

DÉVELOPPER ET PROMOUVOIR L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



Recommandation CM/Rec(2019)10

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

DÉVELOPPER ET PROMOUVOIR L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Recommandation CM/Rec(2019)10

adoptée par le Comité des Ministres

du Conseil de l'Europe

le 21 novembre 2019

Édition anglaise:
*Guidelines for developing and
promoting digital citizenship education*

La reproduction des textes est
autorisée à condition d'en citer le titre
complet ainsi que la source:
Conseil de l'Europe. Pour toute
utilisation à des fins commerciales
ou dans le cas d'une traduction
vers une langue non officielle du
Conseil de l'Europe, merci de vous
adresser à publishing@coe.int.

Couverture et mise en page:
Service de la production des
documents et des publications
(SPDP), Conseil de l'Europe

© Conseil de l'Europe, novembre 2020
Imprimé dans les ateliers
du Conseil de l'Europe

Table des matières

RECOMMANDATION CM/REC(2019)10	5
Annexe à la Recommandation CM/Rec(2019)10	
Lignes directrices visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique	9

Recommandation CM/Rec(2019)10

*(adoptée par le Comité des Ministres le 21 novembre 2019,
lors de la 1361^e réunion des Délégués des Ministres)*

Le Comité des Ministres, en vertu de l'article 15.b du Statut du Conseil de l'Europe,

Considérant que le but du Conseil de l'Europe est de réaliser une union plus étroite entre ses membres afin de sauvegarder et de promouvoir les idéaux et les principes qui sont leur patrimoine commun, notamment en encourageant des politiques et normes communes;

Réaffirmant l'engagement des États membres à s'assurer que chaque citoyen a accès à une éducation équitable et inclusive, et qu'il jouit du droit à l'éducation consacré par la Convention de sauvegarde des droits de l'homme et des libertés fondamentales (STE n° 5) et ses Protocoles, et réaffirmant que ce droit devrait être pleinement respecté, protégé et réalisé quels que soient les nouveaux développements technologiques;

Vu les obligations et les engagements découlant des autres conventions internationales et européennes pertinentes, comme la Convention culturelle européenne (STE n° 18), la Charte sociale européenne (révisée) (STE n° 163), la Convention pour la protection des personnes à l'égard du traitement automatisé des données à caractère personnel (STE n° 108), et la Convention du Conseil de l'Europe sur la protection des enfants contre l'exploitation et les abus sexuels (STCE n° 201);

Considérant le Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie du Conseil de l'Europe;

Eu égard à la Recommandation [CM/Rec\(2012\)13](#) du Comité des Ministres aux États membres en vue d'assurer une éducation de qualité ; la Recommandation [CM/Rec\(2010\)7](#) du Comité des Ministres aux États membres sur la Charte du Conseil de l'Europe sur l'éducation à la citoyenneté démocratique et l'éducation aux droits de l'homme ; et à la Recommandation [CM/Rec\(2007\)6](#) du Comité des Ministres aux États membres relative à la responsabilité publique pour l'enseignement supérieur et la recherche ;

Eu égard également à la Recommandation [CM/Rec\(2018\)7](#) du Comité des Ministres aux États membres sur les Lignes directrices relatives au respect, à la protection et à la réalisation des droits de l'enfant dans l'environnement numérique ; à la Recommandation [CM/Rec\(2017\)8](#) du Comité des Ministres aux États membres sur les mégadonnées au service de la culture, du savoir et de la démocratie ; à la Recommandation [CM/Rec\(2016\)2](#) du Comité des Ministres aux États membres sur l'internet des citoyens ; et à la Stratégie du Conseil de l'Europe pour les droits de l'enfant (2016-2021) ;

Considérant les priorités du Plan d'action de la Commission européenne en matière d'éducation numérique, en particulier les actions visant à soutenir l'utilisation des technologies et le développement des compétences numériques dans l'éducation ;

Considérant les Objectifs de développement durable (ODD) à l'horizon 2030 des Nations Unies, en particulier l'objectif 4 qui vise à assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et à promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie ;

Considérant la Déclaration de l'UNESCO sur les ressources éducatives libres (2012) et le projet de Recommandation de l'UNESCO sur les ressources éducatives libres soumises pour adoption à la 40^e Conférence générale en novembre 2019 ; le Cadre européen des compétences numériques pour les enseignants (2017) ; le Cadre européen des compétences numériques pour les citoyens (2017) ; le rapport de la Commission européenne intitulé *The Impact of Artificial Intelligence on Learning, Teaching, and Education* (L'impact de l'intelligence artificielle sur l'apprentissage, l'enseignement et l'éducation, 2018), et le rapport sur l'IA «*The Future of Work? Work of the Future! On how Artificial Intelligence, Robotics, and Automation are Transforming Jobs and the Economy in Europe*» (Comment l'intelligence artificielle, la robotique et l'automatisation transforment l'emploi et l'économie en Europe (2019)) ; et la Recommandation du Conseil de l'OCDE sur l'intelligence artificielle (IA) (2019) , qui s'appuie sur le principe des valeurs humaines et de l'équité et stipule que

les acteurs de l'IA doivent respecter la primauté du droit, les droits de l'homme et les valeurs démocratiques tout au long du cycle de vie du système AI ;

Conscient de la complexité et de l'évolution rapide de l'environnement numérique et des nouvelles technologies, et de leurs incidences profondes sur nos vies, nos sociétés, nos économies ainsi que sur l'éducation, la liberté d'expression et la participation citoyenne ;

Considérant que l'environnement numérique offre aux personnes des moyens sans précédent d'expression, de réunion et de participation, et ouvre de nouvelles perspectives d'amélioration de l'accès et de l'inclusion, autant d'éléments sous-tendant la culture de la démocratie qui permet un bon fonctionnement des institutions démocratiques ;

Soulignant qu'il importe tout autant de donner aux citoyens les moyens d'acquérir des compétences techniques et fonctionnelles et des compétences nécessaires à une culture de la démocratie que d'assurer leur protection et leur sécurité afin qu'ils puissent faire face aux défis et aux risques présentés par l'environnement numérique et les nouvelles technologies mais aussi tirer parti des possibilités qu'ils offrent ;

Considérant que l'éducation à la citoyenneté numérique peut contribuer à sensibiliser davantage à la discrimination et aux préjugés fondés sur les stéréotypes de genre et à leurs effets dans le monde en ligne et hors ligne, et qu'elle peut ainsi contribuer, entre autres, à créer de plus grandes possibilités éducatives dans le domaine des sciences, de la technologie, de l'ingénierie et des mathématiques (STIM) pour les filles et les femmes et faire en sorte que tous les citoyens tirent pleinement parti de la révolution numérique ;

Conscient que le secteur de l'éducation requiert une approche politique multipartite et intégrée qui devrait également s'appliquer à l'éducation à la citoyenneté numérique pour refléter la diversité de la société ;

Convaincu de l'importance pour les décideurs politiques de faire de l'éducation à la citoyenneté numérique une priorité,

1. recommande aux gouvernements des États membres :
 - a. de réexaminer leur législation, leurs politiques et leurs pratiques, dont leurs cadres d'apprentissage, pour s'assurer qu'ils sont conformes aux recommandations, aux principes et autres orientations énoncés en annexe à cette recommandation ; de promouvoir leur application dans l'éducation formelle, non formelle et informelle ; et d'évaluer à intervalles réguliers l'impact des lois, politiques et pratiques en question ;

- b.* d'associer toutes les parties prenantes concernées à la conception, à la mise en œuvre et à l'évaluation de la législation, des politiques et des pratiques relatives à l'éducation à la citoyenneté numérique, y compris en octroyant des ressources suffisantes et en dispensant une formation appropriée ;
 - c.* d'assurer ou de faciliter la mise en place d'une formation initiale et continue appropriée sur l'éducation à la citoyenneté numérique à l'intention des enseignants et des autres professionnels de l'éducation ;
 - d.* de soutenir la création de cadres de coopération entre les secteurs public et privé, la société civile et les établissements d'enseignement, et de veiller à leur harmonisation avec les normes nationales, européennes et internationales pertinentes, dans le respect du droit des citoyens à une éducation équitable et de qualité ;
 - e.* de poursuivre et d'encourager la coopération entre le Conseil de l'Europe et d'autres organisations internationales dans le cadre de la conception et de la mise en œuvre de stratégies, de politiques, de programmes, de travaux de recherche et d'autres projets sur l'éducation à la citoyenneté numérique, et sur l'utilisation des technologies numériques dans l'éducation, et de partager, de manière permanente, les bonnes pratiques, les innovations pédagogiques et les ressources éducatives ;
 - f.* de veiller à ce que la présente recommandation, y compris les lignes directrices figurant en annexe, soit traduite et diffusée le plus largement possible auprès des autorités compétentes et des parties prenantes, en recourant à des modes, des moyens et des formats de communication accessibles ;
 - g.* d'examiner au plus tard tous les cinq ans, au niveau du Comité des Ministres, et, si nécessaire, à intervalles plus rapprochés, la mise en œuvre de la présente recommandation et des lignes directrices figurant en annexe, et d'étudier au sein du Comité directeur pour les politiques et pratiques éducatives les incidences de l'intelligence artificielle et d'autres nouvelles technologies sur l'éducation et plus spécifiquement, sur leur utilisation dans ce secteur ;
2. charge la Secrétaire Générale de porter le contenu de la présente recommandation à la connaissance des gouvernements des États parties à la Convention culturelle européenne qui ne sont pas des États membres du Conseil de l'Europe ;
 3. invite la société civile et les entreprises à contribuer à la mise en œuvre de cette recommandation.

Annexe à la Recommandation CM/Rec(2019)10

Lignes directrices visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique

1. Objet et champ d'application

Dans l'environnement hautement technologique et riche en informations qui fait aujourd'hui notre quotidien, les citoyens sont confrontés à de nouveaux défis et de nouvelles possibilités dans l'exercice de leurs droits et de leurs responsabilités, et dans leur participation à la vie de leur collectivité en tant que citoyens numériques. Le monde numérique offre désormais un cadre essentiel aux situations et aux processus démocratiques qui englobent la diffusion et la médiation de l'information en ligne. Il constitue une plateforme importante de dialogue interculturel au travers des médias sociaux et du contexte dans lequel les citoyens exercent de plus en plus leurs droits pour leur participation sociale, économique et politique.

Les compétences que les citoyens doivent acquérir et développer pour pouvoir participer de manière efficace et éthique à une culture de la démocratie doivent être apprises et pratiquées. Dès lors, l'éducation a un rôle fondamental à jouer pour préparer les individus à être des citoyens actifs et responsables, et les aider à acquérir et développer les compétences indispensables. Le Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie du Conseil de l'Europe sert de point de départ conceptuel à la citoyenneté numérique, car il présente un intérêt non seulement pour l'éducation à la citoyenneté démocratique, l'éducation aux droits de l'homme et l'éducation interculturelle, mais aussi pour l'éducation à la citoyenneté numérique.

Les présentes lignes directrices visent à définir les éléments requis pour soutenir le développement des compétences en matière de citoyenneté numérique par l'éducation, en s'appuyant sur une approche multipartite.

2. Définitions

Aux fins du présent texte :

- « Les compétences » désignent l'ensemble de 20 compétences que le Conseil de l'Europe a qualifiées de compétences pour une culture de la démocratie. Ces 20 compétences sont réparties en quatre groupes : 1. valeurs, 2. attitudes, 3. aptitudes, et 4. connaissance et compréhension critique. Il s'agit des compétences que les individus doivent acquérir pour se comporter en tant que citoyens compétents d'un point de vue démocratique et interculturel.

- « Le citoyen numérique » s'entend d'une personne qui maîtrise les compétences nécessaires à une culture de la démocratie afin de pouvoir faire bon usage des technologies numériques en évolution, de participer de manière active, constante et responsable à des activités sociales et civiques, de s'engager dans un processus d'apprentissage tout au long de la vie (dans des cadres formels, informels et non formels) et de s'employer à défendre continuellement les droits de l'homme et la dignité humaine.
- « La citoyenneté numérique » fait référence à la capacité de participer de manière active, constante et responsable aux communautés (locales, nationales, mondiales, en ligne et hors ligne) à tous les niveaux (politique, économique, social, culturel et interculturel).
- « L'éducation à la citoyenneté numérique » renvoie à l'autonomisation des apprenants de tous âges par l'éducation ou l'acquisition de compétences favorisant un apprentissage et une participation active à la société numérique, leur permettant d'exercer et de défendre leurs droits et responsabilités démocratiques en ligne, et de promouvoir et protéger les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit dans le cyberspace.
- « L'intelligence artificielle (IA) » au service de l'éducation peut être considérée comme la conjugaison de l'apprentissage automatique (la capacité d'un algorithme de s'améliorer automatiquement à chaque itération) et de l'apprentissage profond (la capacité de relier des variables en établissant des liens de cause à effet probabilistes). Dans le contexte de l'éducation, l'IA utilise les mégadonnées à des fins d'analyse de l'apprentissage pour formuler des prévisions de modèles d'enseignement et d'acquis d'apprentissage.
- « L'éducation formelle » couvre l'éducation et la formation chronologiquement graduées assurées par les systèmes éducatifs nationaux, habituellement dans le cadre d'établissements d'enseignement et de programmes d'études. Elle commence à l'école préélémentaire et primaire et se poursuit dans l'enseignement secondaire et universitaire, et englobe souvent des possibilités d'apprentissage tout au long de la vie. Elle est en principe dispensée dans des établissements d'enseignement général ou professionnel, par des professionnels de l'éducation et est sanctionnée par des diplômes.
- « L'éducation informelle » se déroule en dehors de la salle de classe et qualifie le processus selon lequel chaque individu acquiert des compétences grâce aux influences et aux ressources éducatives de son environnement et à son expérience quotidienne, auprès de la famille, de groupes de pairs et de voisins, dans le cadre professionnel et des loisirs, sur la place du marché,

lors d'activités extrascolaires, au sein d'associations locales, au musée, à la bibliothèque et dans les médias.

- « L'éducation non formelle » couvre toute activité ou tout programme d'éducation planifié en dehors du cadre de l'enseignement formel, qu'il s'agisse d'une activité distincte ou d'une composante d'une activité plus vaste, destinée à améliorer un ensemble d'aptitudes et de compétences.
- « L'apprentissage tout au long de la vie » fait référence à l'acquisition constante et volontaire de compétences par les citoyens en vue de favoriser le développement personnel, l'inclusion sociale et l'autonomisation, et de permettre une participation active à la société. Cet apprentissage est soutenu par la mise à disposition, à tout moment de l'existence, de possibilités d'apprentissage formel, informel et non formel afin notamment de pouvoir participer véritablement à différents domaines de la vie dans lesquels les technologies numériques et l'intelligence artificielle sont de plus en plus présentes.
- « Les apprenants » désignent non seulement les enfants et les jeunes dans l'éducation formelle, mais aussi les personnes de tous âges qui suivent des activités relevant de l'éducation formelle, informelle et non formelle, conformément au principe de l'apprentissage tout au long de la vie.
- « Les professionnels de l'éducation » couvrent les enseignants et les professionnels de l'éducation formelle et de l'accueil de la petite enfance, ainsi que ceux qui, dans le cadre de leurs fonctions professionnelles, soutiennent les apprenants, tels que les psychologues scolaires, les pédagogues, les bibliothécaires, les aides éducateurs ou les tuteurs.
- « Le programme » d'éducation à la citoyenneté numérique désigne les moyens d'acquérir et de développer les compétences nécessaires à une culture de la démocratie dans le cadre de 10 domaines de l'éducation à la citoyenneté numérique. L'intégration de l'éducation à la citoyenneté numérique dans les programmes scolaires sera facilitée en donnant, aux professionnels de l'éducation et aux parties prenantes concernées la possibilité d'accéder à une formation et à des ressources de qualité, et par la mise en œuvre d'une approche transdisciplinaire et globale de l'école.
- « Les pratiques qui font sens » font référence aux bonnes pratiques qui ont un impact positif sur les individus et/ou les collectivités ; se sont avérées efficaces dans la réalisation d'un objectif spécifique ; peuvent être reproduites et sont adaptables à différents contextes ; répondent aux besoins actuels et futurs de la population cible ; sont réalisables et viables d'un point de vue

technique, économique et social ; contribuent à une société inclusive et sont adaptables aux personnes présentant des besoins éducatifs spéciaux ; et s'inscrivent dans un processus participatif pouvant générer un sentiment d'appartenance pour les personnes impliquées.

- « 10 domaines numériques » sous-tendent le concept global de citoyenneté numérique et peuvent servir de cadre pour intégrer les compétences nécessaires à une culture de la démocratie dans l'environnement numérique. Ils se répartissent en trois groupes : « Être en ligne », « Bien-être en ligne » et « Mes droits en ligne ».

Le premier groupe, « Être en ligne », comprend les domaines liés aux compétences requises pour accéder à la société numérique et s'exprimer librement, en toute sécurité, au sens de l'article 10 de la Convention européenne des droits de l'homme. Les trois domaines sont les suivants :

- accès et inclusion
- apprentissage et créativité
- maîtrise des médias et de l'information

Le deuxième groupe, « Bien-être en ligne », concerne trois domaines qui contribuent à une interaction positive de l'utilisateur dans la société numérique :

- éthique et empathie
- santé et bien-être
- présence et communication en ligne

Le troisième groupe, « Mes droits en ligne », renvoie aux quatre compétences liées aux droits et responsabilités des citoyens dans des sociétés complexes et plurielles dans un contexte numérique :

- participation active
- droits et responsabilités
- vie privée et sécurité
- sensibilisation des consommateurs
- « Les parties prenantes » s'entendent de toutes les personnes légitimement concernées par l'éducation à la citoyenneté numérique, telles que les apprenants, les professionnels de l'éducation et de l'accueil de la petite enfance, les parents, les chefs d'établissements scolaires, les universitaires, les entreprises, la société civile, les médias, et les instances nationales ou internationales de réglementation et autres autorités.

3. Principes directeurs

Les neuf principes directeurs énoncés ci-dessous définissent et façonnent le développement des initiatives en matière de citoyenneté numérique et peuvent aussi servir de points de référence pour suivre et évaluer les progrès accomplis. Ces principes sont de trois types : contextuel, informationnel et organisationnel.

Les principes contextuels, considérés comme les « prérequis » nécessaires à la citoyenneté numérique

1. *L'accès aux technologies numériques fait* partie intégrante de la vie quotidienne dans la société d'aujourd'hui. Par conséquent, l'égalité d'accès pour tous les citoyens, y compris l'accès aux écoles, aux bibliothèques et aux institutions publiques, et l'utilisation équilibrée de technologies adaptées à leur âge sont des objectifs politiques importants.
2. *Une alphabétisation fonctionnelle et numérique de base* permet aux citoyens d'avoir accès à l'information, de lire, d'écrire, de télécharger et de publier des informations, de participer à des sondages et de s'exprimer d'une manière leur permettant de participer à la vie de leur communauté.
3. *Une infrastructure technique sécurisée* permet aux citoyens de se sentir suffisamment en confiance pour participer aux activités en ligne de la communauté. Pour ce faire, les fournisseurs de plateformes numériques et les opérateurs de téléphonie mobile doivent fournir des environnements numériques plus sûrs et simplifier les mesures de sécurité.

Les principes informationnels, étroitement liés au modèle des compétences nécessaires à une culture de la démocratie

4. *La connaissance des droits et des responsabilités* sous-tend la participation active en tant que citoyens numériques et ce critère façonne leurs valeurs et attitudes, mais il est aussi déterminé par celles-ci. La compréhension critique des droits et des responsabilités s'acquiert progressivement dans les environnements en ligne et hors ligne dans lesquels les personnes apprennent, évoluent et interagissent.
5. *Des sources d'information fiables* sont essentielles pour permettre une participation active et positive à la vie de la collectivité. Sans source d'information fiable, certaines catégories de population peuvent être découragées, ou empêchées, d'exercer leurs droits en matière de citoyenneté numérique,

d'où des risques de négativisme, voire d'extrémisme. Si les écoles et les familles jouent un rôle important en encourageant le discernement par la pensée critique et les pratiques éducatives, il incombe également aux fournisseurs de plateformes numériques et aux opérateurs de téléphonie mobile d'assurer la fiabilité des sources d'information.

6. *Les compétences de participation* dépendent de toute une série de compétences cognitives et pratiques qui regroupent le fait de savoir quand et comment prendre la parole, la pensée critique, l'empathie et la compréhension culturelle nécessaire pour saisir pleinement le sens des choses, et la maîtrise effective des outils numériques pour exprimer idées et opinions.

Les principes organisationnels, pour favoriser « l'exercice de la citoyenneté numérique » aux niveaux de l'individu et de la société

7. *La pensée critique et la capacité à résoudre les problèmes* requièrent une combinaison des quatre catégories regroupant les 20 compétences nécessaires à une culture de la démocratie et peuvent être développées au travers d'activités faisant appel à l'exploration dans différents contextes d'apprentissage. Les fournisseurs de plateformes numériques et les opérateurs de téléphonie mobile jouent un rôle de plus en plus important, car l'apprentissage est, dans une large mesure, influencé par les outils utilisés dans ce cadre.

8. *La communication* suppose d'être capable de créer, de recevoir et de diffuser des informations, en ayant recours de manière significative à des outils appropriés, tout en tenant compte des valeurs et des attitudes, des droits et des responsabilités, de la vie privée et de la sécurité.

9. *Des conditions propices à la participation* permettent aux citoyens d'exercer leurs droits et responsabilités dans un cadre souple, ouvert, neutre et sûr, sans craindre de subir des représailles, et leur donnent les moyens de promouvoir et de défendre activement la démocratie, les droits de l'homme et l'État de droit.

4. Processus institutionnels

Les pouvoirs publics devraient poursuivre des objectifs fondamentaux dans la formulation de politiques d'éducation à la citoyenneté numérique, à savoir notamment :

- offrir à toutes les personnes présentes sur leur territoire un cadre dans lequel elles sont en mesure de développer les compétences nécessaires à une culture de la démocratie et des conditions propices à la participation

- leur permettant d'exercer leurs droits et responsabilités, en veillant à un juste équilibre entre protection et autonomisation ;
- faire en sorte que toutes les activités, qu'elles soient liées à l'apprentissage des technologies numériques ou par le biais de celles-ci, privilégient l'intérêt supérieur de l'individu et veiller à ce que l'apprentissage mette l'accent sur les applications techniques, créatives et éthiques des technologies numériques ;
 - renforcer l'éducation à la citoyenneté numérique en tant que processus qui se poursuit tout au long de la vie et s'inscrit dans un continuum qui reflète des valeurs démocratiques comme l'égalité, la diversité et l'inclusion, et encourager l'autonomisation et la participation active non seulement des apprenants, mais aussi de diverses parties prenantes ;
 - inscrire la citoyenneté numérique dans les programmes d'éducation formelle à tous les niveaux de la scolarité, et assurer sa pertinence et sa pérennité en octroyant aux professionnels de l'éducation une grande autonomie ;
 - fournir des outils de qualité tels que le Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique (en anglais) (<https://rm.coe.int/168093586f>) et le Manuel de maîtrise de l'internet (<https://rm.coe.int/manuel-de-maitrise-de-l-internet-accompagner-les-utilisateurs-dans-le-/1680772f88>) pour soutenir l'apprentissage formel, informel et non formel ;
 - mettre en œuvre des stratégies efficaces en vue de définir et de mesurer les acquis pour chacun des 10 domaines numériques ainsi que pour l'évaluation des programmes éducatifs censés développer les compétences nécessaires à une culture de la démocratie à tous les niveaux de l'apprentissage ;
 - concevoir et mettre en œuvre des programmes de formation initiale et continue qui permettront aux professionnels de l'éducation et à d'autres groupes concernés par la formation de se familiariser et d'approfondir leurs connaissances en ce qui concerne les objectifs, les principes, les méthodes d'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation, ainsi que de bénéficier d'un soutien et de ressources qui leur permettront de transmettre à leur tour les connaissances acquises au sein de leur propre environnement professionnel et au-delà ;
 - veiller à ce que les politiques soient fondées sur des données probantes, étayées par la recherche fondamentale et des études comparatives afin de définir des processus et des pratiques de nature à accroître la participation démocratique, à améliorer les approches éducatives, à

- enrichir les programmes d'enseignement et les ressources, et à fournir des indicateurs efficaces pour suivre les progrès accomplis;
- faciliter la coopération et le partage d'expériences avec d'autres États membres, le Conseil de l'Europe et d'autres institutions en mettant en place des plateformes et des processus de collaboration durables; en recensant les sujets de préoccupation, les priorités et les intérêts communs; en organisant des activités bilatérales et multilatérales pour favoriser l'échange et la diffusion d'idées, de bonnes pratiques, de méthodes et conclusions des recherches, ou encore en soutenant et en encourageant le travail des réseaux et des partenariats avec le secteur public ou privé et la société civile qui contribuent au développement de l'éducation à la citoyenneté numérique.

5. Apprentissage, enseignement et évaluation

L'éducation à la citoyenneté numérique accorde une attention particulière à la nécessité de redéfinir le rôle de l'apprentissage, de l'enseignement et de l'évaluation à l'ère du numérique. La citoyenneté numérique peut s'apprendre auprès de modèles rencontrés à l'école, à la maison et au sein de la collectivité. À ce titre, les activités proposées devraient être mises en œuvre dans tous les contextes centrés sur l'apprenant, en y associant, dans la mesure du possible, les familles, les communautés locales, etc. De telles évolutions requièrent la mise en place d'un processus de formation continue et d'apprentissage tout au long de la vie, y compris l'introduction de programmes interdisciplinaires dans les filières d'enseignement supérieur en informatique et dans des matières connexes.

Les implications dans la pratique peuvent être résumées comme suit :

Apprentissage

L'éducation à la citoyenneté numérique devrait figurer dans les programmes scolaires dès le plus jeune âge et devrait être enseignée ou dispensée en privilégiant une approche souple et dynamique.

Il faudrait fournir aux apprenants les outils, ressources et conseils leur permettant de contribuer à la conception de leur propre environnement d'apprentissage, dans la mesure où ils sont de plus en plus curieux et déterminés à devenir des citoyens responsables, grâce notamment à un apprentissage centré sur l'apprenant ou impulsé par les pairs et autres apprenants dans l'environnement numérique.

Enseignement

L'éducation à la citoyenneté numérique se prête à toutes sortes de pédagogies actives comme l'apprentissage mixte (en salle de classe et en ligne), l'apprentissage inversé (les apprenants orientant l'apprentissage vers leurs propres centres d'intérêt et préoccupations) et l'apprentissage hybride (en présentiel, mixte et inversé) qui permettront de tenir compte de la diversité des styles d'apprentissage et des besoins en la matière des différents apprenants et prépareront mieux ces derniers à une participation démocratique dans la vraie vie.

Les approches de l'enseignement devraient par conséquent :

- former les apprenants à un usage critique des technologies afin qu'ils puissent participer activement aux processus démocratiques dans les écoles et dans le cadre des activités extra-scolaires ;
- fonder les approches de l'apprentissage et de l'enseignement sur des situations réelles et la diversité des opportunités dans le cadre d'activités telles que la participation à la gouvernance, la résolution de problèmes et le dialogue interculturel, en veillant à promouvoir les principes de la citoyenneté démocratique tout en permettant aux apprenants de faire appel à leurs valeurs, attitudes, aptitudes, connaissances et compréhension critique dans des situations concrètes pour obtenir des résultats tangibles ;
- élargir le champ de l'éducation à la citoyenneté numérique pour y inclure la mise en œuvre d'actions éducatives par les parties prenantes concernées sous la forme d'activités menées au sein des écoles dans le cadre ou non du programme (par exemple, des ateliers ou formations pendant les pauses déjeuner), la contribution concrète des apprenants à l'organisation d'activités scolaires (comme les kermesses ou les sorties de classe) afin de les encourager à faire appel à leurs compétences numériques, et la participation à des services de proximité et à des communautés en ligne ;
- aider les apprenants à trouver un juste équilibre entre les implications sociales et interpersonnelles de l'utilisation des technologies en ligne ;
- promouvoir des possibilités d'apprentissage individualisées, accessibles et inclusives, favorisant la mise en place d'environnements d'apprentissage conçus conjointement avec les apprenants et d'outils d'auto-évaluation qui permettront à ces derniers de suivre leurs propres progrès et de faire valoir leurs compétences ;

- utiliser les supports pertinents du Conseil de l'Europe, comme les lignes directrices sur la manière d'intégrer l'éducation à la citoyenneté numérique dans les activités d'apprentissage, afin de garantir une vision commune entre les pays, tout en tenant compte des perceptions et besoins locaux;
- produire des ressources et mener des recherches en pédagogie et en didactique dans le domaine de l'éducation à la citoyenneté numérique.

Évaluation

De la même manière que l'éducation à la citoyenneté numérique se prête à diverses pédagogies actives, les approches de l'évaluation devraient refléter l'éthique de la culture de la démocratie. La prise en compte des résultats dans les paramètres standard d'inspection scolaire témoignerait d'une grande reconnaissance de la priorité accordée à l'éducation à la citoyenneté numérique. Par conséquent, il faudrait :

- élaborer des méthodes d'évaluation axées sur les apprenants, mettant en évidence les résultats positifs et négatifs et les acquis ;
- établir des critères de sélection en collaboration avec les établissements pédagogiques et les parties prenantes concernées afin d'identifier les pratiques « qui font sens » et les modèles, en intégrant diverses formes d'évaluation (formative, sommative, auto-évaluation et évaluation par les pairs de la citoyenneté numérique) ;
- créer une base de données des pratiques d'éducation à la citoyenneté numérique « qui font sens » pour guider les professionnels de l'éducation dans leurs choix des méthodes et ressources pédagogiques ;
- assurer la collecte de différentes formes de données empiriques (niveau d'empathie et de coopération entre pairs, succès dans la lutte contre le discours de haine et la prévention du harcèlement) et se garder de mesurer uniquement le niveau de compétences dans le domaine des technologies de l'information et de la communication et leur mise en œuvre (compétences techniques, aptitudes à utiliser les matériels), pour évaluer les acquis de l'apprentissage définis pour chacun des 10 domaines de l'éducation à la citoyenneté numérique.

Pour éviter d'alourdir la charge de travail des professionnels de l'éducation et du personnel scolaire, et faire en sorte de mesurer avec précision les progrès réalisés au moyen de méthodes stables et bien établies, l'évaluation de l'éducation à la citoyenneté numérique dans les écoles ne devrait pas nécessiter de nouvelles méthodologies spécifiques, mais peut être liée à d'autres évaluations

inspirées par le Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie ou en utilisant des outils internationaux existants.

De manière plus générale, il importe d'examiner régulièrement les politiques et stratégies mises en œuvre pour encourager et évaluer l'éducation à la citoyenneté numérique, tant au niveau scolaire que, le cas échéant, au niveau régional ou national, afin de contrôler leur efficacité et de les adapter au besoin.

À l'instar de n'importe quel outil, l'IA offre de vastes possibilités, mais elle est aussi porteuse de nombreuses menaces, qui exigent la prise en compte des principes des droits de l'homme dès la conception de ses applications. Les éducateurs doivent avoir conscience des forces et faiblesses de l'IA dans l'apprentissage afin d'être aidés – et non pas dominés – par cette technologie dans leurs pratiques en matière d'éducation à la citoyenneté numérique. Par le biais de l'apprentissage automatique et de l'apprentissage profond, l'IA peut enrichir l'éducation en donnant aux professionnels de l'éducation les moyens d'adapter leurs stratégies d'apprentissage en fonction des apprenants, de manière à amener ces derniers à améliorer leurs résultats et leur expérience scolaires. De même, les avancées dans le domaine de l'IA peuvent avoir de profondes répercussions sur les interactions entre éducateurs et apprenants et entre les citoyens en général, qui peuvent porter atteinte au fondement même de l'éducation, à savoir favoriser le libre arbitre et la réflexion indépendante et critique grâce aux possibilités d'apprentissage.

Bien qu'il semble prématuré de faire un usage plus large de l'IA dans les environnements d'apprentissage, les professionnels de l'éducation et le personnel scolaire devraient être sensibilisés à l'IA et aux défis éthiques qu'elle pose dans le contexte scolaire, en se fondant sur le cadre de l'éducation à la citoyenneté numérique et sur les 10 domaines numériques pour faire les choix appropriés. Les principaux enjeux ont notamment trait aux risques d'un profilage excessif des apprenants, à l'utilisation excessive des mégadonnées à des fins d'analyse de l'apprentissage susceptible d'entraîner une normalisation outrancière des objectifs éducatifs et des résultats de l'apprentissage, aux dommages potentiels des biais induits par les algorithmes, facteurs d'exclusion et de discrimination, ainsi qu'aux atteintes aux droits et à la vie privée des apprenants découlant des possibilités de monétisation des données.

La coopération multipartite, sous la supervision du Conseil de l'Europe, reste primordiale pour subordonner l'utilisation de l'IA dans l'éducation à l'application de lignes directrices en matière d'éthique, surtout lorsqu'il est question du bien-être des jeunes et d'autres groupes vulnérables.

6. Formation initiale et continue des professionnels de l'éducation

Les professionnels de l'éducation, les formateurs et les autres acteurs concernés doivent bénéficier de la formation initiale et continue nécessaire pour pouvoir tirer parti des possibilités offertes par l'éducation à la citoyenneté numérique.

Par conséquent, il convient d'assurer de telles formations à tous les professionnels de l'éducation afin :

- de veiller à ce qu'ils connaissent parfaitement les principes, les objectifs et les méthodes d'enseignement et d'évaluation, et à ce qu'ils participent activement au développement de l'éducation à la citoyenneté numérique ;
- d'encourager l'élaboration de cadres de partenariat entre les établissements d'enseignement, les entreprises et la société civile pour favoriser la mobilité et les possibilités de stages, en tant que moyens de partager les connaissances et d'instaurer la confiance ;
- de soutenir l'élaboration de plans de cours prêts à l'emploi mais non normatifs qui satisfont aux exigences du programme ;
- d'introduire les concepts de citoyenneté numérique et leur utilisation par les professionnels de l'éducation cherchant à rendre leurs pratiques pédagogiques plus intéressantes et pertinentes aux yeux des apprenants ;
- d'inciter les professionnels de l'éducation à améliorer en permanence leurs connaissances, leurs pratiques pédagogiques, leurs qualifications et leurs propres compétences dans le domaine du numérique mais aussi à affûter leur sens critique à l'égard des médias par le biais de la formation initiale et continue, à suivre de près et à comprendre l'utilisation des outils interactifs par leurs élèves et les compétences requises pour accéder, utiliser et créer de manière efficace et responsable des contenus médiatiques diversifiés ;
- d'accorder aux professionnels de l'éducation une autonomie suffisante dans la mise en œuvre du programme scolaire et l'évaluation des progrès des apprenants ;
- d'encourager le perfectionnement professionnel continu pour s'assurer que les professionnels de l'éducation ont une solide connaissance et compréhension critique des principes et des objectifs de la citoyenneté numérique, des pédagogies et des outils pour les mettre en œuvre, et qu'ils sont capables d'adapter le rythme de l'intégration du concept à celui du changement ;

- de mettre en place des communautés de pratique où les professionnels de l'éducation sont en mesure de partager, d'échanger et de diffuser des idées et des pratiques « qui font sens »;
- d'enrichir les programmes de formation continue existants d'un module spécifique sur l'éducation à la citoyenneté numérique, afin d'apporter un soutien et un encouragement constants.

7. Coopération, coordination et implication des parties prenantes

L'éducation à la citoyenneté numérique est un processus dynamique, qui s'étend tout au long de la vie, exigeant des citoyens qu'ils améliorent continuellement leurs compétences en fonction de l'évolution rapide des contextes, due aux avancées de la technologie, et plus particulièrement à l'influence omniprésente de l'IA dans tous les aspects de la vie quotidienne. Ce processus suppose la participation active de toutes les parties prenantes qui peuvent apporter des perspectives distinctes sur ce que signifie la citoyenneté numérique et contribuer à façonner et à réglementer l'environnement numérique, ainsi qu'à encourager l'éducation à la citoyenneté par la recherche et l'éducation permanentes et les possibilités de formation et de participation.

Tout en respectant l'étendue de la responsabilité publique en matière d'éducation et les cadres réglementaires pertinents, les entreprises peuvent jouer un rôle important dans la création de conditions propices à la citoyenneté numérique en accordant un accès sûr et sécurisé à l'information, aux plateformes et aux services numériques; en donnant aux citoyens les outils et dispositifs qui leur permettent de communiquer et de partager des contenus au sein de leurs communautés et en enrichissant cette expérience par la définition de normes qui respectent les droits humains de tous les participants et qui protègent les mineurs et autres groupes pouvant être vulnérables.

Certaines des principales implications des différents groupes d'acteurs peuvent être résumées comme suit :

Coopération intersectorielle

Les pouvoirs publics devraient encourager l'établissement d'une coopération intersectorielle effective et permettre la participation des parties prenantes en prenant des mesures pour :

- promouvoir et faire connaître les principes et les objectifs de la citoyenneté numérique ainsi que les actions, études et faits nouveaux en matière

- d'éducation à la citoyenneté numérique auprès de toutes les parties prenantes, notamment le grand public et les médias, afin d'encourager et d'optimiser leur contribution ;
- encourager les partenariats et la collaboration entre les nombreux acteurs impliqués dans l'éducation à la citoyenneté numérique aux plans local, régional et national et veiller à la reconnaissance de leur rôle et contributions ;
 - offrir à tous les citoyens de réelles possibilités (adaptées à leur âge et à leur degré de maturité) de participer sur un pied d'égalité, aux niveaux local, régional et national, à toutes les décisions qui les concernent ;
 - promouvoir l'élaboration de cadres pour soutenir les partenariats entre les entreprises et les établissements scolaires, dans le respect du cadre général de la responsabilité publique en matière d'éducation et en excluant les effets négatifs des intérêts commerciaux sur la neutralité et la diversité de l'offre éducative ;
 - promouvoir le développement de partenariats et de modèles d'interaction au niveau national en tant qu'outil pour le développement de partenariats équitables et transparents au service des intérêts supérieurs des apprenants ;
 - faire en sorte que les entreprises respectent les normes nationales, européennes et internationales et les encourager à intégrer les principes de la citoyenneté numérique lors de la conception des produits et des services ;
 - mettre en place une plateforme favorisant le partage d'informations entre les différents secteurs et permettant en particulier à chacun d'entre eux de faire part des actions entreprises et d'échanger avec d'autres, afin par exemple d'optimiser les ressources ou de coopérer en vue d'améliorer l'efficacité ;
 - faciliter les discussions sur les moyens pour les différents secteurs d'ajuster les politiques et les programmes, par exemple pour mutualiser les ressources ou encore pour élaborer des mécanismes de financement communs ou en bénéficier ;
 - concevoir des politiques et des programmes qui rassembleront de manière proactive les acteurs de divers secteurs autour d'objectifs communs en matière de citoyenneté numérique, nécessitant de faire appel au savoir-faire et/ou aux ressources de plusieurs secteurs différents.

Apprenants

Afin d'inciter les apprenants à s'investir dans l'éducation à la citoyenneté numérique, les autorités publiques en charge de l'éducation devraient :

- veiller à la participation égale des apprenants, en fonction de leur âge et de leur degré de maturité, à toutes les décisions qui les concernent, tant dans la salle de classe que dans le cadre éducatif au sens large ;
- offrir aux apprenants des occasions réelles de participer aux consultations sur les politiques qui influent sur l'environnement d'apprentissage ;
- proposer des possibilités d'éducation individualisée afin de soutenir tous les apprenants, quelles que soient leurs capacités, leur fournir des outils d'auto-évaluation qui leur permettent de suivre leurs progrès, et les associer au processus de conception de leur environnement d'apprentissage ;
- sensibiliser aux droits des apprenants et appuyer la défense de ces droits, spécialement en ce qui concerne le respect de la vie privée, de la protection des données et de la liberté d'expression ;
- fournir aux apprenants des ressources suffisantes et un accès adéquat aux technologies pour garantir un apprentissage inclusif et accessible à tous.

Familles et personnes qui s'occupent des enfants

Afin de soutenir le rôle important que les familles et les personnes qui s'occupent des enfants jouent dans l'éducation des apprenants – tant formelle que non formelle – et afin d'assurer et d'encourager l'engagement des familles et des aidants dans l'éducation à la citoyenneté numérique, les autorités publiques responsables de l'éducation devraient :

- promouvoir et mieux faire connaître le rôle que peuvent jouer les établissements scolaires et les structures d'accueil de la petite enfance, pour mobiliser activement les familles et les personnes qui s'occupent des enfants ;
- promouvoir et mieux faire connaître les propres compétences des familles et des personnes qui s'occupent des enfants en matière de citoyenneté numérique et reconnaître leur rôle en tant qu'apprenants tout au long de la vie ;
- promouvoir la capacité des parents et des personnes qui s'occupent des enfants à renforcer l'autonomie des enfants dans l'environnement numérique et à trouver un juste équilibre entre la sécurité sur internet et l'autonomisation, la protection et la participation en ligne.

Professionnels de l'éducation et de l'accueil de la petite enfance

Afin d'aider les professionnels de l'éducation et de l'accueil de la petite enfance à assumer leur rôle dans l'éducation à la citoyenneté numérique, les autorités publiques responsables de l'éducation devraient :

- donner aux professionnels de l'éducation les moyens de développer leurs aptitudes et leurs compétences en matière de citoyenneté numérique en tant que partie intégrante de la formation initiale et continue ;
- repenser le rôle des professionnels de l'éducation à l'ère du numérique et dans la salle de classe, en tenant compte du fait qu'ils ne sont pas seulement des éducateurs mais aussi des apprenants dans des environnements d'apprentissage collaboratif ;
- soutenir la coopération et le partage de bonnes pratiques, notamment pédagogiques, ainsi que des ressources d'apprentissage et des méthodes d'évaluation ;
- reconnaître les efforts supplémentaires que les professionnels de l'éducation et de l'accueil de la petite enfance seront peut-être amenés à déployer pour mettre en œuvre l'éducation à la citoyenneté numérique et les aider à cette fin ;
- inciter les chefs et directeurs d'établissement à associer les familles et les personnes s'occupant des enfants, les professionnels de l'éducation et de l'accueil de la petite enfance, les apprenants, le personnel non enseignant et les membres des conseils scolaires au processus décisionnel et à adopter un projet d'établissement et une culture scolaire démocratique ;
- appuyer l'élaboration d'une politique scolaire et d'un plan d'action sur la transformation numérique de l'école (éducation à la citoyenneté numérique), en consultation avec les apprenants, les professionnels de l'éducation, les parents et le personnel non enseignant.

Les organisations de la société civile forment une composante précieuse du système d'éducation à la citoyenneté numérique et fournissent les plateformes, outils et ressources qui leur permettent de contribuer activement à tous les aspects de cette éducation. Il importe de reconnaître et de soutenir le rôle joué par la société civile, en particulier dans le domaine de l'enseignement général et de l'accueil des jeunes enfants. Il convient également de soutenir la coopération avec d'autres secteurs, particulièrement dans les domaines notamment du suivi, de l'évaluation et de la promotion des compétences en matière de citoyenneté numérique, ainsi que de la formation dans ces

différents domaines et d'autres, en encourageant la diffusion des résultats obtenus et des conclusions tirées.

Les universités, les organismes de recherche et les établissements d'enseignement ont également un rôle à jouer en contribuant aux efforts qui visent :

- à encourager la production de ressources fondées sur des données empiriques et la conduite de recherches en pédagogie et didactique dans le domaine de l'éducation à la citoyenneté numérique ;
- à soutenir, dans la mesure du possible, les ressources déployées au niveau local afin d'encourager un niveau élevé de participation et d'investissement des universitaires dans l'éducation à la citoyenneté numérique ;
- à encourager les partenariats entre le milieu universitaire et les écoles afin de renforcer les recherches, fondées sur des données factuelles, concernant les stratégies pédagogiques, les ressources et les résultats en matière d'éducation à la citoyenneté numérique ;
- à susciter la participation d'universitaires et à encourager la sensibilisation du public dans des domaines liés à l'éducation à la citoyenneté numérique.

8. Coopération internationale

La coopération au niveau international est une autre dimension importante du développement de l'éducation à la citoyenneté numérique, dans la mesure où elle permet de partager et de diffuser les connaissances, les ressources et les diverses perspectives de sa mise en œuvre.

Les États membres sont encouragés à faire part à d'autres organisations internationales des résultats de leurs travaux menés sur l'éducation à la citoyenneté démocratique et l'éducation aux droits de l'homme et sur le Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie au sein du Conseil de l'Europe, afin de contribuer à une meilleure compréhension du rôle et de l'impact de l'éducation à la citoyenneté numérique.

Les pouvoirs publics devraient par conséquent soutenir la coopération au niveau international en appuyant les efforts visant :

- à favoriser la collaboration entre les États membres et la coopération avec d'autres organisations internationales concernant les travaux de recherche et de développement, les pratiques « qui font sens » et les résultats d'évaluation, par le biais des réseaux, mécanismes et processus pertinents existants ;

- à développer les échanges et la collaboration entre les États membres dans le domaine de l'éducation à la citoyenneté numérique afin d'accroître la visibilité des pratiques « qui font sens », d'encourager l'examen par les pairs et/ou d'élaborer des projets de recherche conjoints, des méthodes d'évaluation et des ressources ; et à envisager la création d'un répertoire de connaissances et de ressources liées à l'éducation à la citoyenneté numérique qui pourrait comprendre des exemples d'intégration transversale de l'éducation à la citoyenneté numérique dans les programmes scolaires ;
- à recourir aux canaux d'information du Conseil de l'Europe pour soutenir le partage et la compilation périodiques de données afin de faciliter l'état des lieux de la mise en œuvre du cadre de l'éducation à la citoyenneté numérique ;
- à intégrer l'éducation à la citoyenneté numérique à des initiatives déjà notoires, qui ont fait leurs preuves à l'échelon national ou local ;
- à soutenir la proclamation d'une année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique.

Dans l'environnement hautement technologique et riche en informations qui fait aujourd'hui notre quotidien, les citoyens sont confrontés à de nouveaux défis et de nouvelles possibilités dans l'exercice de leurs droits et de leurs responsabilités, et dans leur participation à la vie de leur collectivité en tant que citoyens numériques. Le monde numérique offre désormais un cadre essentiel aux situations et aux processus démocratiques qui englobent la diffusion et la médiation de l'information en ligne. Il constitue une plateforme importante de dialogue interculturel au travers des médias sociaux et du contexte dans lequel les citoyens exercent de plus en plus leurs droits pour leur participation sociale, économique et politique.

Les compétences en matière de citoyenneté numérique définissent la manière dont nous agissons et interagissons en ligne. Elles comprennent les valeurs, les attitudes, les aptitudes et les connaissances ainsi que la compréhension critique nécessaires pour naviguer de manière responsable dans le monde numérique en constante évolution, et pour façonner la technologie de manière à ce qu'elle réponde à nos propres besoins plutôt que d'être façonnée par elle.

L'éducation à la citoyenneté numérique vise à donner aux apprenants de tout âge les moyens, par l'acquisition de ces compétences, de participer activement à la société numérique, d'exercer et de défendre leurs droits et responsabilités démocratiques en ligne, et de promouvoir et protéger les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit dans l'environnement numérique.

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 l'ensemble des 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