et libre   Internet.



## ANNEXE C – PASSEPORT DE L'ÉLÈVE – ÉLÉMENTS DE DISCUSSION

### PERSONNAGES



### ÂGE

#### Moins de 13 ans

- Un utilisateur ou une utilisatrice n'ayant pas atteint l'âge de 13 ans n'aura pas encore eu l'occasion de développer des compétences efficaces en matière de navigation sur Internet.
- De plus, il ou elle n'a pas atteint l'âge minimal requis pour accéder aux sites de réseautage social (p. ex., Twitter, Facebook).

#### Plus de 13 ans

- Un utilisateur ou une utilisatrice ayant plus de 13 ans aura eu l'occasion de développer des compétences efficaces en matière de navigation sur Internet.
- L'âge minimal requis pour accéder aux sites de réseautage social est atteint.

### LIEU DE RÉSIDENCE

- Toronto, Ontario (◆◆◆)    
  Ottawa, Ontario (◆◆◆)    
  Sudbury, Ontario (◆◆)  
 Windsor, Ontario (◆◆)    
  Deux-Rivières, Ontario (◆)    
  Attawapiskat, Ontario (◆)

- L'Ontario a une infrastructure stable. C'est-à-dire que l'électricité est accessible presque tout le temps.
- Plusieurs fournisseurs offrent des plans d'accès à Internet à prix abordables. Il est à noter que les plans offerts au Canada sont souvent plus chers qu'aux États-Unis.
- La majorité des ménages au Canada ont accès à Internet à la maison. Cependant, les ménages n'ont pas tous accès à un réseau haute vitesse à débit important. L'accessibilité au réseau haute vitesse dépend largement de la géographie de la région et de l'emplacement des tours d'accès.
- Au Canada, un accès Internet Wi-Fi stable est souvent offert gratuitement dans les lieux publics tels que les cafés, bibliothèques et aéroports.
- Les internautes du Canada ont accès à de nombreux magasins en ligne. C'est un avantage qui peut permettre de trouver des produits à rabais. Bien qu'il soit souvent possible d'obtenir la livraison gratuite, certains magasins en ligne n'offrent pas la livraison à l'extérieur des États-Unis. D'autres offrent la livraison à un coût souvent plus élevé qu'aux États-Unis.
- Les ententes entre fournisseurs font en sorte que plusieurs sites Web qui diffusent des contenus protégés, tels les programmes de télévision, ne sont pas accessibles à partir du Canada.
- Au Canada, l'accès aux sites Web est libre. Le gouvernement ne contrôle pas l'accès à l'information.



## ANNEXE C – PASSEPORT DE L'ÉLÈVE – ÉLÉMENTS DE DISCUSSION

### LANGUE(S) PARLÉE(S)

- Bilingue anglais/français (◆◆◆)**
- Unilingue anglais (◆◆)**
- Unilingue français (◆◆)**
- Unilingue – langue autre que français/anglais (◆)**
  - La majorité des contenus offerts sur le Web sont en anglais. Un utilisateur ou une utilisatrice bilingue a l'avantage d'être capable d'accéder aux contenus en anglais ainsi qu'à ceux en français.
  - La majorité des contenus offerts sur le Web sont en anglais. Un utilisateur ou une utilisatrice unilingue anglophone pourra accéder à une grande quantité de renseignements.
  - Le français est la deuxième langue la plus utilisée sur le Web canadien. Un utilisateur ou une utilisatrice unilingue francophone pourra accéder à une grande quantité de renseignements.
  - Un utilisateur ou une utilisatrice unilingue qui parle une langue autre que le français ou l'anglais pourra accéder à une quantité limitée de contenus offerts sur le Web.
  - Certains services permettent la traduction automatisée du contenu d'un site Web. La qualité des traductions varie selon le service utilisé.

### REVENU FAMILIAL

- Revenu élevé (◆◆◆)**
  - Un utilisateur ou une utilisatrice ayant un revenu familial élevé pourra se permettre l'accès à Internet à la maison.
- Revenu moyen (◆◆)**
  - La majorité des utilisateurs et des utilisatrices ayant un revenu familial moyen pourra se permettre l'accès à Internet à la maison.
- Revenu faible (◆)**
  - Un utilisateur ou une utilisatrice ayant un revenu familial faible ne pourront pas nécessairement se permettre l'accès à Internet à la maison.
  - Il lui sera plus difficile d'accéder aux contenus désirés, puisqu'il ou elle devra se déplacer pour accéder à Internet (p. ex., au travail, dans un café, à la bibliothèque).

### DÉFI PHYSIQUE

- Aucun (◆◆◆)**
  - Un utilisateur ou une utilisatrice n'ayant pas de défi physique aura accès facilement aux contenus Web.
- Défi physique qui limite l'accès à Internet (p. ex., cécité, surdité, paralysie) AVEC accès aux outils d'appui (◆◆)**
  - Un utilisateur ou une utilisatrice ayant un défi physique qui limite son accès à Internet ne pourra pas accéder à tous les contenus Web, puisqu'une grande majorité des contenus contiennent des éléments audiovisuels importants.
  - Certains logiciels permettent de lire le texte affiché à l'écran ou de décrire les éléments visuels à l'écran. D'autres logiciels permettent à l'utilisateur ou à l'utilisatrice d'entendre les textes à l'écran lus à voix haute. Il existe aussi des claviers en braille qui permettent à l'utilisateur ou à l'utilisatrice souffrant de cécité de naviguer sur Internet.
  - Certains logiciels de sous-titrage affichent les paroles ou décrivent les effets sonores afin qu'un utilisateur malentendant ou qu'une utilisatrice malentendante puisse accéder aux ressources Internet.
- Défi physique qui limite l'accès à Internet (p. ex., cécité, surdité, paralysie) SANS accès aux outils d'appui (◆)**
  - Un utilisateur ou une utilisatrice ayant un défi physique qui limite son accès à Internet ne pourra pas accéder à tous les contenus Web, puisqu'une grande majorité des contenus contiennent des éléments audiovisuels importants.

- ◆◆◆ Trois diamants indiquent que c'est **très probable** d'avoir un accès stable et libre à Internet.
- ◆◆ Deux diamants indiquent que c'est **probable** d'avoir un accès stable et libre à Internet.
- ◆ Un diamant indique que c'est **peu probable** d'avoir un accès stable et libre à Internet.



## ANNEXE D – BILLET DE SORTIE : SENSIBILISATION À LA DISCRIMINATION NUMÉRIQUE

Nom : \_\_\_\_\_

Groupe : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

1. D'après les résultats de l'activité du **Passeport de citoyenneté numérique**, place les attributs ci-dessous en ordre croissant du plus petit au plus grand impact sur l'accès libre à Internet.

	<b>Attributs :</b> âge, lieu de résidence, langue(s) parlée(s), revenu familial, défis physiques	<b>Justification</b>
<b>Plus petit impact</b>  <b>Plus grand impact</b>	1.	
	2.	
	3.	
	4.	
	5.	

2. Réflexion : Complète la phrase suivante : « En tant qu'élève dans une école de langue française de l'Ontario, mon accès à Internet est \_\_\_\_\_ . »

---



---



---



---