

# GARE AUX ARNAQUES!

**GUIDE  
D'ENSEIGNEMENT**



**JA  
Canada**

Membre de JA Worldwide

# REMERCIEMENTS

## JA CANADA<sup>MD</sup>

Jennifer James, vice-présidente des programmes et des services aux bureaux  
Emily Pretzlaff, conceptrice pédagogique principale

## RÉVISION

Personnel et parties prenantes de JA Canada  
Évaluatrices et évaluateurs de l'excellence des programmes et du Campus JA

## EXPERTISE

La série *Gare aux arnaques* a été élaborée en collaboration avec des expert·e·s en la matière. Nous les remercions pour leurs précieuses contributions et leur expertise, qui ont permis d'enrichir le contenu de cette série.

## RÉFÉRENCES

Better Business Bureau. (n.d.). Quartier général des arnaques du BBB.  
<https://www.bbb.org/all/scamtips>

Bush, O. (7 janvier 2025). Cyber Crime Statistics in Canada. Made in Canada.  
<https://madeinca.ca/cyber-crime-canada-statistics/>

Gouvernement du Canada (26 juin 2024). Arnaques et fraudes - Gouvernement du Canada.  
<https://www.canada.ca/fr/agence-revenu/campagnes/fraude-arnaques.html>

## CRÉDITS IMAGES

Personnages graphiques de Vyond.

Il est interdit de reproduire, en tout ou en partie, le contenu de la présente publication ou de le transmettre sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris de le photocopier, de l'enregistrer ou de le stocker dans un système de recherche d'information, excepté dans le cadre d'un cours JA Canada<sup>MD</sup> dûment autorisé ou après avoir obtenu l'autorisation de l'éditeur.

Gare aux arnaques! - Guide d'enseignement (2026)

Droit d'auteur © 2026 JA Canada<sup>MD</sup>



JA  
Canada

Membre de  
JA Worldwide



# **GARE AUX ARNAQUES!**

## **Peux-tu déjouer ces fraudeurs?**

### Guide d'enseignement

#### **Objectif**

Avec la recrudescence de la fraude en ligne et de la cybercriminalité, il est de plus en plus important d'apprendre aux jeunes à repérer les arnaques et à se protéger sur Internet. La série Gare aux arnaques! aide la jeunesse canadienne à acquérir les compétences et les connaissances indispensables pour éviter les arnaques en ligne et protéger leurs renseignements personnels et financiers.



*Entre janvier et juin 2024, plus de 41 000 cybercrimes ont été signalés au Canada, dont 56 % concernaient des fraudes. Cette situation présente un risque important pour les jeunes dont les connaissances en matière de sécurité en ligne ne sont peut-être pas suffisantes (Bush, 2025).*

Les arnaqueurs sont rusés et adaptent souvent leurs stratagèmes à des situations précises. Les scénarios proposés ont été conçus pour aider les jeunes à travers les différentes communautés canadiennes, aussi bien rurales ou urbaines qu'autochtones.



# GARE AUX ARNAQUES!

## Peux-tu déjouer ces fraudeurs?

### Guide d'enseignement

#### Aperçu

Les modules de la série Gare aux arnaques! abordent trois thèmes courants liés aux arnaques en ligne: les arnaques par hameçonnage, les arnaques sur des sites Web frauduleux et les arnaques sur les réseaux sociaux.

#### Module 1: Arnaques par hameçonnage

##### Objectifs d'apprentissage:

- reconnaître les signes courants des arnaques par hameçonnage;
- évaluer l'authenticité des textos et des courriels;
- relever les risques liés aux arnaques par hameçonnage;
- employer des mesures préventives qui permettent de renforcer la sécurité en ligne lors de la réception de messages et de demandes.



##### Scénario 1: Une proche dans le besoin

Kaylix reçoit un texto d'une personne qui prétend être sa tante ayant besoin d'argent en urgence. Les élèves aideront Kaylix à décider comment réagir et apprendront qu'il est important de vérifier les demandes d'argent pour éviter de se faire arnaquer.



##### Scénario 2: Le faux paiement

Layla reçoit un courriel concernant le versement d'un règlement pour lequel on lui demande ses renseignements personnels et bancaires. Les élèves aideront Layla à vérifier l'authenticité du courriel et apprendront comment protéger leurs renseignements confidentiels contre les arnaques par hameçonnage.



## Module 2: Les arnaques sur des sites Web frauduleux

### Objectifs d'apprentissage:

- reconnaître les signes courants des arnaques sur des sites Web frauduleux;
- évaluer l'authenticité des sites Web;
- reconnaître les potentielles arnaques d'accès à des sites Web frauduleux;
- employer des mesures préventives qui permettent de renforcer la sécurité en ligne lors de l'accès aux sites Web et de leur utilisation.



### Scénario 3: L'arnaque du panier-cadeau

Trey reçoit un courriel lui proposant un panier-cadeau, pour lequel on lui demande de payer des frais de livraison modiques et de fournir ses renseignements personnels. Les élèves aideront Trey à repérer les signaux d'alerte et apprendront à vérifier l'authenticité des sites Web afin d'éviter les arnaques.



### Scénario 4: La commande qui disparaît

Cameron tombe sur une offre exceptionnelle pour un chandail à capuche sur un site Web qu'il ne connaît pas et hésite à l'acheter. Les élèves aideront Cameron à évaluer la fiabilité du site Web et apprendront des stratégies pour éviter les arnaques liées aux achats en ligne.

## Module 3: Arnaques sur les réseaux sociaux

### Objectifs d'apprentissage :

- reconnaître les signes courants des arnaques sur les réseaux sociaux;
- évaluer l'authenticité des profils, des demandes de connexion et des relations en ligne;
- reconnaître les potentielles arnaques sur les réseaux sociaux;
- employer des mesures préventives qui permettent de renforcer la sécurité en ligne lors de l'utilisation des réseaux sociaux.



### Scénario 5: Un faux ami

Ezra se voit demander de l'argent par une personne avec laquelle il discute en ligne et qui prétend être en difficulté financière. Les élèves aideront Ezra à reconnaître les signes d'une arnaque amoureuse et à comprendre les risques liés au partage d'informations personnelles avec des personnes rencontrées sur Internet.



### Scénario 6: Le faux concours

Tanis reçoit un message sur les réseaux sociaux lui annonçant qu'elle a gagné une carte-cadeau dans le cadre d'un concours, mais pour la recevoir, elle doit fournir ses renseignements personnels et bancaires. Les élèves aideront Tanis à vérifier l'authenticité du concours et apprendront à se protéger contre les arnaques sur les réseaux sociaux.



Ensemble, ces modules fournissent des outils et des connaissances indispensables pour repérer les arnaques en ligne et aider les jeunes à rester en sécurité à l'ère numérique.

## Utilisation des modules

Les modules Gare aux arnaques! offrent beaucoup de flexibilité, car ils peuvent être suivis dans n'importe quel ordre. Chaque module comprend deux scénarios différents sur un thème commun. En fonction du temps dont vous disposez, ou pour toute autre raison, vous pouvez choisir de présenter à vos élèves l'un de ces scénarios, ou les deux. Nous vous invitons à prendre connaissance des scénarios à l'avance et à choisir celles qui sont les plus pertinentes pour les élèves de votre classe.

**Remarque :** Les personnages des scénarios ont accès à leurs propres comptes bancaires et moyens de paiement. Il se peut que les élèves de votre classe n'aient pas encore de compte ou de cartes bancaires. Pour les aider à s'identifier aux personnages des scénarios, invitez-les à penser à des membres de leur famille ou à des adultes en qui ils ont confiance qui possèdent un compte bancaire ou utilisent des moyens de paiement similaires, et à réfléchir à la possibilité que ces situations s'appliquent à eux dans le futur, lorsqu'ils auront leurs propres comptes.

## Astuces pour la présentation des scénarios

Chaque module comprend les mêmes parties: une introduction, deux scénarios et des questions de réflexion.

### INTRODUCTION

Le thème sera présenté aux élèves sur la première diapositive. Par exemple, les arnaques par hameçonnage. Il s'agit d'une excellente occasion d'activer les connaissances préexistantes des élèves.



### Activation des connaissances antérieures

- **Débuter en posant des questions ouvertes.** Par exemple, demandez aux élèves s'ils ont déjà reçu un texto ou un courriel suspect et demandez-leur de vous raconter comment ils et elles ont réagi.
- **Créer une carte mentale.** Demandez aux élèves de réfléchir à ce qu'ils et elles savent déjà sur ce thème. Notez leurs idées au tableau ou demandez aux élèves de les noter dans un cahier ou sur une feuille de papier.





## SCÉNARIOS

À partir du menu déroulant, vous pouvez sélectionner l'un des scénarios ou les deux. Les élèves découvriront le scénario grâce à une courte vidéo et devront décider comment le personnage doit réagir. Utilisez les suggestions proposées pour stimuler la discussion.



### Susciter l'intérêt et encourager la discussion



- **Utiliser la stratégie « réfléchir-discuter-partager ».** Invitez les élèves à réfléchir d'abord à leurs réponses individuellement, puis demandez-leur de se mettre par deux avec un·e camarade de classe pour échanger leurs idées. Après quelques minutes, réunissez tout le groupe et invitez les élèves à partager leurs idées avec la classe. Cette stratégie favorise la participation active et encourage la diversité des points de vue.
- **Faire une liste des pour et contre.** Demandez aux élèves de faire une liste des pour et des contre pour chaque possibilité. Cela les aidera à mieux peser les résultats et les conséquences possibles de chaque décision. Donnez le choix aux élèves entre travailler individuellement, en paires ou en petits groupes. Demandez aux élèves de faire part de leurs réflexions à toute la classe avant de choisir l'une des options affichées à l'écran.

Lorsque les élèves sont prêts, choisissez l'une des options pour continuer. Une diapositive indiquera aux élèves s'ils ont réussi à aider le personnage à éviter l'arnaque ou s'ils sont tombés dans le piège.





## SCÉNARIOS

Une courte vidéo montrera les résultats de la réponse sélectionnée. Nous vous recommandons d'examiner les deux options proposées afin que les élèves puissent découvrir les conséquences de chaque choix.

### Amorcer une réflexion et faire des liens avec la vie réelle



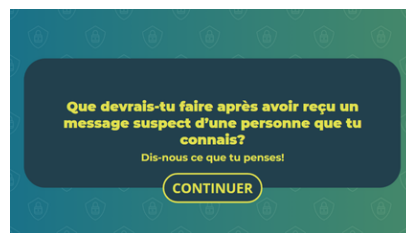
- **Animer une réflexion de groupe.** Animez une réflexion en groupe. Une fois la décision prise, accompagnez les élèves dans leur réflexion sur le résultat. Posez des questions telles que : « Qu'est-ce que Kaylix a appris de cette expérience? » ou « Comment Layla aurait-elle pu mieux se protéger? »
- **Partager d'expériences personnelles.** Aidez les élèves à faire le lien avec des situations de la vie réelle en les invitant à raconter des expériences qu'ils et elles ont vécues ou que quelqu'un de leur entourage a vécues en lien avec le thème. Quelle fut la réaction face à ces situations?

## QUESTIONS DE RÉFLEXION



Chaque question comprend deux diapositives: une diapositive à question ouverte et une diapositive guidée.

La diapositive **à question ouverte** est d'abord présentée aux élèves. Elle leur offre l'occasion de mettre en commun et en pratique ce qu'ils et elles ont appris dans les scénarios. Invitez les élèves à exprimer leurs idées et leurs réflexions en groupe ou utilisez la stratégie « réfléchir-discuter-partager ».



La **diapositive guidée** qui est ensuite proposée vise à consolider les concepts clés. Le contenu de la diapositive guidée peut servir à valider les idées et les réflexions que les élèves ont échangées et à pallier toute lacune dans leurs connaissances. Passez en revue les points essentiels et prenez le temps de clarifier les idées fausses ou de compléter leurs connaissances.



## Activités de synthèse et supplémentaires

 En fonction du temps dont vous disposez et de votre groupe d'élèves, vous pouvez choisir de conclure la séance par les diapositives proposant des questions de discussion ou de proposer l'une des activités de synthèse suivantes.

- **Réflexion écrite.** Demandez aux élèves de rédiger une réflexion sur leur expérience avec la ou les mises en situation. Posez-leur des questions telles que : « Qu'avez-vous appris de ces situations? » et « Comment allez-vous mettre ces connaissances en pratique pour naviguer en toute sécurité sur Internet? »
- **Stratégie Billets de sortie.** Demandez aux élèves d'écrire une chose qu'ils et elles ont apprise et une question à laquelle ils et elles n'ont pas obtenu de réponse, afin d'évaluer leur compréhension et de repérer les points qui pourraient nécessiter des explications supplémentaires.



Pour compléter l'apprentissage, vous pouvez envisager les activités suivantes.

- **Jouer à un jeu de rôle.** Organisez un jeu de rôle dans lequel les élèves se voient présenter un scénario et doivent jouer différentes conclusions en fonction des décisions prises.
- **Créer une affiche informative.** Explorez avec les élèves le concept des affiches d'intérêt public. Demandez aux élèves de réaliser une affiche présentant les points essentiels à retenir pour repérer les arnaques en ligne et s'en prémunir. Ces affiches peuvent être accrochées dans la salle de classe en guise de rappel visuel de ce qu'ils et elles ont appris dans les modules, ou bien dans différents endroits de l'école afin de sensibiliser les autres élèves.
- **Créer une bande dessinée.** Demandez aux élèves de créer une bande dessinée décrivant un scénario d'arnaque et ses conséquences possibles, en s'inspirant des arnaques en ligne courantes présentées. Les élèves pourraient imaginer un nouveau scénario d'arnaque pour l'un des personnages des modules ou créer un scénario pour un nouveau personnage.
- **Créer un plan de sécurité numérique.** Demandez aux élèves d'élaborer un plan de sécurité en ligne numérique personnel décrivant les mesures qu'ils et elles peuvent prendre pour se protéger sur Internet.

## Activités d'évaluation



Les discussions guidées ainsi que les activités de synthèse et complémentaires énumérées ci-dessus peuvent être utilisées pour évaluer les connaissances des élèves sur les concepts abordés dans les modules.

## Autres opportunités d'apprentissage

Vous cherchez d'autres occasions d'apprentissage? Le Campus JA offre une multitude de possibilités! De plus, toutes les expériences d'apprentissage de JA sont gratuites!

Si vous souhaitez approfondir les concepts abordés dans cette série, vous pouvez consulter les modules d'apprentissage *Réponses à tes questions financières* ou *À la découverte des devises* ou encore le programme *Bien plus que de l'argent*. 

### Expériences d'apprentissage libre-accès

Nos expériences d'apprentissage libre-accès sont d'une durée maximale de 30 minutes et ne nécessitent aucune inscription.

**Réponses à tes questions financières**  
9<sup>e</sup>-12<sup>e</sup> années / 3<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> sec.



[Aller aux modules](#)



**À la découverte des devises**  
8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> années / 2-4<sup>e</sup> sec.



[Aller aux modules](#)



### Expériences d'apprentissage soutenues par JA

Nos offres d'expériences d'apprentissage soutenues sont plus longues et nécessitent une inscription. Inscrivez-vous dès aujourd'hui sur notre plateforme d'apprentissage!

Rendez-vous sur le [Campus JA](#) pour découvrir l'ensemble des expériences d'apprentissage libre-accès et celles soutenues par JA.

**Bien plus que de l'argent**  
8<sup>e</sup>-10<sup>e</sup> années / 2-4<sup>e</sup> sec.



[Visiter le Campus JA](#)



GARE AUX ARNAQUES! EST  
UN PROGRAMME NATIONAL DE JA CANADA



**JA**  
**Canada**

---

Membre de JA Worldwide

[jacanada.org](http://jacanada.org) | [jacampus.org](http://jacampus.org) | [@ja\\_canada](https://twitter.com/ja_canada)