



Objectif

L'objectif est d'outiller les élèves afin qu'elles et ils puissent comprendre, respecter et encourager le respect des règles de la nétiquette qui régissent l'utilisation appropriée des technologies en public.

Résultats d'apprentissage

Les élèves seront en mesure :

- d'énumérer les règles de la nétiquette qui régissent l'utilisation appropriée des technologies en public;
- de distinguer les moments où l'utilisation des appareils numériques en public est appropriée des moments où l'utilisation des appareils numériques en public est inappropriée;
- de mettre en place des moyens de communication efficaces qui permettront d'encourager le respect des règles de la nétiquette liées à l'utilisation des appareils numériques en public;
- de fixer des limites appropriées quant à l'utilisation des appareils numériques en public;
- de devenir actives et actifs dans la lutte contre la dépendance au numérique (p. ex., textos au volant, dépendance aux jeux vidéo).

Glossaire

Improvisation : Jouer une scène, sans préparation, dans le but de divertir l'auditoire qui doit deviner le lieu où se déroule la scène.

Utilisation appropriée : Utilisation des appareils numériques qui est susceptible d'être acceptée par le grand public.

Nétiquette : Ensemble des normes de conduite qui régissent les comportements acceptables quant à l'utilisation des technologies et d'Internet.

JEU D'IMPROVISATION

ACTIVITÉS SUGGÉRÉES

Impro texto

(Groupes/Individuel)

Mise en contexte

L'objectif est de montrer aux élèves, au moyen d'une activité d'improvisation, qu'il existe des situations où il n'est pas acceptable de texter, de parler au téléphone cellulaire, de jouer à un jeu vidéo ou de naviguer sur Internet. Les élèves devront deviner le lieu où se déroule la scène improvisée.

Marche à suivre

Photocopier l'annexe **Scénarios d'improvisation : Impro texto** (voir Annexe A). Découper les cartes et les mettre dans un bol ou un sac.

1. Former des groupes de deux à trois élèves.
2. Demander à un groupe d'élèves de venir à l'avant de la classe pour improviser une scène dans laquelle elles et ils doivent illustrer l'utilisation **inappropriée** d'un appareil numérique (soit en textant, en parlant au téléphone, en jouant à un jeu vidéo ou en naviguant sur Internet). La scène devra se dérouler dans le lieu indiqué sur la carte **Impro texto**. L'intention est de ne pas dévoiler directement le lieu.
3. Demander aux élèves du groupe-classe de deviner le lieu où se déroule chaque scène.
4. Animer une discussion avec les élèves pour débattre à savoir s'il est acceptable d'utiliser son appareil numérique pour texter, parler au téléphone, jouer à un jeu vidéo ou naviguer sur Internet dans le contexte improvisé.



JEU D'IMPROVISATION – SUITE

Si la carte est munie d'étoiles d'intervention ★

1. Demander aux élèves qui ont reçu une carte munie d'étoiles d'intervention de reprendre leur improvisation. Cette fois, les élèves doivent improviser la même scène, mais, après l'utilisation inappropriée, le témoin devra intervenir pour expliquer qu'il n'est pas acceptable de texter, de parler au téléphone, de jouer à un jeu vidéo ou de naviguer sur Internet selon le contexte.
2. Animer une discussion avec les élèves pour déterminer si le témoin a réagi de façon à améliorer la situation et s'il est probable que son intervention amène l'effet voulu et qu'elle incite à modifier le comportement inapproprié.
3. Choisir un nouveau groupe d'élèves et répéter l'exercice avec une nouvelle carte **Impro texto**.

DISCUSSION

Nétiquette

(Groupe-classe/Groupes)

Effectuer une mise en commun et permettre aux élèves d'exprimer leurs opinions sur les scénarios d'improvisation. Encourager les élèves à réfléchir aux questions suivantes :

1. Est-il toujours inacceptable d'utiliser un appareil numérique pour texter, parler au téléphone, jouer à un jeu vidéo ou naviguer sur Internet dans les contextes présentés?
 - Éléments de réponse : Selon le contexte et le besoin de discrétion, il est possible qu'il soit acceptable d'utiliser un appareil numérique.
2. Quels gestes pourrait-on poser pour rendre acceptable l'utilisation d'un appareil numérique?
 - Éléments de réponse : Réduire l'intensité lumineuse de l'écran; mettre les appareils numériques en sourdine; utiliser des écouteurs afin de ne pas gêner les conversations des autres; mettre l'appareil en mode main libre afin que tous les gens puissent participer à la conversation téléphonique, au besoin.
3. Existe-t-il des scénarios où il serait acceptable de texter, mais pas de parler au téléphone ou vice-versa?
 - Éléments de réponse : Dans une file d'attente, il serait peut-être acceptable de texter mais pas de parler au téléphone cellulaire, car texter est moins dérangeant.
4. Quelles sont les conséquences, à court et à long terme, si une personne enfreint régulièrement les règles de la nétiquette?
 - Éléments de réponse : Perte d'amis, perte d'emploi, manque de respect, danger physique pour soi et pour autrui (p. ex., texter en conduisant).
5. Quel est le rôle du témoin? Quand devrait-on intervenir?
 - Éléments de réponse : Le témoin doit intervenir lorsque le comportement ne respecte pas la loi ou place la vie de la personne et celle des autres en danger (p. ex., texter en conduisant); le témoin devrait intervenir si le comportement est gênant ou dérangeant.

Pour aller plus loin

- Rédiger des règles de nétiquette
 - a. Demander aux élèves de rédiger des règles de nétiquette liées à l'utilisation appropriée des technologies à l'école ou en salle de classe.
 - b. Afficher les règles de nétiquette qu'ont rédigées les élèves dans la salle de classe et les présenter aux autres groupes-classes de l'école.
- Création de scénarios d'improvisation
 - a. Demander aux élèves de créer leurs propres scénarios. Elles et ils pourront se baser sur leurs expériences afin de créer des scénarios convaincants.
 - b. Présenter les scénarios aux élèves d'un autre groupe-classe et leur demander d'effectuer l'atelier original à partir des nouveaux scénarios.



BILLET DE SORTIE

La nétiquette en évolution

(Individuel)

Photocopier le **Billet de sortie – La nétiquette en évolution** (voir **Annexe B**) et le remettre à chaque élève. Demander aux élèves de répondre aux questions du billet de sortie.

Option « ère numérique »

Créer une version numérique du **Billet de sortie : La nétiquette en évolution** et permettre aux élèves de le remplir en ligne.

Pour aller plus loin

- Campagne de sensibilisation
 - a. Animer une discussion pour déterminer les stratégies que les élèves pourraient adopter pour sensibiliser l'ensemble des élèves de l'école aux règles de la nétiquette liées à l'utilisation appropriée des technologies à l'école ou en salle de classe.
 - b. Demander aux élèves de mettre en place leur campagne de sensibilisation pour la classe, l'école ou la communauté (p. ex., affiches, vidéos, poèmes, annonces publicitaires).

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Jeux-questionnaires iCN : Dépendance au numérique 7-10, Éthique du numérique 7-10

Écoles branchées : Qu'est-ce que la néthique (pages 8 et 9)



ANNEXE A – SCÉNARIOS D'IMPROVISATION : IMPRO TEXTO

★ en camping	★ à table	en avion
★ au cinéma	à vélo	★ en classe
pendant une évaluation	dans le vestiaire du gymnase	dans une file d'attente
en marchant	en préparant un repas	à l'église
★ en conduisant	à des noces	au restaurant
en ski	★ avec sa « blonde » ou son « chum »	★ pendant une partie de soccer
pendant une entrevue	★ au cours d'une conversation	★ au travail



ANNEXE B – BILLET DE SORTIE : LA NÉTIQUETTE EN ÉVOLUTION

Nom : _____

Groupe : _____

Date : _____

1. Crois-tu que les règles de la nétiquette qui sont en place aujourd'hui sont les mêmes qu'il y a cinq ans? Explique.

2. Les règles de la nétiquette seront-elles les mêmes dans cinq ans? Seront-elles plus sévères ou plus permissives? Explique.

3. D'après toi, de quelle façon les technologies prêt-à-porter (p. ex., Google Glass, Apple iWatch) influencent-elles les règles de la nétiquette?
