

Synthèse du Plan de citoyenneté numérique de l'école

Plan de citoyenneté numérique de l'école :

George-Étienne-Cartier

Année scolaire :

2026-2027

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) : Titulaires 1re/2e/3e

Échéancier : septembre

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) : Titulaires 1re/2e/3e

Échéancier : octobre

Activité choisie : Autre activité au choix de l'école

Autre activité : Le pirate du Net (1re) / La photo de Pénélope (2e) / Protéger ma vie privée (3e)

Interagir de manière respectueuse et faire preuve de bienveillance

Responsable(s) : Titulaires 1re/2e/3e

Échéancier : novembre

Activité choisie : Autre activité au choix de l'école

Autre activité : Le mauvais perdant! (1re et 2e) / Être un bon citoyen numérique (3e)

Moyen

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

Responsable(s) :	Titulaires
Échéancier :	septembre
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Rien de personnel (4e) / Être un bon citoyen numérique (5e) / Ne mordez pas à

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

Responsable(s) :	Titulaires
Échéancier :	octobre
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Donner ses données (4e) / Comprendre internet : Leçon 4 : médias sociaux (5e) /

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

Responsable(s) :	Titulaires
Échéancier :	novembre
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Comprendre Internet - Leçon 1 : Utiliser Internet (4e) / Cyberintimidation (5e) /

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) :	Titulaire
Échéancier :	décembre
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Regarde, un sasquatch! (1re) / Les puli-astuce : Introduction à la publicité

Comprendre l'équilibre pour préserver son bien-être

Responsable(s) :	Titulaires
Échéancier :	janvier
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Portrait sur son utilisation du numérique (1re) / Trouver l'équilibre dans notre vie

Moyen

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

Responsable(s) :	Titulaires
Échéancier :	décembre
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	C'est l'heure du jeu (4e et 5e) / Accros de techno (6e)

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

Responsable(s) :	Titulaires
Échéancier :	janvier
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Des araignées avalées en dormant (4e) / Enseigner les médias : apprendre avec les

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) :	Titulaires
Échéancier :	février
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Être ou ne pas être cool (4e, 5e, 6e)

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) :	Titulaires
Échéancier :	mars
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	C'est quoi l'intelligence artificielle? (4e) / Qu'est-ce que l'intelligence artificielle et la

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) :	Titulaires
Échéancier :	février
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Comment créer un récit numériques? (3e)

Interagir de manière respectueuse et collaborative

Responsable(s) :	Titulaires
Échéancier :	mars
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Les règles du jeu (1re et 2e)

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) :	Titulaires
Échéancier :	avril
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Éthique du travail collaboratif (4e) / Qu'est qu'un média d'information? (5e) / Toi,

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

Responsable(s) :	Titulaires
Échéancier :	avril
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Respect svp! (4e) / Comprendre Internet - Leçon 3 - Mieux comprendre (5e et 6e)

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) :	Titulaires
Échéancier :	
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Vraisemblable, ou pas? (2e et 3e)

Moyen

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

Responsable(s) :	Titulaires
Échéancier :	mai
Activité choisie :	Autre activité au choix de l'école
Autre activité :	Est-ce un fait? (4e) / FAUX que ça cesse: qu'est-ce qui est réel sur Internet? (5e) /

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

Responsable(s) :	
Échéancier :	
Activité choisie :	Off
Autre activité :	