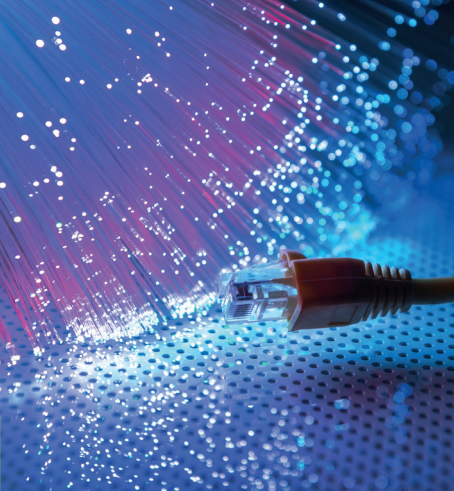


ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE (ECN)



LES **10** THÉMATIQUES

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ÊTRE EN LIGNE



1 Accès et intégration

Ce domaine porte sur l'accès à l'environnement numérique et comprend toute une série de **compétences** liées non seulement à la résolution des différentes formes de fracture numérique mais aussi aux **aptitudes nécessaires à la participation** des futurs citoyens à des **espaces numériques ouverts** à toutes les minorités ou opinions diverses.



2 Apprentissage et créativité

Ce domaine concerne le désir d'apprendre et l'attitude que l'on adopte vis-à-vis de l'apprentissage par l'intermédiaire des environnements numériques tout au long de la vie, pour développer et exprimer différentes formes de créativité au moyen de différents outils et dans des contextes multiples et variés. Il couvre les **compétences de développement personnel et professionnel** qui permettent de se préparer à relever les défis que posent les sociétés à forte composante technologique et à y faire face avec un sentiment d'efficacité personnelle et de manière innovante.



3 Maîtrise des médias et de l'information

Ce domaine concerne la **capacité à interpréter, à comprendre en conservant un oeil critique et à exprimer notre créativité** par l'intermédiaire des médias numériques. La maîtrise des médias et de l'information est une capacité qu'il convient de développer grâce à l'éducation et à l'échange constant avec la réalité qui nous entoure : il est essentiel de ne pas s'arrêter à la simple utilisation d'un média ou d'un autre, ou au simple fait d'« être informé » de telle ou telle chose. Un citoyen numérique doit constamment conserver une approche critique s'il veut pouvoir participer pleinement et véritablement à la vie de sa communauté.

BIEN-ÊTRE EN LIGNE



4 Éthique et empathie

Ce domaine concerne l'éthique du comportement en ligne et des interactions avec autrui sur internet et repose notamment sur **la capacité à accepter et comprendre les sentiments et les points de vue d'autrui**. L'empathie est essentielle à une expérience positive en ligne et à l'exploitation des possibilités qu'offre le monde numérique.



5 Santé et bien-être

Les citoyens numériques se situent dans l'entre-deux des espaces virtuels et des espaces réels : c'est pourquoi l'acquisition de compétences numériques de base ne suffit pas. Les individus sont aussi appelés à développer des **attitudes, des compétences, des valeurs et des connaissances qui les amènent à devenir plus sensibles aux questions de santé et de bien-être**. La santé et le bien-être dans un monde riche de technologies numériques supposent d'être conscient des questions et des possibilités qui peuvent toucher la sphère du bien-être, notamment mais pas uniquement, l'addiction à internet, l'ergonomie et la position et l'utilisation excessive d'appareils numériques et portables.



6 Présence et communications en ligne

Ce domaine concerne le développement, chez les citoyens numériques, de qualités personnelles et interpersonnelles qui les aident à **façonner et à conserver une présence et une identité en ligne et des échanges sur internet qui soient positifs**, cohérents et fidèles à ce qu'ils sont. Il couvre plusieurs compétences, parmi lesquelles la communication et l'échange en ligne via des espaces sociaux virtuels et la gestion de ses données et traces.

MES DROITS EN LIGNE



7 Participation active

La participation active en ligne concerne **les compétences** que les citoyens doivent posséder pour avoir pleinement conscience des environnements dans lesquels ils évoluent afin de prendre des **décisions judicieuses et de participer de manière active et positive** aux cultures démocratiques dans lesquelles ils vivent.



8 Droits et responsabilités

Comme tout citoyen d'une société, les citoyens numériques du monde en ligne ont certains droits et certaines responsabilités. Ils peuvent exercer, entre autres, leurs **droits au respect de la vie privée, à la sécurité, à l'accès et à l'inclusion, ainsi que la liberté d'expression**. Mais ces droits s'accompagnent d'un certain nombre de responsabilités, comme l'éthique et l'empathie, ainsi que d'autres qui visent à garantir un environnement numérique sans risque et responsable pour tous.



9 Vie privée et sécurité

Ce domaine recouvre deux notions différentes : la vie privée concerne essentiellement **la protection personnelle de ses propres informations en ligne et de celles des autres**, tandis que la sécurité est davantage liée à la conscience que l'on a des actes et des comportements en ligne. Ce domaine concerne diverses **compétences comme la bonne gestion des informations personnelles** qui sont mises en ligne et de celles des autres ou ce qui a trait à la sécurité en ligne (utilisation de filtres de navigation, de mots de passe, de logiciels antivirus et de pare-feu, etc.) pour éviter les situations dangereuses ou déplaisantes.



10 Sensibilisation des consommateurs

Le web, avec toutes ses dimensions, notamment les médias sociaux ou d'autres espaces sociaux virtuels, est un environnement dans lequel, souvent, le citoyen numérique est aussi un consommateur. **Comprendre les implications de la réalité commerciale propre à beaucoup d'espaces en ligne** est l'une des compétences que les individus devront acquérir s'ils veulent pouvoir conserver leur autonomie en tant que citoyens numériques.



La citoyenneté numérique désigne :

- ▶ *le maniement efficace et positif des technologies numériques (créer, travailler, partager, établir des relations sociales, rechercher, jouer, communiquer et apprendre)*
- ▶ *la participation active et responsable (valeurs, aptitudes, attitudes, connaissance) aux communautés (locales, nationales, mondiales) à tous les niveaux (politique, économique, social, culturel et interculturel)*
- ▶ *l'engagement dans un double processus d'apprentissage tout au long de la vie (dans des structures formelles, informelles et non formelles)*
- ▶ *et la défense continue de la dignité humaine.*

Le projet ECN de la Division des Politiques Educatives du Conseil de l'Europe a pour objectif de permettre aux enfants de **participer activement et de manière autonome** à la société numérique. Ceci passe par une éducation qui développe un sens d'analyse critique et l'utilisation efficace des technologies numériques intégrant une notion de citoyenneté fondée sur le respect des droits de l'homme et la culture démocratique.



www.coe.int/dce



www.coe.int/education

www.coe.int

Le Conseil de l'Europe est la principale organisation de défense des droits de l'homme du continent. Il comprend 47 États membres, dont les 28 membres de l'Union européenne. Tous les États membres du Conseil de l'Europe ont signé la Convention européenne des droits de l'homme, un traité visant à protéger les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit. La Cour européenne des droits de l'homme contrôle la mise en œuvre de la Convention dans les États membres.



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE