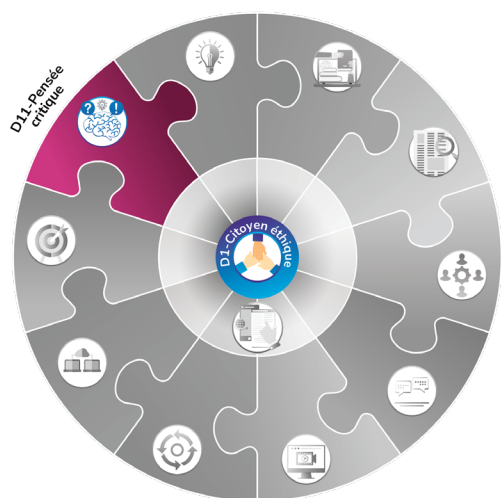


COMPRENDRE DES EFFETS DE L'USAGE DU NUMÉRIQUE



CONTRIBUTION DU CONTENU AU DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

L'élève est amené à prendre conscience des répercussions sociales et environnementales de l'utilisation du numérique ainsi que de différents facteurs qui ont un effet sur ses habitudes numériques. Il apprend à reconnaître les influences qui façonnent ses usages, telles que les notifications, les contenus suggérés, son entourage et les plateformes numériques. L'objectif est de soutenir le développement d'usages réfléchis, responsables et durables, et d'aider l'élève à mieux comprendre les avantages comme les limites du numérique dans sa vie au quotidien. Ce contenu contribue notamment au développement des dimensions *Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique (D1)* et *Développer sa pensée critique à l'égard du numérique (D11)*.



ÉLÉMENT DE DÉVELOPPEMENT

Reconnaître des répercussions sociales du numérique

L'élève est amené à comprendre que :

- les usages numériques ont des répercussions sur les relations sociales et le bien-être ;
- les comportements en ligne peuvent avoir des effets positifs ou négatifs sur soi et sur les autres ;
- des règles de respect et des notions de responsabilité s'appliquent dans les environnements numériques.

L'élève développe la capacité :

- de reconnaître des situations où l'usage du numérique a un impact social ;
- d'expliquer des effets sociaux liés à des usages numériques ;
- d'adopter des comportements respectueux et responsables en contexte numérique ;
- de réfléchir aux conséquences de ses actions sur les autres.



EXEMPLES D'APPLICATIONS PAR L'ÉLÈVE

- Comparer des exemples d'usages numériques pour identifier lesquels ont des effets bénéfiques sur lui et sur ses pairs.
- Identifier des comportements à adopter dans différents contextes, soit à l'école, à la maison ou dans les jeux en ligne.
- Déterminer si des usages numériques ont un bénéfice ou non pour ses apprentissages et ses interactions avec les autres en contexte scolaire.
- Identifier une ressource d'aide à consulter en cas de difficulté vécue dans un contexte numérique.
- Observer une image générée par l'intelligence artificielle générative (IAG) fournie par son enseignante ou son enseignant et en discuter. Se demander, par exemple : est-ce réel ? Comment cette image peut-elle influencer les autres ?



EXEMPLES DE QUESTIONS À SE POSER AVANT L'INTRODUCTION DE L'ÉLÉMENT AUPRÈS DES ÉLÈVES

- Les élèves savent-ils que leurs choix numériques peuvent avoir un effet sur eux et sur les autres ?
- Connaissent-ils les ressources d'aide disponibles lorsqu'une situation numérique affecte leurs relations ou leur bien-être ?
- Ont-ils accès à une charte d'utilisation du numérique établie au sein de l'école ?
- Peuvent-ils s'impliquer dans l'élaboration d'une charte d'utilisation du numérique pour la classe ?

ÉLÉMENT DE DÉVELOPPEMENT

Reconnaître des répercussions environnementales du numérique

L'élève est amené à comprendre que :

- les outils et les usages numériques ont un impact sur l'environnement ;
- le numérique repose sur l'utilisation de ressources et d'énergie ;
- des gestes responsables peuvent contribuer à réduire les répercussions environnementales du numérique.

L'élève développe la capacité :

- d'identifier des gestes favorisant un usage du numérique plus respectueux de l'environnement ;
- de comparer des comportements numériques en fonction de leurs effets environnementaux ;
- d'adopter des habitudes numériques plus responsables au quotidien.



EXEMPLES D'APPLICATIONS PAR LES ÉLÈVES

- Identifier des gestes qui diminuent les répercussions de son usage du numérique sur l'environnement.
- Identifier et expliquer les étapes du cycle de vie d'un appareil numérique, de sa conception à sa fin de vie utile, ainsi que les répercussions sur l'environnement.
- Nommer des matériaux et des formes d'énergie nécessaires à la fabrication et à l'utilisation d'un appareil numérique.



EXEMPLES DE QUESTIONS À SE POSER AVANT L'INTRODUCTION DE L'ÉLÉMENT AUPRÈS DES ÉLÈVES

- Les élèves savent-ils que les appareils numériques passent par plusieurs étapes (fabrication, utilisation et fin de vie) et que chacune a un impact sur l'environnement ?
- Quels gestes à leur portée pourraient-ils accomplir pour diminuer les effets de leur utilisation du numérique en lien avec la consommation d'énergie et l'usage des appareils ?
- Connaissent-ils des répercussions de leurs usages numériques sur l'environnement, comme la consommation d'énergie, l'utilisation de ressources naturelles ou les déchets électroniques ?

ÉLÉMENT DE DÉVELOPPEMENT

Comprendre des facteurs influençant les habitudes numériques

L'élève est amené à comprendre que :

- différents facteurs personnels, sociaux et technologiques influencent et façonnent ses usages numériques ;
- certains mécanismes numériques orientent l'attention et les contenus, dont les algorithmes et l'intelligence artificielle (IA) ;
- ces influences peuvent modifier ses habitudes, ses préférences et ses comportements.

L'élève développe la capacité :

- d'observer et de décrire ses habitudes numériques ;
- d'identifier des facteurs qui ont une influence sur ses choix et son temps d'usage ;
- de porter un regard critique sur ses usages ;
- de faire des choix plus réfléchis et équilibrés quant à son utilisation du numérique.



EXEMPLES D'APPLICATIONS PAR LES ÉLÈVES

- Identifier des plateformes, des outils ou des ressources numériques qu'il consulte régulièrement. Nommer ce qui l'intéresse et ce qui l'incite à les consulter de façon récurrente ou à y consommer son contenu en continu.
- Reconnaître des mécanismes technologiques façonnant et orientant sa consommation du numérique, comme des notifications et des algorithmes de recommandation.
- Décrire ses habitudes en tant qu'utilisateur du numérique et identifier ce qui les influence.
- Identifier des stratégies qui lui permettent d'atténuer des facteurs d'influence, par exemple enlever les notifications sonores.
- Identifier des objectifs personnels pour atteindre un équilibre entre le temps passé devant les écrans et ses autres activités.
- Trouver des solutions de rechange au numérique en fonction de ses champs d'intérêt, par exemple remplacer un jeu de mots en ligne par un livret papier.



EXEMPLES DE QUESTIONS À SE POSER AVANT L'INTRODUCTION DE L'ÉLÉMENT AUPRÈS DES ÉLÈVES

- Les élèves savent-ils que certains contenus et notifications sont conçus pour attirer leur attention ou les inciter à rester plus longtemps sur une plateforme ?
- Quelles actions connaissent-ils pour leur permettre de réguler leur usage du numérique ?