

Synthèse du Plan de citoyenneté numérique de l'école

Plan de citoyenneté numérique de l'école :

La Vérendrye

Année scolaire :

mat à 6e

1. La cybersécurité et la cyberprotection

1.1 Les droits et les responsabilités

1.2.L'empreinte numérique

1.3.Le comportement numérique sécuritaire, responsable et éthique

Primaire

Développer des habitudes de sécurité numérique, et naviguer de manière responsable

Responsable(s) : personnel enseignant

Échéancier : 2025-2026

Activité choisie : Tant de choix

Autre activité :

Prendre conscience de son identité numérique, et comprendre la permanence de ce qui est partagé dans l'environnement virtuel

Responsable(s) : personnel enseignant

Échéancier : 2025-2026

Activité choisie : Protéger ma vie privée

Autre activité :

Interagir de manière respectueuse et faire preuve de bienveillance

Responsable(s) : personnel enseignant, administration

Échéancier : 2025-2026

Activité choisie : EEB : Être un bon citoyen numérique

Autre activité :

Moyen

Se protéger contre les menaces de l'environnement virtuel, et adopter des pratiques sécuritaires

Responsable(s) :	personnel enseignant
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Être un bon citoyen numérique
Autre activité :	

Comprendre l'importance de la protection de sa vie privée, et gérer sa réputation dans l'environnement virtuel

Responsable(s) :	personnel enseignant
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Comprendre Internet - Leçon 4 - Communication et médias sociaux
Autre activité :	

Faire preuve du respect de l'autre, et se comporter de manière éthique

Responsable(s) :	personnel enseignant et administration
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Les médias sociaux et les communautés virtuelles : Parcours Naviguer dans le monde
Autre activité :	

2. L'équilibre médiatique et le bien-être

- 2.1. Les médias sociaux
- 2.2. La gestion et le contrôle de l'utilisation de la technologie
- 2.3. Les enjeux numériques

Primaire

Reconnaître des publicités et leur influence sur nos choix

Responsable(s) :	personnel enseignant
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	De la famille à la famille: établir le lien
Autre activité :	

Comprendre l'équilibre pour préserver son bien-être

Responsable(s) :	personnel enseignant, administration, parents
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Trouver l'équilibre dans notre vie numérique
Autre activité :	

Moyen

Apprendre comment équilibrer le temps avec d'autres activités pour préserver son bien-être

Responsable(s) :	personnel enseignant, administration, parents
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Les jeux vidéo et la santé mentale : Parcours Naviguer dans le monde numérique
Autre activité :	

Développer une pensée critique face aux messages médiatiques, et évaluer des informations médiatiques

Responsable(s) :	personnel enseignant, parents
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Enseigner les médias: une évaluation critique des médias
Autre activité :	

Explorer la manière l'image dans l'environnement virtuel peut influencer notre perception de soi et des autres, et comprendre le rôle des images générées par l'IA

Responsable(s) :	personnel enseignant
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Lecture en action - Mon image corporelle à moi!
Autre activité :	

Comprendre l'impact de la surcharge informationnelle sur notre capacité à traiter de l'information et le rôle de l'IA dans la gestion et le traitement des données

Responsable(s) :	enseignants, parents
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	C'est quoi l'intelligence artificielle ?
Autre activité :	

3. Les créations et les interactions numériques

3.1. Les créations et les productions numériques

3.2. La collaboration au numérique

3.3. Les communications numériques

Primaire

Découvrir des outils numériques pour la collaboration et la création numérique

Responsable(s) :	Lead, enseignants, parents
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Comment créer un récit numérique?
Autre activité :	

Interagir de manière respectueuse et collaborative

Responsable(s) :	enseignants, personnel, administration, parents
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Créativité et collaboration, la clé de l'inspiration
Autre activité :	

Moyen

Utiliser efficacement des outils numériques selon le contexte de communication ou de collaboration, et développer des compétences pour produire du contenu numérique

Responsable(s) :	enseignants
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Éthique lors du travail collaboratif
Autre activité :	

Développer des compétences d'empathie et de communication dans les interactions numériques, et faire preuve de respect des conventions de la communication

Responsable(s) :	enseignants, personnel, parents
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Comportement éthique en ligne: Éthique et empathie
Autre activité :	

4. Les compétences numériques et informationnelles

- 4.1. La recherche, le traitement, l'analyse et l'utilisation de l'information
- 4.2. Les outils et les innovations technologiques
- 4.3. L'évaluation de l'information et les sources

Primaire

Découvrir le processus d'enquête, et utiliser des moteurs de recherche

Responsable(s) :	enseignants
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Tant de choix!
Autre activité :	

Moyen

Appliquer un processus d'enquête, et utiliser l'information de manière critique

Responsable(s) :	enseignants
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Est-ce un fait?
Autre activité :	

Explorer la pensée informatique à travers des applications d'IA, et découvrir de nouvelles technologies et leur transformation de notre monde

Responsable(s) :	enseignants
Échéancier :	2025-2026
Activité choisie :	Les constellations: des étoiles qui racontent des histoires
Autre activité :	