

# Citoyenneté numérique

## Quels enjeux pour les élèves ?



**20** ANNÉE EUROPÉENNE  
**25** DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



# 1. Un citoyen numérique ?

« Personne qui est **capable**,  
parce qu'elle a acquis un large éventail de **compétences**,  
de participer de façon **active, positive et responsable**,  
aux **communautés** en ligne et hors ligne,  
au niveau local, national ou mondial ».

*Conseil de l'Europe*

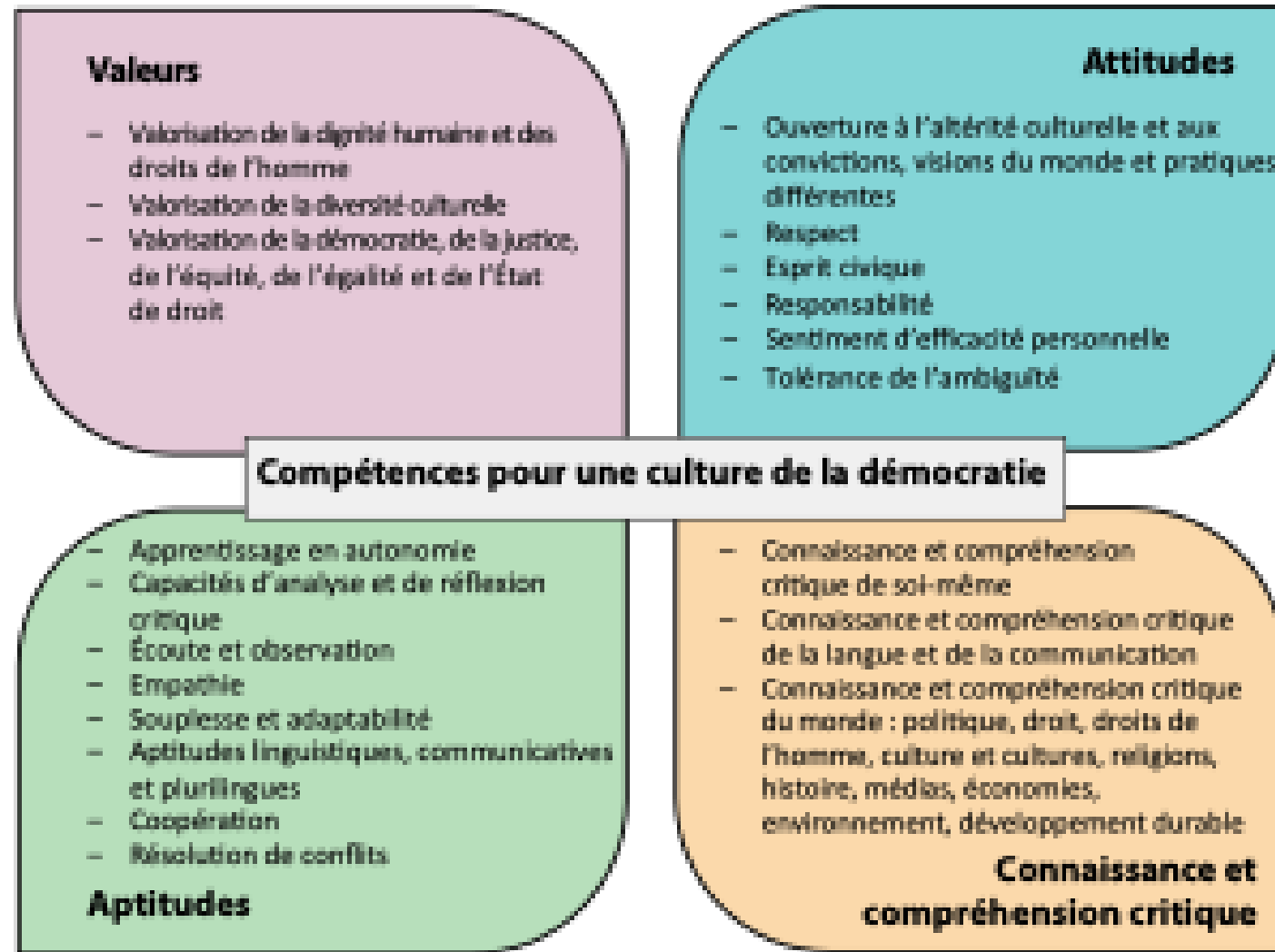
# Citoyen numérique, vraiment ?

- A deux vitesses
- Compétences et maîtrise des codes inégales
- Vie privée
- Algorithmes opaques et désinformation
- Participation *numérique* différente de *démocratique*

# Quels acteurs ?

- Apprenants
- Parents
- Enseignants
- Responsables d'établissement
- Universitaires
- Acteurs secteur privé / société civile
- Communauté éducative locale
- Autorités de régulation
- Autorités nationales et internationales

# Les 20 compétences pour une culture de la démocratie



Source : Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique



**20  
25** ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



# II. Enjeux du numérique pour les adolescents

## 1. Opportunités positives



Accès à l'information et à la culture :

- apprendre en dehors des cours

- découvrir des mondes différents



## A theory of online learning as online participation

Stefan Hrastinski 

[Show more](#) 

[+](#) Add to Mendeley [Share](#) [Cite](#)

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.009> 

[Get rights and content](#) 

### Abstract

In this paper, an initial theory of online learning as online participation is suggested. It is argued that online learner participation (1) is a complex process of taking part and maintaining relations with others, (2) is supported by physical and psychological tools, (3) is not synonymous with talking or writing, and (4) is supported by all kinds of engaging activities. Participation and learning are argued to be inseparable and jointly constituting. The implication of the theory is straightforward: If we want to enhance online learning, we need to enhance online learner participation.



**20** ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
**25** CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



Expression et créativité : blogs, vidéos, réseaux sociaux, communautés créatives offrent un espace pour s'exprimer.



# Socialisation : homophilie et influence relations amicales, échanges, soutien, appartenance.



- Une préoccupation adolescente : rester en contact
- Un risque : FOMO (Fear Of Missing Out)

Haemophilia / Volume 18, Issue 3 / pp. e290-e296

ORIGINAL ARTICLE *Adolescence*

## Social networking for adolescents with severe haemophilia

K. KHAIR, M. HOLLAND, S. CARRINGTON

First published: 08 November 2011

<https://doi.org/10.1111/j.1365-2516.2011.02689.x>

Citations: 13

✉ Kate Khair, Great Ormond Street Hospital for Children NHS Trust, Haemophilia Centre, London WC1N 3JH, UK.

Youth & Society

Impact Factor: 1.9  
5-Year Impact Factor: 2.6

Open access | Research article | First published online May 14, 2020

### Association Between Social Networks and Subjective Well-Being in Adolescents: A Systematic Review

Deborah Webster, Laura Dunne, and Ruth Hunter [View all authors and affiliations](#)

Volume 53, Issue 2 | <https://doi.org/10.1177/0044118X20919589>

Contents

PDF/EPUB

More

#### Abstract

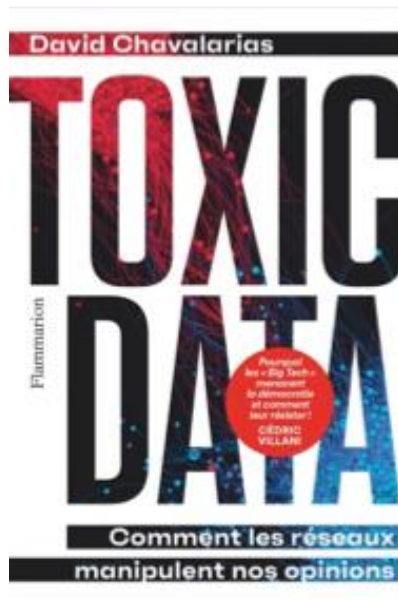
Social networks are ubiquitous in the lives of adolescents. This work systematically reviewed all studies which investigated the relationship between subjective well-being and the social networks of adolescents. Twenty-nine articles (out of 1,204 hits) were included within the review. Offline social networks have a positive association between the mood, self-esteem, and loneliness of adolescents but not body image. Nine of the studies investigating online social networks found a positive association on mood, life satisfaction, and loneliness through support seeking and receiving positive feedback. Fifteen of the studies found a negative association between online social networks and mood, self-esteem, life satisfaction, body image, and overall subjective well-being through high investment, passive use, receiving negative feedback, and social media ostracism. There is a need for intervention programs and education for young people, educators, and parents to address the risks to subjective well-being brought about by online social networks.

Participation civique : mobilisation via internet, pétitions, campagnes, etc.



## 2. Risques et défis

Désinformation, infox, manipulation, théories du complot.



[Download PDF](#)

Article | [Open access](#) | Published: 23 May 2023

### On modeling the correlates of conspiracy thinking

[Adam M. Enders](#), [Amanda Diekman](#), [Casey Klofstad](#), [Manohar Murthi](#), [Daniel Verdear](#), [Stefan Wuchty](#) & [Joseph Uscinski](#)



[Scientific Reports](#) **13**, Article number: 8325 (2023) | [Cite this article](#)

**7452** Accesses | **34** Citations | **16** Altmetric | [Metrics](#)

#### Abstract

While a robust literature on the psychology of conspiracy theories has identified dozens of characteristics correlated with conspiracy theory beliefs, much less attention has been paid to understanding the generalized predisposition towards interpreting events and circumstances as the product of supposed conspiracies. Using a unique national survey of 2015 U.S. adults from October 2020, we investigate the relationship between this predisposition—conspiracy thinking—and 34 different psychological, political, and social correlates. Using conditional inference tree modeling—a machine learning-based approach designed to facilitate prediction using a flexible modeling methodology—we identify the characteristics that are most useful for orienting individuals along the conspiracy thinking continuum, including (but not limited to): anomie, Manicheanism, support for political violence, a tendency to share false information online, populism, narcissism, and psychopathy. Altogether, psychological characteristics are much more useful in predicting conspiracy thinking than are political and social characteristics, though even our robust set of correlates only partially accounts for variance in conspiracy thinking.

PIXELS • ÉLECTION PRÉSIDENTIELLE AMÉRICAINE 2024

## Présidentielle américaine 2024 : en matière de désinformation, Elon Musk surpasse les services russes

### ANALYSE

Damien Leloup

Collecte de données, publicités mensongères, théories du complot... L'homme le plus riche du monde mène une campagne sur Internet en faveur de Donald Trump en utilisant des méthodes particulièrement discutables.

Publié le 03 novembre 2024 à 16h00, modifié le 03 novembre 2024 à 16h46 | Lecture 4 min.

- Read in English

## Élections américaines : quel est l'impact réel des réseaux sociaux ?

Publié: 28 octobre 2024, 16:55 CET



20  
25 ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

# Clinton and Trump supporters live in their own Twitter worlds

Clinton Supporters

Hillary Clinton supporters in this user group are not as cohesive as Trump supporters and they interact more frequently with users who follow both or neither candidate. They have few mutual follower networks in common with the far-right conservative cluster.

This large cluster of Trump supporters on Twitter have little mutual follower overlap with other users and are a remarkably cohesive group. They exist in their own information bubble.

Trump Supporters

- Follow only Trump
- Follow only Clinton
- Follow both
- Follow neither

Source: The Electome | The Laboratory for Social Machines at the MIT Media Lab



2025 ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



Cyberharcèlement,  
discours haineux,  
contenus inappropriés.



**20  
25** ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



# Cyberharcèlement :

Utilisation des technologies d'information et de communication pour porter délibérément atteinte à un individu de manière répétée dans le temps.

## Enquête de T. Aricak (adolescents de 12 à 19 ans)

- **60 %** écrivaient des choses par internet **qu'ils ne diraient pas** en présence de leur interlocuteur.
- **35%** se faisaient passer pour une autre personne,
- **27%** disaient des choses fausses,
- **13%** envoyaient des courriels infectés,
- **7%** montraient des photos d'autres personnes

# Risques psychologiques de l'anonymat

- augmente la dépersonnalisation,
- diminue le sentiment de responsabilité
- diminue les pressions à se conformer aux normes d'anti-violence



# Eloignement de la victime

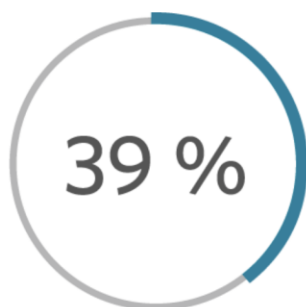
- L'agresseur n'est pas visuellement témoin des réactions de souffrance éventuelle de sa victime (effet « cockpit »)

→ diminution des mécanismes d'inhibition empathiques

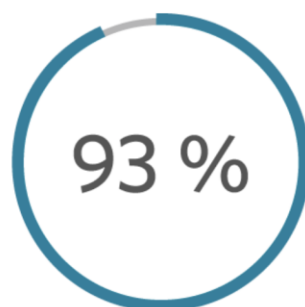


| Harcèlement scolaire                                                                                           | Cyberharcèlement                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Implique les mêmes protagonistes (harceleur, victime, pairs)                                                   | Les rôles sont redistribués, et de nouveaux acteurs apparaissent (par ex. : <b>redresseurs de torts</b> )                |
| Répétition des mêmes faits, disproportion des forces en faveur des agresseurs (plus forts, rusés ou nombreux). | Faits non nécessairement répétés (permanence)<br>Agresseurs pas nécessairement plus nombreux ou physiquement plus forts. |
| Intention de nuire                                                                                             | Pas toujours avérée                                                                                                      |
| Agresseurs le plus souvent connus des victimes ; relation de proximité                                         | Agresseurs anonymes; relation médiatisée qui limite l'empathie                                                           |

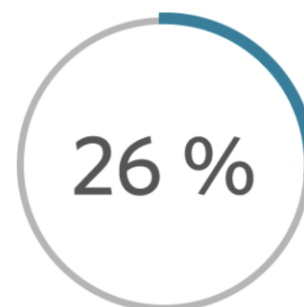
# Vie privée mal protégée, collecte de données, empreinte numérique.



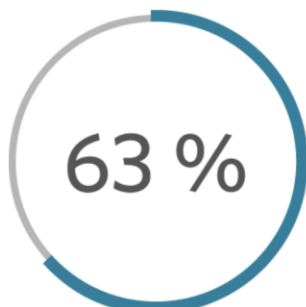
des bébés ont une **empreinte numérique** avant même de voir le jour.



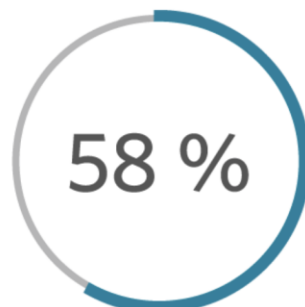
des enfants de moins de 13 ans ont une **interaction régulière** avec les écrans.



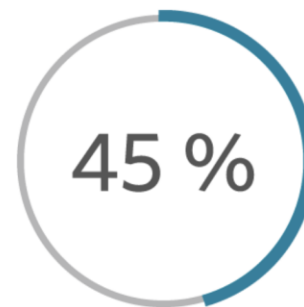
des parents utilisent une **photo de leur(s) enfant(s)** en guise de photo de profil.



des adolescents passent **plus de temps sur les écrans** qu'avec leurs amis.



des enfants ont **augmenté leur activité digitale** pendant le confinement.



des parents estiment que leurs enfants sont devenus **accros aux écrans** pendant le confinement.

Sondage auprès de 1 000 parents, institut de sondage accrédité GECE, Fairparterrie



**2025** ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



# Addiction ou usage excessif, effets sur la santé mentale, l'isolement ou l'anxiété.



Archives of Psychiatric Nursing

Volume 52, October 2024, Pages 106-112



## The effect of digital game addiction on aggression and anger levels in adolescents: A cross-sectional study

Ebru Akbaş <sup>a</sup> , Eda Kiliç İşleyen <sup>b</sup>

[Show more](#) 

[+](#) Add to Mendeley [🔗](#) Share [🗨️](#) Cite

<https://doi.org/10.1016/j.apnu.2024.06.022> 

[Get rights and content](#) 

### Highlights

- Digital games are one of the most addictive types of internet use. These games, played uncontrollably, especially affect adolescents.
- Digital game addiction can lead to aggression and high levels of anger in adolescents.
- Psychiatric nurses are important in screening adolescents at risk of digital game addiction, preventing anger and violent behaviors, and offering solutions.
- Strategies should be developed to prevent digital game addiction and reduce aggression to protect adolescent mental health.
- It is very important for nurses to participate in interventions that aims recognizing, expressing and managing anger.
- With these interventions, the abilities, skills and capacities of adolescents can be strengthened.

## Chapitre 5 L'addiction aux jeux vidéo

Elisa Sarda et Laurent Bègue

### Résumé

Les dépendances sans substances font l'objet de recherches croissantes en addictologie. La pratique intensive des jeux vidéo et d'Internet fait partie des comportements qui attirent l'attention des chercheurs et des pouvoirs publics. L'examen des principales recherches internationales menées jusqu'à présent indique qu'il n'existe pas de consensus sur la définition de l'addiction aux jeux vidéo ni sur les critères qui la caractérisent. Ceci se reflète dans le développement d'une multitude d'outils pour diagnostiquer cette addiction.

Cependant, les comportements typiques de l'addiction aux jeux vidéo sont à bien des égards similaires aux comportements caractérisant les toxicomanies. Plusieurs études neurobiologiques montrent que l'addiction aux jeux vidéo est associée à des caractéristiques cérébrales fonctionnelles et structurelles qui présentent des analogies avec les changements provoqués par les toxicomanies. Une grande partie des recherches mettent en évidence les facteurs interindividuels et contextuels qui favorisent une addiction. D'autres études font état des conséquences de l'addiction aux jeux vidéo sur les plans physique, professionnel ou personnel et sur les différents moyens employés pour prendre en charge cette addiction.

**Mots-clés :** jeu vidéo, addiction dépendance, diagnostic, étiologie, DSM

### 1. Pourquoi parle-t-on d'usage de jeux vidéo problématique ?

Les jeux vidéo sont aujourd'hui l'un des loisirs les plus pratiqués par les adolescents et les jeunes adultes (Bioulac *et al.* 2010). En 2011, environ 80 % des adolescents français de 17 ans déclaraient avoir joué aux jeux vidéo sur

127



**20  
25** ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



# Inégalités :

- d'accès (matériel, connexion)
  - de compétences
- (capacité à décrypter, à se protéger).

**Insee** mesurer pour comprendre Rechercher

Accueil > Statistiques et études > 15 % de la population est en situation d'illectronisme

## 15 % de la population est en situation d'illectronisme en 2021

Hayet Bendekkiche, Louise Viard-Guillot (Insee)

En 2021, 15,4 % des personnes de 15 ans ou plus résidant en France sont en situation d'illectronisme : 13,9 % n'ont pas utilisé Internet au cours des trois derniers mois et 1,5 % l'ont utilisé mais ne possèdent pas les compétences numériques de base. L'illectronisme s'accroît nettement avec l'âge et est plus répandu parmi les personnes les plus modestes. En outre, 28 % des usagers d'Internet ont des capacités numériques faibles, c'est-à-dire qu'ils manquent de compétences dans un, deux ou trois domaines parmi les cinq que sont la recherche d'information, la communication en ligne, l'utilisation de logiciels, la protection de la vie privée et la résolution de problèmes en ligne. La protection de la vie privée est le domaine de compétences le moins maîtrisé, tandis que presque tous les internautes savent communiquer par Internet. L'illectronisme a diminué de 3 points entre 2019 et 2021, dans le contexte de la crise sanitaire. Les compétences liées à l'utilisation de logiciels et à la recherche d'information en ligne se sont particulièrement diffusées.



Review

# The Psychology of Fake News

Gordon Pennycook<sup>1,2,\*</sup> and David G. Rand<sup>3,4,5,\*</sup>

We synthesize a burgeoning literature investigating why people believe and share false or highly misleading news online. Contrary to a common narrative whereby politics drives susceptibility to fake news, people are 'better' at discerning truth from falsehood (despite greater overall belief) when evaluating politically concordant news. Instead, poor truth discernment is associated with lack of careful reasoning and relevant knowledge, and the use of heuristics such as familiarity. Furthermore, there is a substantial disconnect between what people believe and what they share on social media. This dissociation is largely driven by inattention, more so than by purposeful sharing of misinformation. Thus, interventions can successfully nudge social media users to focus more on accuracy. Crowdsourced veracity ratings can also be leveraged to improve social media ranking algorithms.

Toward a Psychology of False and Misleading Online News

## Highlights

Recent evidence contradicts the common narrative that partisanship and politically motivated reasoning explain why people fall for 'fake news'.

Poor truth discernment is linked to a lack of careful reasoning and relevant knowledge, as well as to the use of familiarity and source heuristics.

There is also a large disconnect between what people believe and what they will share on social media, and this is largely driven by inattention rather than by purposeful sharing of misinformation.



## Test de réflexion cognitive (CRT, Frederick, 2005)

Mesure « la capacité ou la disposition à s'abstenir de fournir la première réponse qui vient à l'esprit ».

Frederick, S. (2005). Cognitive reflection and decision making.  
*Journal of Economic Perspectives*, 19, 25-42.



## CRT Scores, by Location

| <i>Locations at which data were collected</i> | <i>Mean CRT score</i> | <i>Percentage scoring 0, 1, 2 or 3</i> |     |     |                    | <i>N =</i> |
|-----------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------|-----|-----|--------------------|------------|
|                                               |                       | <i>“Low”</i><br>0                      | 1   | 2   | <i>“High”</i><br>3 |            |
| Massachusetts Institute of Technology         | 2.18                  | 7%                                     | 16% | 30% | 48%                | 61         |
| Princeton University                          | 1.63                  | 18%                                    | 27% | 28% | 26%                | 121        |
| Boston fireworks display <sup>a</sup>         | 1.53                  | 24%                                    | 24% | 26% | 26%                | 195        |
| Carnegie Mellon University                    | 1.51                  | 25%                                    | 25% | 25% | 25%                | 746        |
| Harvard University <sup>b</sup>               | 1.43                  | 20%                                    | 37% | 24% | 20%                | 51         |
| University of Michigan: Ann Arbor             | 1.18                  | 31%                                    | 33% | 23% | 14%                | 1267       |
| Web-based studies <sup>c</sup>                | 1.10                  | 39%                                    | 25% | 22% | 13%                | 525        |
| Bowling Green University                      | 0.87                  | 50%                                    | 25% | 13% | 12%                | 52         |
| University of Michigan: Dearborn              | 0.83                  | 51%                                    | 22% | 21% | 6%                 | 154        |
| Michigan State University                     | 0.79                  | 49%                                    | 29% | 16% | 6%                 | 118        |
| University of Toledo                          | 0.57                  | 64%                                    | 21% | 10% | 5%                 | 138        |

Frederick, S. (2005). Cognitive reflection and decision making. *Journal of Economic Perspectives*, 19, 25-42.

# Corrélations entre le Test de Réflexion Cognitive (CRT) et d'autres mesures de performances cognitives

---

---

| <i>CRT</i>       |     |
|------------------|-----|
| CRT              |     |
| SAT              | .44 |
| SAT <sub>M</sub> | .46 |
| SAT <sub>V</sub> | .24 |
| ACT              | .46 |
| WPT              | .43 |
| NFC              | .22 |

---

- CRT : Cognitive Reflection Test
- SAT : Scholastic Achievement test (M= Maths ; V = Verbal)
- ACT : American College Test (mesure académique)
- WPT : Wonderlic Personal Test (capacités cognitives)
- NFC : Need for cognition

Frederick, S. (2005). Cognitive reflection and decision making.  
*Journal of Economic Perspectives*, 19, 25-42.

# Pensée analytique (mesurée par le RCT) inversement liée à :

- Croyances paranormales
- Adhésion à des médecines non scientifiquement fondées
- Adhésion à des fake news
- Recours à son smartphone pour chercher des informations

Pennycock, G. et al., (2015). Everyday consequences of analytic thinking.  
*Current Directions in Psychological Science*, 24, 425-432.



# 3 items du Test de réflexion cognitive

- Une batte de base-ball et une balle coûtent 1.10 euros. La batte coûte un euro de plus que la balle. Combien coûte la balle ? \_\_\_\_ centimes d'euros
- S'il faut à 5 machines 5 minutes pour faire 5 appareils, combien de temps faut-il à 100 machines pour faire 100 appareils ? \_\_\_\_ minutes
- Dans un lac, il y a une plaque de nénuphars. Chaque jour, la taille de cette plaque de nénuphars est doublée. S'il faut 48 jours pour recouvrir tout le lac, combien faut-il à la plaque de nénuphars pour recouvrir la moitié du lac ? \_\_\_\_ jours

# 10 domaines numériques



# Les 10 compétences numériques

(source : Conseil de l'Europe)

## 1.Etre en ligne

### Accès et inclusion





■ **Créez une grille de l'inclusion :** avec votre classe, consultez les Objectifs de développement durable (ODD) de l'ONU sur <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/>.

1. Déterminez quels Objectifs ont un rapport avec l'accès et l'inclusion.
2. Invitez vos élèves, en petits groupes, à créer un schéma ou une grille en ligne et à recueillir des informations dans tout l'établissement scolaire afin de vérifier dans quelle mesure chacun de ces objectifs est atteint.
3. Diffusez leurs conclusions dans les autres classes, en insistant sur l'impact que cette activité pourrait avoir. Les élèves mesureront ainsi la valeur de la citoyenneté.



**Recherches sur les plates-formes de réseaux sociaux :** avec votre classe, parcourez un site de réseau social et sélectionnez un des thèmes populaires du moment. Invitez vos élèves à se demander qui a accès à ces informations et qui n'y a pas accès. Est-ce que cela pourrait avoir des effets négatifs ? Positifs ?

**Entretiens avec des acteurs locaux pour tourner une vidéo sur l'inclusion :** vous pouvez élargir l'activité 1 à un travail dans votre ville ou votre région. Après une discussion en classe :

1. déterminez quels personnes, services ou organisations au niveau local devraient être en charge des Objectifs que vos élèves ont étudiés ;
2. demandez à vos élèves de préparer et d'envoyer une lettre ou un courriel à certains de ces représentants pour demander un entretien, qui peut se dérouler à l'école, dans leur bureau ou par téléphonie sur internet ;
3. aidez vos élèves à définir à l'avance les questions à poser, sur la base de leur grille établie ;
4. veillez à préparer des formulaires d'autorisation que chaque personne interrogée devra signer avant l'enregistrement (sur mobile ou sur tablette) de chaque entretien.

Une fois montée, la vidéo peut être mise en ligne dans le but de sensibiliser l'école et la communauté locale aux améliorations qui pourraient être apportées pour promouvoir l'inclusion.



**2025** ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



■ **Recherches sur les sites d'actualités :** invitez vos élèves à comparer les gros titres de plusieurs sites d'actualités. Demandez-leur d'identifier le diffuseur et le public cible. Demandez-leur ensuite d'identifier les groupes cibles et ceux qui ne sont pas inclus, si c'est le cas. Ces groupes ont-ils accès à ce contenu ? Sont-ils associés à la discussion ? Si non, comment y remédier ?

■ **Analogique contre numérique :** divisez la classe en deux groupes et chargez chacun de faire des recherches sur le même sujet. Un groupe n'extraira ses informations que des ouvrages disponibles dans la bibliothèque scolaire, l'autre n'utilisera qu'internet et les sources numériques. Comparez les résultats et les leçons tirées de l'exercice. À quel point les élèves sans accès à internet ont-ils été défavorisés ? Quels types de compétences sont nécessaires pour trouver des informations, en ligne comme hors ligne ? Y a-t-il une différence de qualité entre les informations trouvées dans des livres et sur internet ?

# Apprentissage et créativité





■ **Imagination.org** est une initiative récente, inspirée de la salle de jeux d'arcade en carton réalisée par un Américain de 9 ans. Un rapport annuel raconte son histoire et celles des lauréats du Défi des inventeurs. Ce Défi des inventeurs fourmille d'idées pour aider les enfants à se lancer dans la création de leurs propres constructions, en carton ou autre. Les écoles du monde entier sont invitées à créer leur propre Imagination Chapter («Ligue de l'imagination»); les élèves peuvent tester leurs capacités créatives en proposant leurs propres inventions.

■ **The Web We Want**, disponible en une douzaine de langues sur <http://www.webwewant.eu/>, est un manuel pour les adolescents comprenant une série d'activités conçues par des adolescents et accompagnées d'un manuel pour les éducateurs conçu par des enseignants qui facilite l'intégration dans les programmes :

- ▶ le chapitre 2.2 appelé « L'information n'est pas la connaissance » propose des activités de journalisme créatif en ligne, individuelles, en petits groupes ou en classe;
- ▶ le chapitre 6.2 intitulé « L'artiste en toi » approfondit les questions de droits d'auteur, avec une liste indicative permettant aux adolescents d'évaluer leurs pratiques en ligne.



# Éducation aux médias et à l'information



20 ANNÉE EUROPÉENNE  
25 DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE





■ Les Cinq lois de l'éducation aux médias et à l'information s'inspirent des cinq lois de la bibliothéconomie développées par S. R. Ranganathan en 1931. Pour l'Unesco, cette éducation se situe au carrefour des différents droits de l'homme, et les cinq lois s'appliquent à l'ensemble des médias, des informations et des « vecteurs de connaissance ».

- ▶ Invitez vos élèves à lire ces cinq lois puis à rédiger un court essai sur leur vie en ligne à la lumière de ces lois : <http://bit.ly/2Hbmwly>.
- ▶ Les élèves peuvent aussi observer le schéma des cinq lois (<http://bit.ly/2HfCFX3>) et s'interroger sur ses recoupements, liens ou différences avec leur vie ou celle de leur société.

■ Communautés et campagnes en ligne – Associez vos élèves à un projet de recherche en leur faisant utiliser les médias numériques pour étudier des questions locales ou de politique nationale. Leur objectif doit être de créer une campagne visant à influencer les communautés en ligne. Encouragez vos élèves à s'appropriier le thème et à exprimer de manière créative leur propre point de vue via des médias numériques.

### Lois de la bibliothéconomie

- Les livres sont faits pour être utilisés.
- À chaque lecteur son livre.
- À chaque livre son lecteur.
- Épargnons le temps du lecteur.
- Une bibliothèque est un organisme en développement.



■ Accès, recherches et évaluation critique – Invitez vos élèves à mener quelques recherches sur un sujet d'actualité de leur choix. Faites en sorte qu'ils consultent des sources différentes et utilisent différents moteurs de recherche, puis consultent les médias sur papier. Comparez les différences et les nuances.

■ Réseaux sociaux et véracité – Invitez vos élèves à examiner les comptes sur les réseaux sociaux de leurs sportifs, acteurs ou musiciens préférés. Puis demandez à vos élèves de dire si les informations livrées sont vraies, fausses ou peut-être exagérées à des fins de marketing. Indiquez-leur que cette liste d'inventaire en trois points pourra leur servir pour décider si ce qu'ils lisent en ligne est vrai, faux ou grossièrement exagéré.

■ Imaginez une semaine sans smartphones – Demandez à vos élèves que deviendrait, sans cet accès direct aux médias, leur capacité à porter un regard critique sur le monde qui les entoure. Le manque d'informations en ligne les pousserait-il à chercher ailleurs, ou à cesser de s'informer ?

■ Racisme et nationalisme – Distribuez deux versions d'un article sur un cas de violence. L'un pourrait être la version « originale », avec mention de la nationalité ou de l'origine ethnique des auteurs des violences, et l'autre une version plus centrée sur les origines des victimes. Demandez pourquoi l'origine ethnique ou nationale des auteurs de violences devrait ou non être mentionnée, et quel impact a ce genre d'information sur les lecteurs. Après un débat en classe, distribuez un résumé des conclusions de chercheurs comme Martin Daly, qui établit clairement un lien, à l'issue de recherches scientifiques, entre violence et inégalités sociales, et montrez que les inégalités déterminent beaucoup plus la violence que l'origine ethnique ou la nationalité ([www.martindaly.ca/killing-the-competition.html](http://www.martindaly.ca/killing-the-competition.html)).



**20**  
**25** ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



COUNCIL OF EUROPE  
CONSEIL DE L'EUROPE

## 2. Bien-être en ligne

# Éthique et empathie





■ *Mon bien-être et le vôtre : le respect... ça commence par moi!* (<http://bit.ly/39iredk>), créé par les ados et pour les ados, est récemment venu enrichir les ressources du site [webwewant.eu](http://webwewant.eu). Ces activités pour les 11-17 ans visent à les faire réfléchir à leurs interactions avec les autres. Elles couvrent par exemple le harcèlement, le discours de haine, la radicalisation et le développement de l'empathie.

■ *Moral Games for Teaching Bioethics* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001627/162737e.pdf>) confronte les jeunes apprenants aux enjeux de société en matière de bioéthique à travers des jeux pouvant se pratiquer en petits groupes ou avec toute la classe. Les chapitres introductifs informent sur les objectifs pédagogiques des jeux et sur les compétences qu'ils permettent de développer.

■ Sur inscription, le site PlayDecide (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>, mots-clés : « environment » et « technology ») donne accès à deux jeux : *Human Enhancement* et *Young People in the Media*. Leur but est d'inciter les jeunes à explorer des thèmes liés à l'éthique et à en débattre au moyen de jeux de rôle (<https://playdecide.eu/get-started>). Sur le même modèle, le site propose des jeux sur près de 20 thèmes, allant de la monnaie numérique au dopage cérébral, et certains dans plusieurs autres langues que l'anglais.

20  
25ANNÉE EUROPÉENNE  
DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

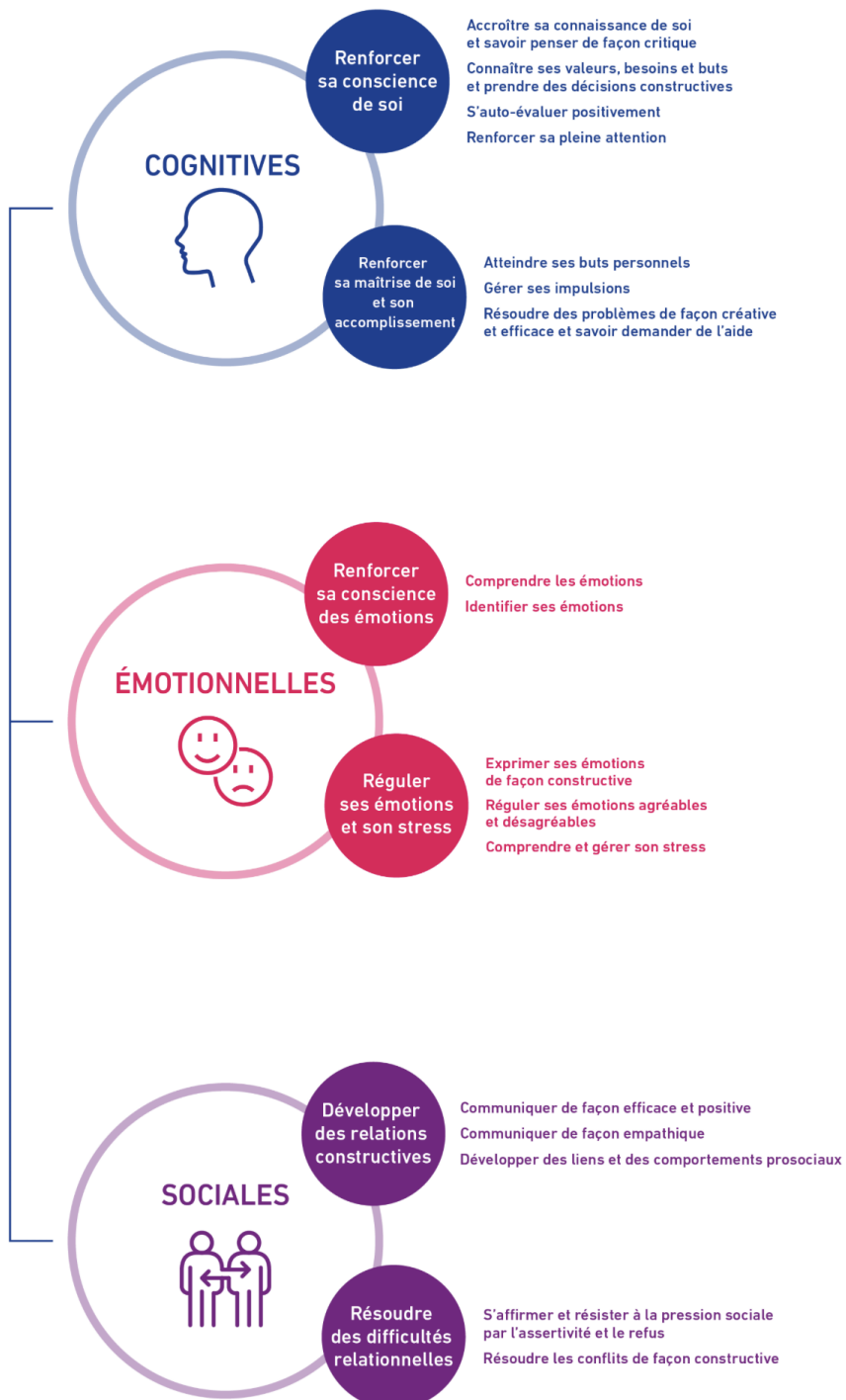
# Santé et bien-être



**20** ANNÉE EUROPÉENNE  
**25** DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



# Les compétences psychosociales



Source : Santé publique France



■ Le développement des aptitudes sociales et émotionnelles est central pour la citoyenneté numérique. Le site ENABLE (<http://enable.eun.org/resources-french>) propose de nombreuses activités pertinentes en classe. On y trouve des plans de cours, des diaporamas, un quiz et de nombreuses informations pour les enseignants.

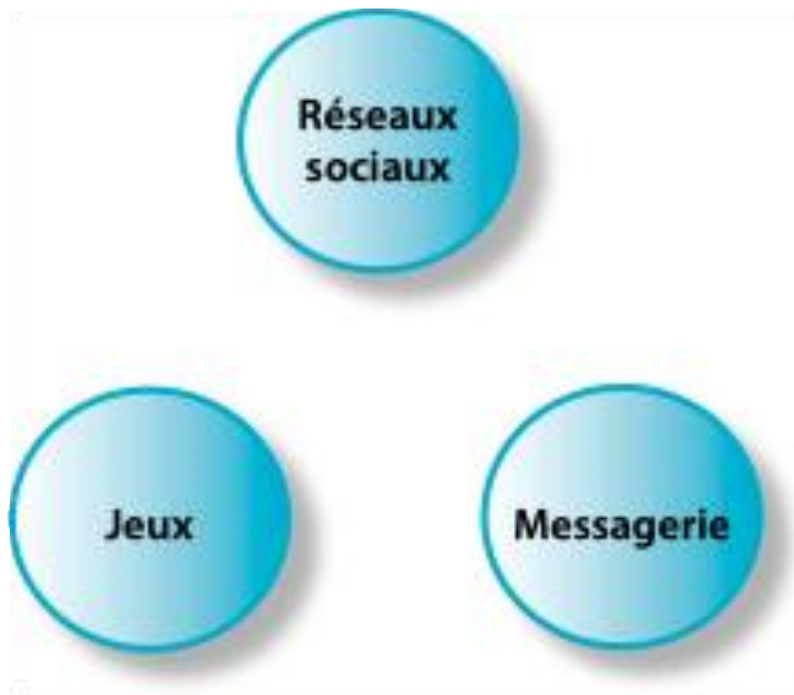
■ Le site KidsHealth in the Classroom (<https://classroom.kidshealth.org>) propose un large éventail de supports destinés aux préadolescents et jeunes adolescents sur des thèmes allant du fonctionnement du corps aux besoins spéciaux. Les activités s'accompagnent d'un guide destiné aux enseignants.

■ Lancez avec votre classe un plan média «suivi du temps passé sur le Net»: ouvrez une réflexion et un débat sur le temps que vos élèves passent en ligne et sur la valeur sociale de ces activités, ou ce qu'ils en apprennent. Demandez-leur de tenir un journal pendant quelques jours, puis formez des petits groupes chargés de rédiger une série de principes pour un usage sain des technologies à la maison et à l'école. Affichez ces principes de manière visible en classe et incitez vos élèves à vérifier tous les mois comment ils suivent leurs propres principes.

■ *Kiko et la main* permet aux enfants de 3 à 7 ans de comprendre que leur corps leur appartient, qu'il y a de bons et de mauvais secrets et de bonnes et de mauvaises façons de toucher un enfant: <https://go.coe.int/jla7j>.



# Présence et communications en ligne





■ **Se chercher sur Google** – Demandez à vos élèves de chercher leur nom sur Google. Lorsque les pages à leur sujet s'affichent, invitez-les à les parcourir et à cliquer sur les images pour mieux cerner l'étendue et la qualité de leur présence en ligne. Enfin, invitez vos élèves à cliquer sur les éventuels liens vidéo pour découvrir leur « présence vidéo en ligne ».

■ En fonction des résultats, vos élèves décideront peut-être de supprimer certaines informations ou de renforcer leurs contenus positifs.

■ **Faire le tri dans ses réseaux sociaux** – Si vos élèves ont des comptes de réseaux sociaux, invitez-les à les parcourir un par un. Ils devront examiner les informations qu'ils contiennent : l'image qu'elles donnent d'eux reflète-t-elle la réalité ? Aimeraient-ils que des membres de leur famille ou de futurs recruteurs ou employeurs les voient ? Si la réponse est non, suggérez-leur de supprimer les données indésirables.

■ **Adresses électroniques** – Si vos élèves ont une adresse électronique, invitez-les à parcourir les paramètres de sécurité pour rendre leurs comptes plus sûrs et protéger leur présence en ligne. Vérifiez que les adresses de vos élèves ne contiennent pas de données personnelles permettant de les identifier, et conseillez-leur de choisir si possible un avatar ou un surnom.

■ **Comprendre son empreinte numérique** – Montrez à vos jeunes élèves cette vidéo de huit minutes sur les empreintes numériques : <http://bit.ly/37igGJy>. Demandez-leur s'ils ont des idées sur la manière de réduire leurs traces en ligne.

### 3. Droits en ligne

## Participation active





■ Demandez à vos élèves d'étudier une campagne électorale locale, récente ou en cours, en suivant les candidats et leurs partis. Donnez-leur pour consigne d'identifier les messages négatifs et positifs véhiculés en ligne et d'analyser la véracité de ces messages.

■ Demandez à vos élèves de sélectionner un site de réseau social et d'analyser les motivations qui poussent à s'inscrire sur ce site. Ils devront identifier la manière dont les membres partagent des contenus et des données et échangent avec les autres membres. Invitez-les à dresser une liste des bonnes pratiques et des comportements à éviter. Amenez vos élèves à se demander :

- ▶ s'ils lisent toujours tous les articles qu'ils partagent ;
- ▶ s'ils lisent toujours tous les autres commentaires avant de poster les leurs ;
- ▶ s'ils prennent bien la peine de lire toutes les réactions à leurs commentaires avant de réagir à nouveau.

■ Les interactions en ligne ne sont pas faciles à gérer. C'est un peu comme si des millions de personnes parlaient en même temps et essayaient de prendre connaissance de millions d'articles et de commentaires en même temps. On peut donc supposer que les échanges hors ligne permettant de débattre et de partager des idées loin du chaos vont conserver leur importance dans un futur proche.

# Droits et responsabilités





■ Invitez vos élèves à chercher leur propre nom sur Google, sans oublier les images et les vidéos. Faites-leur créer une alerte Google sur leur nom, afin qu'ils sachent lorsque leur nom est mis en ligne. Y a-t-il des informations qu'ils souhaiteraient effacer ? Comment sont-elles arrivées en ligne ? Quel serait le processus le plus efficace pour demander à faire supprimer tel contenu en particulier ?

■ Le jeu de rôle en anglais PlayDecide sur la vie privée et la protection des données (<http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf>) permet d'explorer en s'amusant les implications de la législation relative à la vie privée, aux droits d'auteur et à la liberté d'expression et d'information dans différents pays ou pour différents âges ou groupes culturels.

■ Demandez à vos élèves, par groupes de trois ou quatre, de proposer un mot de passe robuste correspondant à un faux compte en ligne. Précisez bien qu'ils doivent en créer un nouveau, et non réutiliser un mot de passe qu'ils utilisent déjà... Chaque équipe présente son mot de passe aux autres. En examinant les propositions, identifiez les caractéristiques d'un mot de passe robuste.

■ Le site [www.webwewant.eu](http://www.webwewant.eu) propose (en 12 langues) un manuel d'activités créé par les jeunes, pour les jeunes, divisé en plusieurs chapitres assortis d'exercices. À consulter en particulier : « Tu publies ? Réfléchis » (chapitre 2) et « Ma vie privée et la tienne » (chapitre 5).



Quels sont mes droits et mes devoirs sur Internet ? - Vinz et Lou se prennent pour des influenceurs



# Vie privée et sécurité





■ Invitez vos élèves à chercher leur propre nom sur Google, sans oublier les images et les vidéos. Faites-leur créer une alerte Google sur leur nom, afin qu'ils sachent lorsque leur nom est mis en ligne. Y a-t-il des informations qu'ils souhaiteraient effacer ? Comment sont-elles arrivées en ligne ? Quel serait le processus le plus efficace pour demander à faire supprimer tel contenu en particulier ?

■ Le jeu de rôle en anglais PlayDecide sur la vie privée et la protection des données (<http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf>) permet d'explorer en s'amusant les implications de la législation relative à la vie privée, aux droits d'auteur et à la liberté d'expression et d'information dans différents pays ou pour différents âges ou groupes culturels.

■ Demandez à vos élèves, par groupes de trois ou quatre, de proposer un mot de passe robuste correspondant à un faux compte en ligne. Précisez bien qu'ils doivent en créer un nouveau, et non réutiliser un mot de passe qu'ils utilisent déjà... Chaque équipe présente son mot de passe aux autres. En examinant les propositions, identifiez les caractéristiques d'un mot de passe robuste.



■ Le site [www.webwewant.eu](http://www.webwewant.eu) propose (en 12 langues) un manuel d'activités créé par les jeunes, pour les jeunes, divisé en plusieurs chapitres assortis d'exercices. À consulter en particulier : « Tu publies ? Réfléchis » (chapitre 2) et « Ma vie privée et la tienne » (chapitre 5).

■ Pour apprendre en jouant, Being online offre aux 4-8 ans et à leurs enseignants et parents une série d'activités sur la vie privée et la sécurité. Cette publication (en 21 langues) s'accompagne d'un jeu en ligne, sur [www.esafetykit.net](http://www.esafetykit.net) (sélectionner « Belgique » pour accéder à la version française).

■ Insafe est un réseau de sensibilisation créé en 2004 et dédié au programme Safer Internet de la Commission européenne. Il propose par exemple un livret d'activités pour les 4-8 ans les aidant à développer leurs compétences et leurs connaissances sur l'impact des technologies modernes sur leur quotidien : [www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=198308](http://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=198308).

■ Ressources, conseils, affiches, tutoriels sur l'emploi d'un gestionnaire de mots de passe... Le site de la CNIL vous dit tout : <https://www.cnil.fr/fr/mediatheque>.

# Sensibilisation des consommateurs





■ Demandez à vos élèves de choisir un service de paiement en ligne, comme PayPal ou Stripe. Invitez-les à en lire les conditions d'utilisation pour connaître les frais de transaction et tout ce que les utilisateurs devraient savoir avant d'acheter !

■ Avec vos élèves, lancez un projet de site de commerce en ligne (vente de fournitures scolaires, par exemple) ou travaillez sur des initiatives de ce type déjà engagées dans le cadre de votre établissement. Étudiez la structure d'un bon site de commerce en ligne.

■ Demandez à vos élèves de lire, par groupes de deux ou trois, la Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne (<http://bit.ly/38q7IM4>). Ce texte couvre-t-il les droits et les responsabilités des consommateurs ? Pourrait-il être modifié pour englober davantage de concepts liés à l'environnement numérique ?

■ Invitez vos élèves à examiner plusieurs sites de vente en ligne. Quels sont les produits les plus vendus ? Quels types de garanties et de remboursements sont prévus ? Les produits sont-ils distribués dans le monde entier ? Si oui, cette distribution à l'échelle mondiale a-t-elle un effet sur les produits les plus vendus ?

■ Lancez un projet de recherche comparatif sur l'entrepreneuriat en ligne. Vos élèves choisiront plusieurs youtubeurs, instagrammeurs ou autres entrepreneurs à étudier. Ils devront identifier les biens et les services offerts par l'entrepreneur, ses modes de livraison/prestation, ses conditions d'utilisation et les autres mesures mises en place pour protéger les consommateurs.

**Merci pour votre attention**



**20** ANNÉE EUROPÉENNE  
**25** DE L'ÉDUCATION À LA  
CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



Laurent Bègue-Shankland  
Université Grenoble Alpes / CNRS





# MANUEL D'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Être en ligne  
Bien-être en ligne  
Mes droits en ligne

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE