



20 EUROPEAN YEAR
OF DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION
25 ANNÉE EUROPÉENNE
DE L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



THE DCE PLANNER©

UN CADRE CURRICULAIRE POUR L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

UN CADRE CURRICULAIRE POUR L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Donner aux jeunes citoyens les moyens d'agir à l'ère numérique

Ce cadre est une nouvelle ressource pour l'éducation à la citoyenneté numérique : un outil indispensable pour autonomiser les jeunes citoyens à l'ère du numérique. Conçue pour les professionnels de l'éducation, cette ressource offre un moyen simple et efficace d'intégrer l'éducation à la citoyenneté numérique dans le programme d'enseignement de tout établissement scolaire.

Un outil flexible

Avec 320 exemples d'objectifs d'apprentissage, organisés par tranche d'âge et par domaine numérique, le DCE Planner est un outil dynamique, suffisamment flexible pour répondre aux besoins de divers professionnels de l'éducation - enseignants, chefs d'établissement, formateurs d'enseignants, personnels administratifs et décideurs politiques. Son langage accessible et sa structure simple permettent aux enseignants de créer des expériences d'apprentissage riches de sens pour les élèves. Les chefs d'établissement peuvent s'y appuyer pour définir les priorités de l'établissement. Les formateurs d'enseignants peuvent l'utiliser pour planifier la formation. Les décideurs politiques peuvent y trouver des orientations pour répondre aux défis éducatifs actuels liés à l'impact de la numérisation sur la société, les droits humains et la démocratie.

L'éducation à la citoyenneté pour l'ère numérique

Le planificateur DCE ne consiste pas seulement à intégrer des éléments de citoyenneté numérique dans les programmes scolaires - il s'agit de construire une vision commune des enjeux que les citoyens doivent explorer pour relever avec succès les défis de l'ère numérique. La clarté de cette vision garantit que les enseignants se concentrent sur l'enseignement de principes clés tels que le comportement éthique, les droits et responsabilités, l'esprit critique et la démocratie, de manière cohérente et efficace. Ses objectifs clairs et l'accent mis sur la participation active aident les enseignants à renforcer la confiance des élèves, leur permettant de prendre le contrôle de leurs expériences en ligne et de jouer leur rôle dans la construction de l'environnement numérique.

Simple d'utilisation

L'utilisation du planificateur est simple. Il suffit de sélectionner les exemples adaptés à votre situation, puis de les adapter, les organiser ou les développer davantage selon vos besoins.

L'élève apprend à permettre à tous de profiter des avantages des technologies

THÈME	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
Les bénéfices des technologies numériques	1.1.1. Peut donner des exemples de la manière dont les technologies numériques aident les citoyens à se connecter, à partager et à apprendre ensemble	1.2.1. Peut donner des exemples de la manière dont les technologies numériques aident les citoyens à partager des idées et à travailler ensemble	1.3.1. Peut donner des exemples de la manière dont les technologies numériques améliorent la vie, le quotidien et l'environnement	1.4.1. Peut donner des exemples de la manière dont les technologies numériques aident les citoyens à jouer un rôle plus important dans la société
Élargir les opportunités	1.1.2. Peut inclure ses pairs dans des activités collaboratives simples	1.2.2. Peut décrire comment la technologie peut rapprocher les camarades de classe pour qu'ils se soutiennent mutuellement	1.3.2. Peut décrire comment la technologie aide les personnes à accéder aux services publics	1.4.2. Peut décrire comment la technologie contribue à améliorer les opportunités éducatives, économiques et de concernant la santé des citoyens
Technologies d'assistance	1.1.3. Peut identifier les handicaps qui rendent difficile l'utilisation des appareils numériques pour les enfants	1.2.3. Peut donner des exemples d'outils conçus pour aider les personnes en situation de handicap à accéder à l'environnement numérique	1.3.3. Peut évaluer les points forts et les limites d'un site web, d'une application ou d'un autre produit numérique du point de vue de l'accessibilité	1.4.3. Peut intégrer des principes d'accessibilité dans une production ou un projet numérique
Égalité entre les genres	1.1.4. Peut reconnaître que les garçons et les filles sont également capables d'utiliser la technologie	1.2.4. Peut convenir de règles de classe garantissant que les garçons et les filles ont le même accès à la technologie pour apprendre	1.3.4. Peut explorer les raisons pour lesquelles les filles et les femmes peuvent parfois être exclues de l'environnement numérique	1.4.4. Peut mener des recherches sur une question d'égalité des genres dans la conception, le développement ou l'usage des technologies
Inclusion linguistique et culturelle	1.1.5. Peut communiquer par le mime avec une personne qui ne parle pas sa langue	1.2.5. Peut intégrer des éléments de la langue et du mode de vie d'une autre culture dans une histoire ou une activité utilisant la technologie	1.3.5. Peut évaluer les points forts et les limites d'une plateforme en ligne du point de vue d'un autre groupe ethnique ou culturel	1.4.5. Peut élaborer des principes de conception inclusive pour un produit numérique, reflétant la diversité linguistique et culturelle européenne
Exclusion numérique	1.1.6. Peut reconnaître que tous les enfants dans le monde n'ont pas accès à la technologie	1.2.6. Peut discuter de certaines conséquences du manque d'accès à la technologie ou à Internet	1.3.6. Peut identifier les barrières sociales, économiques et géographiques limitant l'accès au numérique	1.4.6. Peut évaluer l'impact de l'exclusion numérique sur les opportunités sociales et économiques
Politique d'accès au numérique	1.1.7. Peut inventer ses propres règles pour partager des jouets, jouer à tour de rôle ou gérer le temps d'écran	1.2.7. Peut décrire comment les règles et décisions des adultes peuvent rendre la technologie plus accessible à chacun	1.3.7. Peut réfléchir à ce que devrait être un accès minimal à la technologie dans la société actuelle	1.4.7. Peut discuter de ce que la société devrait faire face à l'exclusion numérique
Construire une culture de l'équité numérique	1.1.8. Peut décrire des façons de faire en sorte que les autres se sentent inclus et valorisés	1.2.8. Peut proposer des règles de classe pour garantir que tous les élèves aient accès à la technologie nécessaire à leur travail scolaire	1.3.8. Peut concevoir des règles communautaires pour une plateforme en ligne favorisant l'inclusion	1.4.8. Peut évaluer le travail d'une organisation ou d'une initiative qui promeut l'inclusion numérique

ÊTRE EN LIGNE - APPRENTISSAGE ET CRÉATIVITÉ

L'élève apprend comment la technologie l'aide à apprendre et à utiliser sa créativité pour aider les autres.

THÈME	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
Apprendre avec la technologie	2.1.1. Peut parler de ce qu'il apprend en utilisant la technologie	2.2.1. Peut décrire les types de technologies utilisés à l'école et comment ils l'aident à apprendre	2.3.1. Peut évaluer les avantages de l'apprentissage dans une classe virtuelle	2.4.1. Peut explorer les façons dont les outils à base d'IA contribuent à améliorer l'apprentissage
Créer avec un objectif	2.1.2. Peut créer un contenu numérique simple sur le vivre ensemble	2.2.2. Peut créer une histoire ou une animation numérique sur un enjeu lié à son école ou à son quartier	2.3.2. Peut produire un podcast ou une vidéo exprimant son point de vue sur une question concernant les jeunes	2.4.2. Peut mettre en place une campagne ou un défi en ligne pour faire évoluer l'opinion publique sur une question
Créer ensemble	2.1.3. Peut partager des objets, du matériel et des idées, et respecter les tours de rôle lors d'activités	2.2.3. Peut utiliser la technologie pour partager des idées et construire ensemble dans le cadre d'une activité ou d'un projet	2.3.3. Peut utiliser la technologie pour faciliter une discussion ou un débat en groupe	2.4.3. Peut utiliser la technologie pour rassembler des pairs partageant les mêmes intérêts afin de travailler sur un projet en ligne
Créer de manière éthique	2.1.4. Peut reconnaître l'importance de demander la permission avant d'utiliser les affaires de quelqu'un d'autre	2.2.4. Peut expliquer comment citer les personnes dont on utilise les idées, les mots ou les images en ligne	2.3.4. Peut décrire des façons de vérifier des faits et des données avant de les partager en ligne	2.4.4. Peut expliquer les implications éthiques et académiques du plagiat
Droit d'auteur	2.1.5. Peut reconnaître que tout ce l'élève voit ou entend en ligne a été créé par quelqu'un	2.2.5. Peut expliquer comment le droit d'auteur protège ses productions numériques	2.3.5. Peut donner des exemples de contenus numériques protégés par le droit d'auteur et expliquer les sanctions en cas d'utilisation sans autorisation	2.4.5. Peut identifier les enjeux de droit d'auteur liés à l'utilisation de l'IA pour créer du contenu
Open source	2.1.6. Peut créer des choses que d'autres peuvent utiliser et apprécier	2.2.6. Peut décrire où trouver des ressources libres d'utilisation en ligne	2.3.6. Peut expliquer ce que sont les ressources open source (libres) et en quoi elles sont utiles pour les projets créatifs et éducatifs	2.4.6. Peut décrire des façons de participer à une communauté open source (communauté ouverte)
Compréhension culturelle	2.1.7. Peut identifier, dans des histoires et des vidéos, des musiques, des vêtements ou d'autres traditions venant du monde entier	2.2.7. Peut entrer en contact avec des enfants d'autres écoles, localement ou à l'échelle internationale, grâce aux technologies numériques	2.3.7. Peut identifier des principes pour créer des contenus respectueux des différentes cultures et traditions	2.4.7. Peut identifier des moyens d'impliquer des personnes de cultures et de traditions différentes dans un groupe en ligne ou un projet open source (projet ouvert)
Innovation responsable	2.1.8. Peut décrire des façons d'être bienveillant envers les autres	2.2.8. Peut proposer des façons d'utiliser la technologie pour prendre soin des personnes ou des autres êtres vivants	2.3.8. Peut proposer des façons d'utiliser la technologie pour résoudre un problème à l'école ou dans la communauté	2.4.8. Peut proposer des façons d'utiliser la technologie pour résoudre un problème social ou environnemental

ÊTRE EN LIGNE - ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

L'élève apprend à évaluer la fiabilité des informations en ligne et des sources d'actualité.

THÈME	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
Se tenir informé	3.1.1. Sait reconnaître les « actualités » comme des événements qui se passent actuellement quelque part dans le monde	3.2.1. Est capable d'utiliser des applications et des sites web de confiance adaptés aux enfants pour analyser des articles sur des personnes et des événements d'actualité	3.3.1. Est capable d'évaluer les avantages et les inconvénients des différentes façons d'accéder à l'actualité en ligne	3.4.1. Est capable de prendre du recul sur la façon dont ses comportements numériques conditionnent les informations qui lui sont proposées, et envisager des stratégies pour s'en affranchir
D'où vient l'information en ligne	3.1.2. Est capable de raconter un conte ou un événement tiré d'un livre pour enfants ou d'une vidéo, en se plaçant du point de vue de différents personnages	3.2.2. Est capable d'expliquer ce qu'est un « piège à clics » et comment il influence les informations que les gens lisent	3.3.2. Est capable d'expliquer ce que sont les « bulles de filtre » et comment elles influencent la façon dont les gens perçoivent le monde	3.4.2. Peut identifier l'influence des propriétaires de médias sur le contenu des actualités diffusées en ligne
Esprit critique	3.1.3. Est capable de classer des exemples simples de contenu numérique en « réels » et « fictifs » ou « inventés »	3.2.3. Est capable de faire la distinction entre les faits et les opinions dans différents types d'actualités en ligne	3.3.3. Est capable d'évaluer la fiabilité des contenus fournies par différents influenceurs	3.4.3. Est capable d'expliquer ce que sont les « théories du complot » et leurs effets sur la société
Propagande et manipulation	3.1.4. Est capable d'analyser un récit ou un visuel simple présentant des incohérences évidentes et de repérer ce qui n'a pas de sens	3.2.4. Est capable de reconnaître certaines des tactiques trompeuses utilisées pour amener les gens à croire des informations en ligne qui ne sont pas vraies	3.3.4. Est capable de reconnaître les techniques de propagande et autres formes de manipulation de l'information utilisées sur Internet pour influencer l'opinion publique	3.4.4. Est capable d'évaluer l'impact de la désinformation et de la manipulation en ligne sur une campagne électorale
Pourquoi la vérité est importante	3.1.5. Est capable de décrire comment le fait de mentir conduit à des malentendus qui peuvent être blessants	3.2.5. Peut reconnaître les façons dont les contenus fabriqués et trompeurs en ligne peuvent avoir un impact négatif sur les enfants	3.3.5. Est capable d'identifier les façons dont les informations fabriquées faussent la compréhension des personnes sur des questions importantes et influencent leurs décisions	3.4.5. Est capable d'identifier les façons dont les informations fabriquées sapent la confiance dans les institutions publiques et le processus démocratique
Trouver des informations fiables	3.1.6. Est capable d'expliquer pourquoi il est important de vérifier auprès d'un adulte de confiance, s'il découvre quelque chose de nouveau, d'étrange ou de trop enthousiasmant.	3.2.6. Est capable de reconnaître les indices suggérant qu'un article est probablement faux	3.3.6. Est capable d'évaluer la fiabilité d'un article en ligne à l'aide de diverses techniques de vérification	3.4.6. Est capable d'évaluer si des médias numériques sont crédibles en utilisant des indicateurs de journalisme responsable, tels que la transparence, la vérification des faits et la responsabilité éditoriale
Partager des informations de manière responsable	3.1.7. Est capable de reconnaître l'importance de demander conseil à un adulte de confiance s'il n'est pas sûr de pouvoir partager un contenu	3.2.7. Est capable de convenir de quelques règles simples sur ce qu'il faut faire et ne pas faire pour partager des actualités et des informations en ligne de manière responsable	3.3.7. Est capable d'identifier les façons dont ce qu'il partage en ligne peut être interprété différemment par d'autres personnes	3.4.7. Est capable d'examiner la législation visant à lutter contre les fausses informations en ligne et d'avoir un avis sur son application
Créer son propre contenu d'actualité	3.1.8. Est capable de partager certaines informations avec d'autres - concernant sa famille, ses amis ou son environnement immédiat	3.2.8. Est capable de rédiger un article sur son école pour le bulletin d'information ou le site web de l'école	3.3.8. Est capable de réaliser un reportage sur les jeunes, destiné à une plateforme de partage de vidéos ou un autre type de partage de média autorisé	3.4.8. Est capable de faire des recherches sur un sujet d'actualité en ligne qui fait la Une et de publier sa propre version

BIEN-ETRE EN LIGNE - ÉTHIQUE ET EMPATHIE

L'élève apprend comment son comportement en ligne a un impact sur les autres.

THÈME	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
Comportement en ligne	4.1.1. Peut parler de la manière dont il ou elle aime utiliser la technologie, par exemple s'il ou elle préfère être seul(e) ou jouer avec des amis	4.2.1. Peut identifier les différences entre parler à quelqu'un en ligne et parler en face à face	4.3.1. Peut réfléchir aux raisons pour lesquelles le comportement des personnes en ligne est souvent différent de celui hors ligne	4.4.1. Peut décrire comment Internet à la fois renforce et affaiblit des qualités humaines comme l'empathie et le respect des autres
Penser aux autres	4.1.2. Peut reconnaître qu'il faut traiter les autres en ligne avec gentillesse et respect comme dans la vie réelle	4.2.2. Peut expliquer ce qu'est la « netiquette » et pourquoi elle est importante	4.3.2. Peut identifier des façons de faire preuve d'empathie en ligne	4.4.2. Peut décrire des situations en ligne où d'autres personnes peuvent avoir besoin de son soutien
Favoriser l'inclusion	4.1.3. Peut proposer des moyens de s'assurer que personne ne se sente exclu	4.2.3. Peut suggérer des actions concrètes pour que les autres se sentent bienvenus et inclus en ligne	4.3.3. Peut identifier les dangers des groupes fermés sur les réseaux sociaux et explorer des moyens de rendre sa propre présence en ligne plus inclusive	4.4.3. Peut identifier les voix souvent absentes des réseaux sociaux et réfléchir à la manière de les inclure
Comportements blessants	4.1.4. Peut reconnaître que certaines personnes peuvent être malveillantes en ligne	4.2.4. Peut identifier différents types de comportements blessants en ligne	4.3.4. Peut décrire différentes formes de harcèlement en ligne	4.4.4. Peut discuter de la manière dont la société devrait réagir au problème des abus en ligne
Cyberharcèlement	4.1.5. Peut reconnaître que se montrer malveillant intentionnellement et de manière répétée envers quelqu'un constitue du harcèlement	4.2.5. Peut expliquer ce qu'est le cyberharcèlement	4.3.5. Peut expliquer les conséquences personnelles et juridiques du cyberharcèlement	4.4.5. Peut réfléchir à la part de responsabilité des réseaux sociaux dans le harcèlement en ligne
Les effets du harcèlement sur une personne	4.1.6. Peut décrire ce que peut ressentir une personne victime de harcèlement	4.2.6. Peut discuter de la différence entre le cyberharcèlement et les « plaisanteries sans méchanceté »	4.3.6. Peut discuter en classe de l'impact du harcèlement en ligne sur les relations humaines et des moyens d'y remédier	4.4.6. Peut analyser comment les abus et le harcèlement en ligne influencent le débat public et le processus démocratique
Se protéger	4.1.7. Peut reconnaître l'importance de signaler des conversations perturbantes à un adulte de confiance	4.2.7. Peut expliquer quoi faire en cas de harcèlement en ligne	4.3.7. Peut décrire les précautions à prendre pour se protéger des abus en ligne	4.4.7. Peut expliquer comment documenter et signaler des incidents de harcèlement et d'abus en ligne
Agir pour aider les autres	4.1.8. Peut proposer des actions simples pour promouvoir la gentillesse à l'école, comme un « banc de l'amitié » ou un « mur de remerciements »	4.2.8. Peut expliquer quoi faire s'il ou elle est témoin de cyberharcèlement	4.3.8. Peut proposer des moyens pour que les élèves contribuent aux politiques de protection numérique de l'établissement	4.4.8. Peut évaluer une initiative nationale visant à lutter contre le cyberharcèlement

BIEN-ETRE EN LIGNE - SANTÉ ET BIEN-ÊTRE

L'élève apprend l'impact de la technologie sur la santé mentale et physique et le bien-être.

Thème	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
Bienfaits généraux pour la santé	5.1.1. Peut reconnaître les façons dont la technologie aide sa famille à rester en bonne santé	5.2.1. Peut décrire comment la technologie l'aide à se faire des amis et à rester en contact avec sa famille	5.3.1. Peut décrire comment la technologie l'aide à exprimer son identité et à créer de nouvelles relations	5.4.1. Peut décrire comment la technologie peut contribuer à améliorer le bien-être des personnes marginalisées et vulnérables
Des outils numériques pour promouvoir la santé	5.1.2. Peut donner des exemples d'histoires, ou de vidéos qui promeuvent la santé des enfants	5.2.2. Peut donner des exemples d'applications de santé adaptées à son groupe d'âge	5.3.2. Peut donner des exemples d'applications, de sites web ou de vidéos numériques qui aident les jeunes à améliorer leur bien-être mental	5.4.2. Peut évaluer les avantages et les inconvénients de l'utilisation d'Internet pour obtenir des informations de santé et des conseils médicaux
Usage excessif et dépendance	5.1.3. Peut parler des dangers d'un temps d'écran excessif	5.2.3. Peut décrire les conséquences physiques de l'usage excessif de la technologie	5.3.3. Peut reconnaître les signes d'une dépendance au smartphone	5.4.3. Peut identifier les dangers liés au fait de dépendre d'Internet pour créer des relations
Exposition à des contenus malsains	5.1.4. Peut expliquer quoi faire si un contenu numérique le ou la met mal à l'aise	5.2.4. Peut identifier les dangers associés aux défis en ligne et réfléchir à ce qui attire les enfants vers ces activités	5.3.4. Peut identifier les dangers des images corporelles irréalistes et des modes de vie promus par les influenceurs	5.4.4. Peut réfléchir à la manière dont la société devrait réagir face aux plateformes promouvant des comportements destructeurs comme les troubles alimentaires et l'automutilation
Jeux vidéo et santé	5.1.5. Peut faire la différence entre les situations sûres et risquées dans les jeux vidéo	5.2.5. Peut identifier les caractéristiques des jeux vidéo qui incitent les utilisateurs à continuer à jouer	5.3.5. Peut décrire les symptômes des addictions liées aux jeux vidéo	5.4.5. Peut débattre de l'éthique des systèmes de récompenses aléatoires ressemblant aux jeux d'argent dans les jeux vidéo, comme les « loot boxes » (coffres-forts).
Utilisation équilibrée et saine des technologies	5.1.6. Peut expliquer l'importance de faire des pauses régulières lors des activités sur écran	5.2.6. Peut proposer des règles de base pour rester en bonne santé lors de l'utilisation de la technologie	5.3.6. Peut décrire les mesures que les jeunes peuvent prendre pour éviter les dépendances liées à la technologie	5.4.6. Peut reconnaître les signes d'une dépendance à la technologie
Construire une culture numérique plus saine	5.1.7. Peut donner des exemples d'activités amusantes qui ne nécessitent pas d'écran	5.2.7. Peut comparer les avantages des jeux vidéo avec ceux des jeux en présence, de la lecture d'un livre ou de la pratique d'un sport	5.3.7. Peut utiliser la technologie pour suivre et analyser ses propres habitudes numériques	5.4.7. Peut examiner la législation relative à l'impact de la technologie sur la santé et le bien-être, et réfléchir à la nécessité de la renforcer
Agir pour promouvoir la santé numérique	5.1.8. Peut adopter des rituels de classe favorisant des usages équilibrés du numérique	5.2.8. Peut contribuer à une activité de classe promouvant des habitudes numériques saines	5.3.8. Peut concevoir une initiative visant à sensibiliser aux effets négatifs des images corporelles retouchées numériquement	5.4.8. Peut mener une enquête locale sur l'impact de la technologie sur les choix de mode de vie des citoyens

BIEN-ETRE EN LIGNE - E-PRÉSENCE ET COMMUNICATION

L'élève apprend à créer et à maintenir une présence numérique saine.

THÈME	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
Comprendre l'importance de son empreinte numérique	6.1.1 Peut expliquer pourquoi il faut faire attention à ce qu'il ou elle dit et à qui	6.2.1 Peut expliquer ce qu'est son empreinte numérique et les types d'informations susceptibles d'y figurer	6.3.1 Peut vérifier sa propre empreinte numérique et réfléchir à ce qu'elle contient	6.4.1 Peut analyser les conditions générales d'utilisation afin d'identifier lesquelles de ses données les entreprises sont autorisées à collecter
Comprendre comment son empreinte numérique est créée	6.1.2 Peut reconnaître que chaque utilisation d'internet enregistre des informations qui le ou la concernent	6.2.2 Peut expliquer comment son empreinte numérique est créée	6.3.2 Peut décrire comment ses choix, ses publications et ses interactions en ligne contribuent à façonner son empreinte numérique	6.4.2 Peut s'interroger sur ce que son historique de recherche, ses consultations et ses interactions en ligne peuvent révéler de ses centres d'intérêt, de ses habitudes ou de son profil numérique
Se construire une réputation en ligne	6.1.3. Est capable de reconnaître que son comportement influence l'opinion que les autres ont d'elle ou de lui	6.2.3 Peut identifier des comportements en ligne susceptibles de nuire à sa réputation	6.3.3. Peut comprendre comment et pourquoi certaines personnes essaient de présenter une image idéalisée d'elles-mêmes en ligne	6.4.3 Peut réfléchir à la manière dont la pression de maintenir une présence en ligne parfaite affecte les individus et la société en général
Personnages virtuels et avatars	6.1.4. Peut expliquer pourquoi il ou elle aime les avatars ou les personnages virtuels choisis pour se représenter	6.2.4. Peut expliquer en quoi le choix de ses avatars et personnages virtuels en dit long sur sa personnalité et ses centres d'intérêt	6.3.4. Peut expliquer en quoi le choix de son nom d'utilisateur et de sa photo de profil influencent la façon dont les autres le ou la perçoivent et réagissent à son égard	6.4.4. Peut réfléchir à la responsabilité morale que l'on peut attribuer à une personne pour les actions ou comportements du personnage qu'elle incarne dans la réalité virtuelle
Comment les autres influencent votre réputation	6.1.5. Peut décrire comment des propos méchants tenus par des personnes se propagent	6.2.5. Peut comprendre comment sa réputation peut être affectée par ce que ses amis font ou disent à son sujet sur Internet	6.3.5. Peut réfléchir aux façons dont sa réputation en ligne peut être ternie par des personnes qu'il ou elle ne connaît même pas	6.4.5. Peut chercher des moyens de protéger sa réputation en ligne contre les atteintes commises par des tiers
Pourquoi l'empreinte numérique est importante	6.1.6. Peut prendre conscience que tout ce qu'il ou elle fait en ligne est accessible à tous et reste en ligne pour toujours	6.2.6. Peut identifier les conséquences que le partage d'informations personnelles en ligne peut avoir sur sa sécurité	6.3.6. Peut analyser comment son empreinte numérique peut influencer ses amitiés et ses relations avec les autres	6.4.6. Peut analyser en quoi son empreinte numérique peut influencer ses perspectives d'avenir
Le droit de contrôler vos données	6.1.7. Peut dire « non » si un jeu ou un site web lui demande des informations qu'il ou elle ne souhaite pas communiquer	6.2.7. Peut expliquer comment mettre à jour les informations de base le ou la concernant en ligne, telles que son nom d'utilisateur et sa photo de profil	6.3.7. Peut donner des exemples de situations dans lesquelles il ou elle a le droit de demander à une plateforme de supprimer un contenu qu'il ou elle a publié	6.4.7. Peut expliquer le « droit à l'oubli » et donner des exemples de situations en ligne où il peut s'appliquer
Gérer sa présence en ligne	6.1.8. Peut identifier les informations personnelles qu'il faut toujours garder confidentielles et demander l'avis d'un adulte de confiance avant de les divulguer	6.2.8. Peut convenir de quelques règles simples pour préserver une bonne réputation en ligne	6.3.8. Peut évaluer les stratégies permettant de limiter les informations personnelles qu'ils ou elles divulguent sur Internet	6.4.8. Peut débattre des avantages et des inconvénients de l'anonymat en ligne

MES DROITS EN LIGNE - PARTICIPATION ACTIVE

L'élève apprend à utiliser la technologie pour apporter une contribution positive à sa communauté et à la société.

THÈME	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
S'informer en ligne sur la société	7.1.1. Peut identifier les personnes qui, dans la société, nous viennent en aide, comme les médecins, les policiers et les pompiers	7.2.1. Peut utiliser Internet pour trouver des informations sur les associations qui viennent en aide aux enfants	7.3.1. Peut utiliser Internet pour trouver des informations sur les activités des organisations de jeunesse et des associations	7.4.1. Peut effectuer des recherches en ligne sur les partis politiques et leurs programmes
Rechercher des informations sur des situations et des opinions	7.1.2. Peut présenter les deux facettes d'une situation ou deux points de vue sur un sujet	7.2.2. Peut utiliser la technologie pour recueillir et présenter les opinions de ses camarades de classe sur une question relative à la vie à l'école	7.3.2. Peut utiliser des outils numériques pour faire des recherches et présenter un sujet d'actualité lié à la citoyenneté	7.4.2. Peut utiliser les technologies pour chercher et montrer ce que les gens pensent d'un sujet d'actualité
Participer à un débat en ligne et pouvoir en comprendre les enjeux	7.1.3. Peut participer à une discussion simple à partir d'images, en exprimant son point de vue à tour de rôle	7.2.3. Peut convenir de règles simples sur la manière de se comporter lors d'une discussion en ligne	7.3.3. Peut évaluer les avantages et les inconvénients des différentes possibilités de discussions en ligne	7.4.3. Peut discuter des difficultés liées au débat en ligne sur des sujets sensibles et controversés
Plaidoyer et militantisme en ligne	7.1.4. Peut créer un message visuel simple exprimant son point de vue sur un sujet qui lui tient à cœur dans son environnement immédiat	7.2.4. Peut créer du contenu numérique simple sur un aspect du monde qu'il ou elle aimerait changer	7.3.4. Peut décrire différents outils de plaidoyer numérique et expliquer comment les utiliser	7.4.4. Peut évaluer les avantages et les inconvénients des différentes formes d'activisme numérique
Le lobbying numérique	7.1.5. Peut créer une pétition visuelle simple sur un sujet qu'il ou elle souhaite voir se réaliser, et recueillir des « signatures »	7.2.5. Peut utiliser des outils, notamment numériques pour organiser une discussion sur un sujet scolaire	7.3.5. Peut écrire un e-mail à un représentant élu	7.4.5. Peut rechercher un exemple de lobbying en ligne et évaluer son efficacité
Organisation et conduite de campagnes	7.1.6. Peut créer un contenu numérique simple, tel qu'une affiche, pour promouvoir un événement scolaire	7.2.6. Peut utiliser la technologie pour aider à organiser un événement scolaire	7.3.6. Peut décrire comment mettre en place une campagne sociale en ligne ou un groupe de soutien	7.4.6. Peut planifier un projet d'action communautaire numérique destiné à résoudre un problème local
Utilisation de la technologie de vote en ligne	7.1.7. Peut participer à un simple vote en ligne	7.2.7. Peut utiliser la technologie pour aider à organiser une élection scolaire	7.3.7. Peut proposer des moyens d'utiliser la technologie pour accroître la participation des élèves à la prise de décision au sein de l'établissement	7.4.7. Peut évaluer les avantages et les inconvénients du vote électronique lors d'élections
La technologie au service de l'action locale	7.1.8. Peut participer à un événement scolaire en ligne simple, comme une vidéoconférence	7.2.8. Peut rédiger un article de blog sur un sujet local pour le site web de son école	7.3.8. Peut proposer des moyens d'utiliser la technologie pour accroître la participation des parents à la vie de l'établissement scolaire	7.4.8. Peut utiliser la technologie pour faire connaître les possibilités de bénévolat locales destinées aux jeunes

MES DROITS EN LIGNE - DROITS ET RESPONSABILITÉS

L'élève apprend à connaître les droits et les responsabilités dans l'environnement numérique.

THÈME	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
Comprendre ses droits	8.1.1. Peut décrire les appareils qu'il ou elle est autorisé à utiliser et ceux qu'il ou elle n'est pas autorisé à utiliser	8.2.1. Peut donner des exemples de ses droits numériques, tels que le droit à la vie privée, la liberté d'expression et la protection contre les dangers en ligne	8.3.1. Peut donner des exemples de situations où les droits numériques des enfants sont bafoués	8.4.1. Peut débattre de la question de savoir si l'accès à Internet devrait être considéré comme un droit humain fondamental
Connaître ses responsabilités	8.1.2. Peut décrire ce qu'il ou elle a le droit de faire ou de ne pas faire avec les appareils numériques	8.2.2. Peut convenir de quelques règles simples sur ce qu'il faut faire et ne pas faire lorsqu'il ou elle envoie des messages ou joue avec des amis en ligne	8.3.2. Peut donner des exemples des règles que les plateformes et les applications leur demandent de respecter, et réfléchir à leur importance	8.4.2. Peut discuter des responsabilités des citoyens numériques et réfléchir à la manière dont il ou elle s'acquitte de ces responsabilités
Défendre ses droits	8.1.3. Savent dire ce qu'il ou elle doit faire si quelqu'un cherche à lui faire du mal	8.2.3. Peut décrire les mesures qu'il ou elle peut prendre si ses droits numériques sont bafoués	8.3.3. Peut identifier les organisations et les personnes vers lesquelles il ou elle peut se tourner si ses droits numériques sont bafoués	8.4.3. Peut expliquer les mesures prises par les plateformes pour protéger les droits des utilisateurs, et se demander si ces mesures sont suffisantes
Se protéger les uns les autres	8.1.4. Peut s'exprimer lorsqu'il ou elle estime qu'une personne est maltraitée	8.2.4. Peut décrire comment signaler un contenu en ligne préjudiciable ou inapproprié	8.3.4. Peut décrire des moyens de protéger les droits numériques de chacun	8.4.4. Peut identifier les situations où des camarades peuvent être en difficulté en ligne et réfléchir aux meilleurs moyens de les aider
Liberté d'expression	8.1.5. Peut exprimer ses sentiments à l'aide d'outils simples tels que des « tableaux d'émotions » ou la technique du « feu tricolore »	8.2.5. Peut décrire les possibilités d'exprimer ses opinions en ligne	8.3.5. Peut évaluer les avantages et les inconvénients des plateformes en ligne qui permettent aux jeunes de faire entendre leur voix	8.4.5. Peut débattre des limites de la liberté d'expression sur Internet
Lutter contre les discriminations	8.1.6. Peut donner des exemples de personnages fictifs traités injustement	8.2.6. Peut discuter de la question de savoir si les filles bénéficient des mêmes possibilités que les garçons en matière d'utilisation des technologies	8.3.6. Peut analyser des images en ligne afin d'y déceler des stéréotypes liés au genre, au racisme ou d'autres types de discriminations	8.4.6. Peut identifier les façons dont les systèmes d'IA perpétuent les formes existantes de préjugés et de discrimination
Lutter contre les discours de haine en ligne	8.1.7. Peut reconnaître la différence entre tenir des propos qui font que les gens se sentent les bienvenus et ceux qui leur donnent le sentiment de ne pas être les bienvenus	8.2.7. Peut reconnaître que les personnes appartiennent à différents groupes et qu'il est inacceptable de tenir des propos haineux à l'égard d'un groupe	8.3.7. Peut reconnaître différentes formes de discours de haine en ligne et réfléchir à la manière de les combattre	8.4.7. Peut évaluer l'impact social du discours de haine, tant d'un point de vue historique que dans le monde numérique actuel
Agir en faveur des droits	8.1.8. Peut s'exprimer lorsqu'il ou elle constate un problème, même si les autres restent silencieux	8.2.8. Peut participer à une activité simple de sensibilisation visant à promouvoir les droits numériques des enfants	8.3.8. Peut concevoir une vidéo, un blog ou une campagne sur les réseaux sociaux plaidant en faveur d'une meilleure protection des droits numériques des jeunes	8.4.8. Peut solliciter un représentant élu sur une question relative aux droits numériques des jeunes

MES DROITS EN LIGNE - VIE PRIVÉE ET SÉCURITÉ

L'élève apprend à se protéger et à protéger les autres en ligne.

THÈME	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
Collecte de données	9.1.1. Peut donner des exemples de données personnelles telles que son nom, son âge et ce qu'il ou elle aime faire.	9.2.1. Peut décrire des moyens simples de contrôler la quantité de données personnelles qui se retrouvent sur Internet	9.3.1. Peut expliquer comment les entreprises utilisent les données personnelles pour personnaliser son utilisation du numérique	9.4.1. Peut examiner les implications éthiques de la collecte de données, tant pour les individus que pour la société en général
Menaces pour la vie privée et la sécurité	9.1.2. Peut donner des exemples de ce qui peut être partagé en ligne sans risque et de ce qui peut être dangereux	9.2.2. Peut identifier les escroqueries les plus courantes en ligne	9.3.2. Peut décrire les façons dont les plateformes de réseaux sociaux peuvent menacer la vie privée ou la sécurité des utilisateurs	9.4.2. Peut décrire les menaces de sécurité auxquelles sont confrontées les individus, les organisations et les entreprises
Protéger sa vie privée en ligne	9.1.3. Peut expliquer ce qu'il faut faire s'il ou elle souhaite prendre une photo de ses camarades de classe ou partager des informations les concernant	9.2.3. Peut convenir de quelques règles simples pour protéger la vie privée de chacun en ligne	9.3.3. Peut évaluer les politiques ou procédures en ligne de son établissement du point de vue de la vie privée des élèves	9.4.3. Peut décrire comment le Règlement général sur la protection des données (RGPD) protège la vie privée des citoyens en ligne
Contenu inapproprié	9.1.4. Peut citer les « adultes de confiance » vers qui se tourner lorsqu'il ou elle a besoin d'aide pour des questions liées au numérique	9.2.4. Peut expliquer quoi faire s'il ou elle tombe sur un contenu numérique effrayant, perturbant ou qui lui semble inapproprié	9.3.4. Peut parler des effets liés au visionnage ou au partage de contenus extrêmes, tels que la violence, la guerre, la criminalité, les accidents ou la pornographie	9.4.4. Peut évaluer l'efficacité des stratégies visant à protéger les enfants contre les contenus extrêmes
Partage d'images explicites	9.1.5. Peut reconnaître quand un contenu en ligne peut le ou la mettre mal à l'aise	9.2.5. Peut expliquer les dangers liés au partage de photos ou de vidéos de soi-même ou d'autres personnes en ligne	9.3.5. Peut expliquer quoi faire si des images personnelles sont partagées en ligne sans son consentement	9.4.5. Peut identifier les conséquences potentielles du partage d'images personnelles en ligne, tant sur le plan social qu'en termes d'éducation et de carrière
Prédateurs en ligne	9.1.6. Peut reconnaître que certaines personnes en ligne ne sont pas celles qu'elles prétendent être	9.2.6. Peut décrire les tactiques utilisées par les prédateurs en ligne pour gagner la confiance des jeunes	9.3.6. Peut expliquer ce que recouvre le grooming (se faire passer pour quelqu'un d'autre) et repérer les signaux d'alerte d'une relation en ligne visant à manipuler ou mettre en danger une personne mineure	9.4.6. Peut discuter de la manière dont, à son avis, la société devrait réagir face au problème des prédateurs en ligne
Rester en sécurité en ligne	9.1.7. Peut identifier des exemples de situations en ligne « sûres » ou « dangereuses »	9.2.7. Peut décrire comment bloquer et signaler une personne ayant un comportement inapproprié en ligne	9.3.7. Peut décrire comment des personnes peuvent se radicaliser par le biais des échanges numériques	9.4.7. Peut s'appuyer sur des notions juridiques relatives à la sécurité sur Internet et proposer des idées pour la renforcer
Construire une culture numérique plus sûre	9.1.8. Peut demander l'avis d'un adulte avant d'utiliser un nouvel équipement, une nouvelle application ou une nouvelle fonctionnalité	9.2.8. Peut convenir de quelques règles simples pour protéger ses données et son identité lors d'échanges avec des amis en ligne	9.3.8. Peut connaître la manière de rester en sécurité en ligne et sur les plateformes de messagerie	9.4.8. Peut évaluer l'efficacité des outils de sécurité sur les plateformes et les applications

MES DROITS EN LIGNE - SENSIBILISATION DES CONSOMMATEURS

L'élève est sensibilisé à l'impact social et environnemental de son choix en tant que consommateur numérique.

THÈME	5-7 (1)	8-11 (2)	12-15 (3)	16-18 (4)
La monnaie numérique	10.1.1. Peut comprendre que l'argent sert à acheter des choses même lorsqu'il n'y a pas de pièces ou de billets physiques	10.2.1. Peut reconnaître les moyens de paiement numériques, tels que les cartes de débit et de crédit et les portefeuilles électroniques	10.3.1. Peut décrire les principales caractéristiques des plateformes de paiement numériques et les utiliser de manière responsable	10.4.1. Peut décrire les principales caractéristiques des cryptomonnaies, ainsi que les implications pratiques et éthiques d'y investir
Droits des consommateurs	10.1.2. Peut comprendre que tout ce qu'il ou elle achète a un coût, certaines choses coûtant plus cher que d'autres	10.2.2. Peut décrire les responsabilités des vendeurs en ligne envers leurs clients	10.3.2. Peut décrire ses droits en cas de problème avec un produit ou un service acheté en ligne	10.4.2. Peut identifier les droits des consommateurs mentionnés dans les conditions générales d'achat en ligne
Dépenser intelligemment	10.1.3. Peut comprendre qu'on ne peut pas avoir tout ce qu'on veut, même avec de l'argent virtuel	10.2.3. Peut expliquer pourquoi les jeux « gratuits » ne sont pas toujours aussi gratuits qu'ils le semblent	10.3.3. Peut reconnaître les fausses promotions et les offres trompeuses en ligne.	10.4.3. Peut décrire les moyens de vérifier l'authenticité d'une recommandation faite par un influenceur ou une célébrité
Consommation responsable	10.1.4. Peut expliquer la différence entre ce dont il ou elle a besoin (comme de la nourriture) et ce qu'il ou elle désire (comme des jouets)	10.2.4. Est capable d'expliquer comment est gérée une somme d'argent (projet de classe, argent de poche).	10.3.4. Peut s'accorder sur certains principes pour des achats en ligne responsables	10.4.4. Peut comparer les impacts sociaux et environnementaux des achats en ligne avec ceux d'une visite dans un magasin physique
Comprendre la publicité	10.1.5. Peut reconnaître des publicités sous divers formats, par exemple à la télévision, dans ou avant des dessins animés ou des vidéos	10.2.5. Peut reconnaître certaines des techniques de persuasion utilisées dans les publicités en ligne	10.3.5. Peut décrire certaines des stratégies utilisées dans le marketing en ligne, telles que les outils de suivi et les partenariats avec des influenceurs	10.4.5. Peut réfléchir au rôle des publicités sur les plateformes qui permettent aux utilisateurs d'accéder à des contenus et services gratuits
Impacts sur l'environnement	10.1.6. Peut reconnaître que les appareils tels que les ordinateurs, les tablettes et les téléphones fonctionnent à l'électricité et que cela peut être néfaste pour la planète	10.2.6. Peut cartographier l'impact environnemental d'un appareil numérique, à travers son cycle de vie, de l'extraction des ressources à son élimination	10.3.6. Peut évaluer la consommation d'énergie liée à certaines habitudes en ligne, telles que le streaming, les jeux vidéo et les téléchargements fréquents	10.4.6. Peut analyser les coûts environnementaux de l'IA
Durabilité	10.1.7. Peut décrire comment prendre soin des appareils, par exemple en évitant de les faire tomber, en les gardant propres et en les éteignant lorsqu'ils ne sont pas utilisés	10.2.7. Peut décrire des moyens de recycler les produits numériques afin de réduire les déchets électroniques.	10.3.7. Peut rechercher et mettre en application des moyens d'utiliser ses appareils personnels de manière plus durable	10.4.7. Peut évaluer les allégations environnementales formulées par les plateformes en ligne et les entreprises
Consommation éthique	10.1.8. Peut reconnaître que les jouets ou les jeux doivent être payés avec l'argent que ses parents/tuteurs gagnent en travaillant	10.2.8. Peut expliquer en quoi son choix d'applications, de jeux et d'appareils a un impact sur les populations du monde entier	10.3.8. Peut examiner l'attrait de toujours vouloir la dernière mise à jour ou le dernier gadget, ainsi que les conséquences de ce comportement sur l'environnement	10.4.8. Peut analyser les références éthiques d'une plateforme en ligne en matière d'approvisionnement des produits, d'inclusion et de pratiques de travail