

ANNEE EUROPEENNE DE L'EDUCATION A LA CITOYENNETE NUMERIQUE 2025

GUIDE DETAILLE



SOMMAIRE

1 DESCRIPTION DU PROJET P.4

Contexte P.5

Les mutations liées au numérique P.6

But P.7

Objectifs P.7

2 PRINCIPALES ACTIVITES P.8

Sensibilisation P.9

Manifestations internationales P.10

Développement des capacités P.11

Elaboration et / ou diffusion des ressources P.11

Système de subventions P.12

Suivi et évaluation P.12

3 BUDGET ET PLAN DE TRAVAIL P.13

Contributions volontaires P.14

Ventilation du budget P.14

Plan de travail P.16

4 GESTION ET COORDINATION P.17

Campagnes nationales P.18

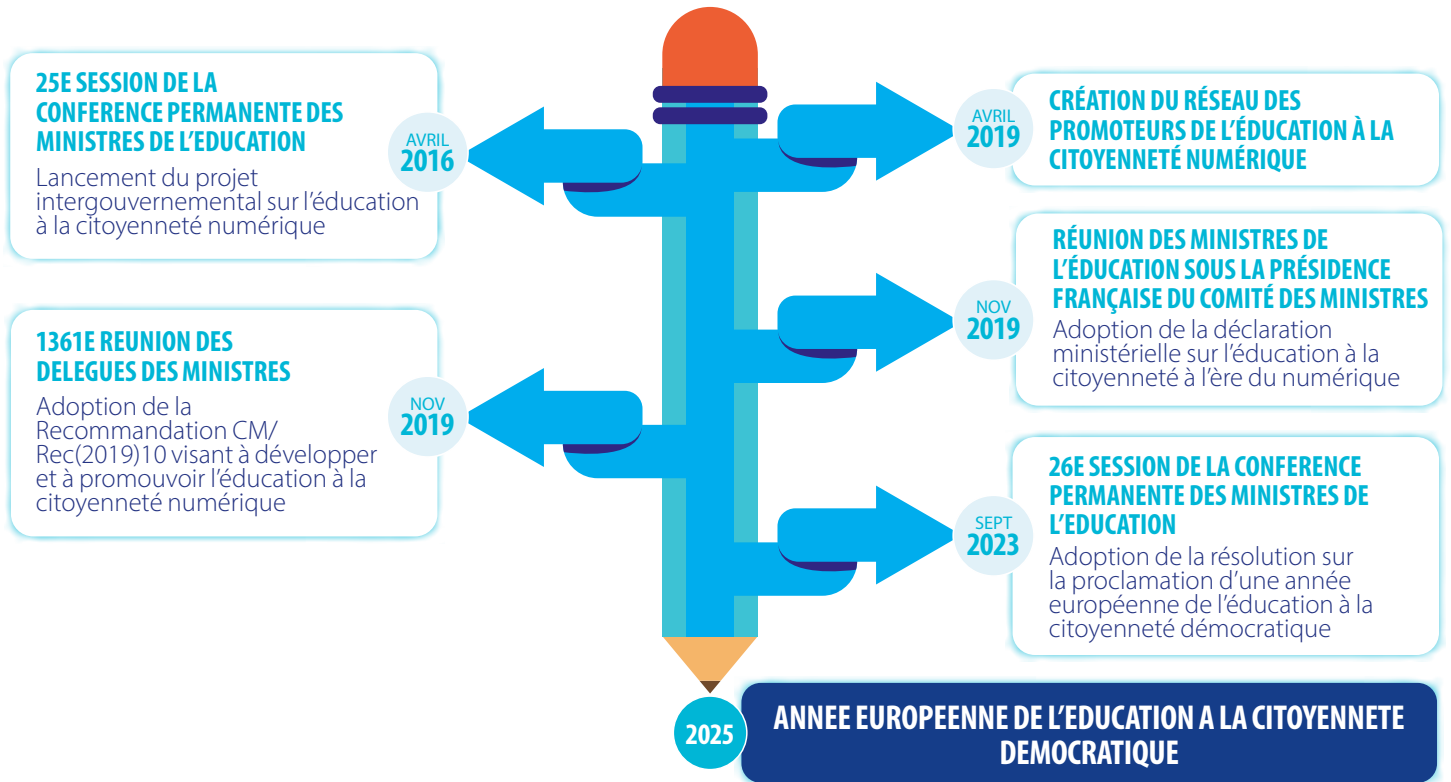
Projet de mandat de suivi et d'évaluation des comités de campagne P.22

Liste de ressources dressée par le Conseil de l'Europe P.24



DESCRIPTION DU PROJET

CONTEXTE



26E SESSION DE LA CONFERENCE PERMANENTE DES MINISTRES DE L'EDUCATION

28-29 SEPTEMBRE 2023

Les ministres de l'Éducation des États membres du Conseil de l'Europe, réunis à Strasbourg lors de la 26e session de la Conférence permanente les 28-29 septembre 2023, ont décidé de proclamer l'année 2025 « Année européenne de la citoyenneté numérique ».



LES MUTATIONS LIEES AU NUMERIQUE



OPPORTUNITES

L'environnement et les technologies numériques offrent des moyens sans précédent de s'exprimer sous diverses formes, de découvrir, d'apprendre et de créer, de communiquer et de se socialiser. L'environnement numérique constitue un espace où les gens peuvent se rassembler et participer partout dans le monde.



DEFIS

Parmi les problèmes exacerbés par la pandémie de COVID-19 et l'avènement de technologies déstabilisatrices comme ChatGPT, les questions difficiles que l'éducation à la citoyenneté numérique cherche à aborder - telles que **la désinformation, la cyberintimidation, le discours haineux en ligne et l'exploitation abusive de données personnelles** - sont devenues plus préoccupantes. Il est donc urgent de redoubler d'efforts et de mettre l'accent sur l'éducation à la citoyenneté numérique afin de répondre efficacement à ces menaces en constante évolution.



BUT

L'ANNEE EUROPEENNE DE L'EDUCATION A LA CITOYENNETE NUMERIQUE 2025

constitue une occasion unique de **renforcer la visibilité et les effets de l'ECN** et de réaffirmer son intérêt. Cette année proclamée en 2025 constituera une plateforme stratégique permettant aux principaux acteurs des secteurs public, privé et de la société civile de **collaborer, de fixer des objectifs communs et d'échanger des pratiques porteuses de sens**. Elle offrira un espace concis mais efficace afin d'évaluer les réalisations et de **définir collectivement une feuille de route pour l'avenir de l'éducation à la citoyenneté numérique**. Grâce à des efforts rationalisés, elle devrait permettre à l'éducation à la citoyenneté numérique d'aller de l'avant et de garantir sa résilience et son efficacité dans un paysage numérique en constante évolution.



OBJECTIFS



Sensibiliser le grand public à l'importance de l'ECN pour permettre aux apprenants de tous âges de vivre dans un monde numériquement enrichi.



Mieux faire comprendre l'importance des compétences pour une culture démocratique et la manière dont elles peuvent être développées en ligne.



Promouvoir l'adoption de l'ECN et définir une feuille de route pour son avenir.



Rattacher les travaux du Conseil de l'Europe à ceux d'autres organisations, en particulier l'UNESCO et l'UE, sur l'éducation numérique, la culture numérique et l'utilisation des technologies émergentes (y compris l'intelligence artificielle) dans l'éducation.



Contribuer, au niveau de la région européenne, au programme des Nations unies sur l'ODD 4 et aux initiatives mondiales lancées par le Sommet sur la transformation de l'éducation concernant la mutation numérique de l'éducation.



Inciter les principaux acteurs des secteurs public, privé et de la société civile de l'éducation à œuvrer de concert à la réalisation d'objectifs communs.

A large, stylized number '2' graphic in a light blue color, positioned on the left side of the page. It is composed of two overlapping curved shapes.

PRINCIPALES ACTIVITES

SENSIBILISATION



OBJECTIFS

Les activités de sensibilisation s'adresseront aux élèves et aux étudiants et viseront :

- **A promouvoir l'adoption de l'éducation à la citoyenneté numérique et à améliorer la compréhension** de la citoyenneté numérique et de son importance dans une société démocratique.
- **A sensibiliser** non seulement les élèves et les étudiants, mais aussi les professionnels de l'éducation, le secteur privé et la société civile.
- **A porter à l'attention du public le plus large possible** les avantages d'être un citoyen numérique, avec des connaissances suffisantes et une compréhension critique de l'environnement numérique pour exploiter les opportunités et surmonter les problèmes.

STRATEGIES

- **Concevoir une campagne d'information et de communication promotionnelle / numérique** avec un logo commun et une affiche aux slogans adaptables.
- **Créer un spot vidéo et des spots radio** mettant en scène des ambassadeurs de l'ECN pour promouvoir l'ECN à la télévision, à la radio et dans les médias sociaux.
- **Créer un site web du Conseil de l'Europe consacré à l'Année européenne**, avec toutes les ressources, les mises à jour et un modèle permettant aux États membres de faire part de leurs activités nationales.
- **Publier des documents d'information dans les langues nationales** avec des faits essentiels sur l'ECN, en utilisant des icônes graphiques pour l'accessibilité et la participation.
- **Lancer une campagne de communication sur les médias sociaux** avec des mises à jour régulières et des faits marquants, et rechercher un soutien pour sa diffusion.



MANIFESTATIONS INTERNATIONALES

OBJECTIFS

Les manifestations internationales viseront les objectifs suivants:

- **Favoriser un discours global et local et des efforts de collaboration** dans le domaine de l'éducation à la citoyenneté numérique ;
- **Mettre en évidence et diffuser les pratiques innovantes** et les modèles réussis en matière d'éducation à la citoyenneté numérique dans différentes régions.



Propositions de dates de conférences internationales accueillies par des Etats membres

Lancement:	Semaine du 27 janvier / 3 février 2025
2^e Conférence:	Semaine du 19 mai 2025
3^e Conférence:	Semaine du 22 septembre 2025
Conférence de clôture:	18-19 novembre 2025

STRATEGIES

- **Associer les divers acteurs des secteurs public et privé et de la société civile** et des différents États membres pour faire en sorte que ces manifestations offrent des perspectives variées et qu'elles présentent les dernières recherches et tendances en matière d'éducation à la citoyenneté numérique.
- **Concevoir ces conférences de manière à ce qu'elles comprennent des ateliers interactifs, des discussions en panel et des sessions en petits groupes.** Mettre l'accent sur les applications du monde réel, sur les études de cas et sur les activités pratiques qui encouragent la participation active et l'apprentissage concret.
- **Encouragez la mise en réseau et la collaboration** afin de promouvoir les partenariats et les initiatives conjointes. Mettre en place des plateformes permettant aux participants de se connecter, d'échanger des idées et de lancer des projets communs ou des initiatives de recherche.
- **Mettre en lumière les réussites et les innovations en matière d'éducation à la citoyenneté numérique** par le biais de sessions ou de segments dédiés pendant les conférences. Encourager la présentation d'études de cas et de pratiques exemplaires provenant de divers pays et établissements d'enseignement.
- **Établir un cadre pour une collaboration continue et l'élaboration de projets** après les manifestations. Il pourrait s'agir de forums en ligne, d'opportunités de formation continue ou de soutiens financiers pour des initiatives conjointes.
- **Renforcer l'effet de ces conférences et de ces ateliers** en offrant des possibilités de participation virtuelle, en diffusant les sessions en direct et en créant une bibliothèque numérique de documents et d'enregistrements de conférence pour un accès plus large.

OBJECTIFS

Cette activité vise à :

- **Approfondir la compréhension des professionnels** de l'éducation et des décideurs politiques sur ce qu'est l'éducation à la citoyenneté numérique et pourquoi elle est importante ;
- **Approfondir la compréhension** des compétences en matière de culture démocratique (cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie – CRCCD) chez les professionnels de l'éducation et de la manière dont elles peuvent être développées dans divers contextes éducatifs formels et non formels ;
- **Collecter et diffuser des informations** sur les compétences, les méthodes et les outils à utiliser dans l'enseignement et l'apprentissage de l'éducation à la citoyenneté numérique ;
- **Montrer comment l'éducation à la citoyenneté numérique** peut être intégrée dans le programme scolaire et préparer le terrain pour son intégration.

STRATEGIES

- **Promouvoir de brefs cours en ligne** sur les objectifs clés de l'ECN, y compris une liste de ressources pour divers contextes d'apprentissage, en mettant l'accent sur l'apprentissage informel, non formel et inversé.
- **Proposer une formation en face à face de deux jours pour les promoteurs de l'ECN**, qui formeront ensuite les conseillers dans le cadre d'ateliers dédiés. Soutenir les conseillers par le biais d'une communauté d'apprentissage en ligne et suivre l'achèvement de la formation via les sites web nationaux.
- **Collaborer avec le réseau de formateurs de jeunes du Conseil de l'Europe** pour adapter le programme de formation des formateurs aux contextes d'apprentissage informel ciblant les jeunes.

OBJECTIFS

Cette activité vise à :

- **Promouvoir une collection complète de ressources éducatives** (voir pages 24-25 pour les ressources élaborées par le Conseil de l'Europe) axées sur la citoyenneté numérique, adaptées à différents groupes d'âge et styles d'apprentissage.
- **Améliorer l'accessibilité et l'applicabilité de ces ressources** dans divers contextes éducatifs.

STRATEGIES

- **Organiser un concours à l'échelle de l'école** sur les pratiques d'ECN judicieuses, en invitant les écoles à documenter et à partager les modèles réussis, afin de créer un référentiel de pratiques reproductibles.
- **S'associer à des experts en la matière et à des éducateurs** pour promouvoir des matériels pédagogiques interactifs et attrayants.
- **Créer un référentiel de ressources en ligne convivial** où les éducateurs, les élèves et les parents peuvent accéder à des ressources sur la citoyenneté numérique. Veiller à ce que la plateforme soit réactive, accessible sur différents appareils et conviviale pour tous les groupes d'âge.
- **Elaborer un système dynamique de mise à jour** pour une révision et des mises à jour régulières du contenu. Encourager les contributions des milieux éducatifs pour que les ressources restent actuelles et pertinentes. Intégrer un système permettant aux utilisateurs de suggérer des sujets ou des améliorations.
- **Promouvoir l'inclusivité lors de l'élaboration des ressources pour veiller à ce qu'elles répondent** à un large éventail de besoins d'apprentissage, y compris les ressources pour les apprenants handicapés. Utiliser diverses méthodes d'enseignement telles que des vidéos, des questionnaires interactifs et des feuilles de travail téléchargeables pour s'adapter aux différents styles d'apprentissage.

OBJECTIFS

Le système de subvention visera à :

- **Apporter un soutien financier aux initiatives et aux projets pionniers** qui améliorent l'éducation à la citoyenneté numérique ;
- **Inciter un large éventail d'organisations** à concevoir et à mettre en œuvre des projets d'éducation à la citoyenneté numérique.

STRATEGIES

- **Formuler des critères clairs, inclusifs et bien définis** pour l'éligibilité aux subventions. Ces critères devraient être conçus pour encourager une variété d'initiatives innovantes en matière de citoyenneté numérique, en tenant compte des différentes catégories d'âge, des milieux culturels et du contexte éducatif.
- **Utiliser plusieurs canaux de communication pour faire connaître le système de subvention.** Il s'agit notamment des médias traditionnels, des plateformes de médias sociaux, des réseaux éducatifs et des partenariats avec les établissements d'enseignement et les institutions technologiques concernés.
- **Mettre en œuvre un processus de sélection transparent, équitable et efficace.** Un groupe d'experts en éducation à la citoyenneté numérique pourrait être chargé d'examiner les demandes. Veiller à ce que les critères et le processus de sélection soient communiqués ouvertement à tous les candidats afin d'assurer la transparence.
- **Offrir des ressources et un soutien aux candidats potentiels** pour les aider à comprendre les conditions de la subvention et à élaborer des demandes bien étayées.

OBJECTIFS

Le suivi et l'évaluation sont destinés à :

- **Assurer la mise en œuvre effective** de toutes les activités prévues dans le cadre de l'Année européenne ;
- **Collecter des données et des informations** afin d'affiner et d'améliorer les futures initiatives d'éducation à la citoyenneté numérique.

STRATEGIES

- **Élaborer un cadre global** pour le suivi et l'évaluation, en détaillant les paramètres spécifiques qui correspondent aux résultats de l'Année européenne. Ce cadre devrait englober une série d'indicateurs qualitatifs et quantitatifs, y compris la participation des acteurs, les résultats de l'apprentissage et les effets globaux.
- **Recourir à diverses méthodes** telles que les enquêtes, les entretiens, les groupes de discussion et l'analyse des données relatives à la participation afin d'obtenir un retour d'information et des éléments plus détaillés. Veiller à ce que ces méthodes soient adaptées à la diversité des activités et à leurs publics respectifs.
- **Établir un processus méthodique pour l'examen et l'analyse systématiques des données collectées.** Ce processus devrait comprendre l'évaluation de l'efficacité des activités, l'identification des domaines à améliorer et la reconnaissance des stratégies et des pratiques réussies.
- **Associer au processus d'évaluation les principaux acteurs, notamment les éducateurs, les participants et les partenaires.** Leurs points de vue et leurs réactions peuvent fournir des indications précieuses sur l'efficacité des initiatives et suggérer des domaines à développer à l'avenir.
- **Mettre en œuvre des solutions technologiques pour une collecte, un stockage et une analyse efficaces des données.** Il peut s'agir d'outils d'enquête numériques, de logiciels d'analyse de données et de tableaux de bord interactifs pour un suivi en temps réel.



BUDGET ET PLAN DE TRAVAIL

CONTRIBUTIONS VOLONTAIRES

Le Conseil de l'Europe **comptera sur des contributions financières et en nature supplémentaires** des États membres pour assurer la **mise en œuvre effective** de l'Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025.

Ces fonds supplémentaires seront utilisés pour financer les réunions de gestion et de coordination, la campagne de sensibilisation, l'élaboration de ressources et d'outils, la conception du site web et de la plateforme numérique, les événements, ainsi que le suivi et l'évaluation.

LES FINANCEMENTS SUPPLEMENTAIRES SERVIRONT AUX FINS SUIVANTES :

- 1 FINANCER LES REUNIONS DE GESTION ET DE COORDINATION
- 2 SENSIBILISATION ET MANIFESTATIONS
- 3 ELABORER DES RESSOURCES ET DES OUTILS
- 4 ELABORER LE SITE WEB
- 5 SUIVI ET EVALUATION

VENTILATION DU BUDGET

Frais de personnel (30%)	€ 360 000
Traitement de deux agents à plein temps	
Frais de personnel administratif et auxiliaire	
Coûts opérationnels (65%)	€ 756 000
Manifestations (conférences internationales, ateliers, etc.)	€ 256 000
Elaboration de ressources éducatives	€ 100 000
Suivi et évaluation	€ 50 000
Imprévus	€ 84 000
Système de subvention	€ 1 000 000
Budget estimé total	€ 2 200 000

A CET EGARD, IL EST PROPOSE DE FAIRE DES CONTRIBUTIONS VOLONTAIRES POUR LE PROJET

à raison d'un total de

2 200 000 €

sur 24 mois à parti de septembre 2024.



SYSTEME DE SUBVENTION

L'Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025 constitue une initiative essentielle pour faire progresser la citoyenneté numérique dans toute l'Europe. Une composante essentielle de cette initiative est un **système de subventions visant à donner des moyens d'agir aux ONG**. Ce système permettra à ces organisations de jouer un rôle essentiel dans la promotion de l'éducation à la citoyenneté numérique en collaboration avec l'école et l'université.

LES MANIFESTATIONS ET LES ATELIERS FINANCES PAR CES SUBVENTIONS CONTRIBUERONT A SENSIBILISER :

1 LES PARENTS

2 LES APPRENANTS

3 UN PUBLIC PLUS LARGE

En outre, le système de subvention aidera des ONG à mener des campagnes de sensibilisation et à lancer des initiatives éducatives correspondant aux objectifs de l'Année européenne. Ces initiatives contribueront à l'intégration de l'éducation à la citoyenneté numérique et à l'encouragement d'une participation numérique responsable et démocratique.

Bref, ce système de subvention ciblée n'est pas simplement un mécanisme de financement, mais un catalyseur pour amplifier la portée et l'efficacité de l'Année européenne. En permettant la traduction, la diffusion et l'application des ressources du Conseil de l'Europe, ainsi que d'autres activités éducatives, il garantit une approche globale du développement de la citoyenneté et de la culture numériques dans toute l'Europe.

COLLABORATION AVEC D'AUTRES ORGANISATIONS INTERNATIONALES

LE PROGRAMME ERASMUS+ DE L'UNION EUROPEENNE

Soutient l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport en Europe. Dans sa deuxième phase (2021-2027), il porte sur quatre grandes priorités, dont la transformation numérique. L'Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025 contribuera grandement aux objectifs du plan d'action et du programme Erasmus+.



PLAN DE TRAVAIL



- Formation du comité directeur de la campagne et de comités nationaux
- Conception de la campagne et élaboration de matériels de campagne
- Création d'un site web principal et de sites web nationaux
- Elaboration de ressources et d'outils et adaptation aux contextes nationaux
- Collecte de fonds par le biais de contributions volontaires des États membres et d'autres parties prenantes (sociétés, fondations, etc.).

- Organisation des manifestations internationales, y compris les conférences de lancement et de clôture
- Organisation de manifestations nationales de lancement dans les États membres (organisés par les États membres)
- Réalisation d'une série de webinaires et d'ateliers
- Mise en œuvre de projets financés par le système de subventions
- Réalisation d'une campagne médiatique numérique (vidéos, médias sociaux, blogs)
- Suivi de la mise en œuvre (collecte de pratiques porteuses de sens, de ressources élaborées par les groupes cibles, etc.)

- Collecte et analyse des rapports nationaux
- Soumission de rapports financiers et moraux pour les subventions
- Réalisation d'un rapport d'évaluation complet
- Planification d'initiatives futures sur la base des réalisations et des enseignements tirés.

A large, stylized number '4' in a light orange color, positioned in the upper left quadrant of the page. The '4' is composed of a vertical bar on the right and a diagonal bar on the left that meets the top of the vertical bar.

GESTION ET COORDINATION

CAMPAGNES NATIONALES

THEMES

Les dix domaines de la citoyenneté numérique constitueront le cadre thématique des campagnes nationales.

ETRE EN LIGNE

- Accès et inclusion
- Apprentissage et créativité
- Education aux médias et à l'information

BIEN-ETRE EN LIGNE

- Ethique et empathie
- Santé et bien-être
- Présence et communications numériques

DROITS EN LIGNE

- Participation active
- Droits et responsabilités
- Vie privée et sécurité
- Sensibilisation des consommateurs

COMPRENDRE LA CITOYENNETE NUMERIQUE

OBJET

Définir la citoyenneté numérique et son importance dans un monde connecté.

ADAPTATION

Adapter la définition pour tenir compte des nuances culturelles et sociétales dans les divers pays européens.

COMPORTEMENT ETHIQUE EN LIGNE

OBJET

Promouvoir la compréhension et la pratique de comportements éthiques dans l'espace numérique.

ADAPTATION

Discuter des dilemmes éthiques spécifiques à divers contextes culturels et sociaux.

SECURITE ET SURETE EN LIGNE

OBJET

Former aux paramètres de confidentialité et à la protection contre les cybermenaces.

ADAPTATION

Traiter les risques en ligne spécifiques qui prévalent dans les différentes régions.

COMBATTRE LA DESINFORMATION


OBJET

Stratégies d'identification et de traitement de la désinformation et des infos.

ADAPTATION


Utiliser des exemples de fausses informations diffusées dans différents pays pour illustrer le problème.

CULTURE NUMERIQUE ET PENSEE CRITIQUE

 **OBJET**
Améliorer les compétences pour trouver, évaluer et créer des contenus numériques de manière responsable.


 **ADAPTATION**
Incorporer des exemples et des scénarios locaux pour rendre le sujet pertinent et plaisant.

EMPREINTE NUMERIQUE ET REPUTATION

 **FOCUS**
Comprendre les effets à long terme des activités en ligne sur l’empreinte numérique d’une personne.


 **ADAPTATION**
Discuter des effets des empreintes numériques dans différents contextes sociaux et professionnels.


CYBERINTIMIDATION ET HARCÈLEMENT EN LIGNE

 **OBJET**
Aborder la question de la cyberintimidation et des mécanismes permettant de la signaler et d’y faire face.

 **ADAPTATION**
Mettre en évidence des lois locales, des systèmes d’aide et des aspects culturels de la lutte contre le harcèlement en ligne.

COMMUNAUTES NUMERIQUES INCLUSIVES ET ACCESSIBLES

 **OBJET**
Promouvoir l’inclusion et l’accessibilité des espaces numériques pour tous, y compris les personnes handicapées.


 **ADAPTATION**
Traiter les problèmes et repérer les solutions retenues dans diverses régions en matière d’accessibilité.

DROITS ET RESPONSABILITES NUMERIQUES

 **OBJET**
Sensibiliser aux droits et aux responsabilités individuels dans le monde numérique.

 **ADAPTATION**
Lier ces droits et ces responsabilités aux cadres juridiques des différents pays européens.

PARTICIPATION NUMERIQUE ET DEMOCRATIE

 **OBJET**
Encourager une participation numérique active et éclairée aux processus démocratiques.

 **ADAPTATION**
Débattre du rôle des médias numériques dans la démocratie selon le contexte politique particulier de chaque pays.



PLAN D'ACTION PROPOSE

CREER UN COMITE NATIONAL :

Créer un comité multipartite.

PLANNING INITIAL ET PARTNERIATS :

Elaborer un plan détaillé, déterminer les partenaires potentiels et établir des collaborations.

PHASE PREPARATOIRE

(AVRIL - DECEMBRE 2024)

Elaboration / adaptation de ressources et de matériels : Commencer à élaborer / à adapter / à traduire des matériels éducatifs, des modules de formation et des stratégies de communication. Les stratégies de communication seront élaborées en adaptant les messages, les supports visuels et le matériel de communication du Conseil de l'Europe, et éventuellement en concevant des stratégies originales conformes au concept de l'ECN et aux objectifs de l'Année européenne.

PHASE DE MISE EN ŒUVRE

LANCEMENT

(JANVIER - JUIN 2025)

Manifestation de lancement : Lancement officiel de la campagne nationale en assurant une couverture médiatique et la participation des acteurs du domaine.

Campagnes de sensibilisation : Entamer des actions de sensibilisation en ayant recours à diverses plateformes de médias.

Lancement d'initiatives éducatives : Entamer des programmes éducatifs à l'école, à l'université et dans des centres socioculturels.

PHASE FINALE

EVALUATION ET INTEGRATION DES RESULTATS

(JANVIER - AVRIL 2026)

Activités continues : Réaliser ensuite des programmes éducatifs avec la participation de la population locale.

Collecte de données et analyse : Collecter des retours d'informations et des données sur les effets de la campagne.

Rapport d'évaluation : Compiler et publier un rapport global permettant d'évaluer les résultats de la campagne.

Elaborer des stratégies futures : A partir des résultats de l'évaluation, élaborer des stratégies pour poursuivre l'éducation à la citoyenneté numérique une fois terminée l'année européenne 2025.

ACTIVITES TRANSVERSALES

(TOUT AU LONG DE LA CAMPAGNE)



INTERVENTION DANS LES MEDIAS SOCIAUX

Assurer une présence active dans les médias sociaux pour attirer l'attention du grand public et diffuser des informations.



DEVELOPPEMENT CONTINU DE PARTENARIATS

Favoriser les relations avec les sociétés de TIC, les établissements d'enseignement et les ONG.



ETABLISSEMENT DE RAPPORTS REGULIERS

Réaliser des mises à jour périodiques à l'intention des acteurs du domaine et du Comité directeur de l'Année européenne.

MANDAT DES COMITES DE LA CAMPAGNE



COMITE DE PILOTAGE DE LA CAMPAGNE (CPC)

OBJET

Le Comité de pilotage de la campagne (CPC) est créé pour assurer une orientation stratégique, une supervision et une aide à la prise de décision pour une bonne mise en œuvre de l'Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025 dans toute l'Europe.

COMPOSITION

Mettre l'accent sur la réglementation locale, les systèmes d'aide et les aspects culturels de la citoyenneté numérique.

Membres

Le CPC sera composé d'un groupe diversifié de parties prenantes, y compris des représentants du Comité directeur de l'Éducation (CDEDU), des secteurs de l'éducation, des experts en technologie numérique et des dirigeants d'ONG.

Présidence

Un ou une présidente sera élue parmi les membres pour diriger le CPC.

PRINCIPALES RESPONSABILITES

- Planification stratégique : Élaborer et approuver le plan stratégique et les objectifs de la Campagne de l'Année européenne.
- Politique et orientation : Donner des conseils sur les questions politiques et la mise en œuvre de la Campagne.
- Affectation des ressources : Superviser l'affectation des ressources et le budget de la Campagne.
- Suivi et évaluation : Assurer un suivi et une évaluation réguliers de l'avancement de la Campagne.
- Gestion des risques : Repérer et atténuer les risques potentiels liés à la Campagne.
- Engagement des acteurs : Faciliter la participation des principaux acteurs, y compris les bailleurs de fonds et les partenaires.

ETABLISSEMENT DE RAPPORTS

Le CPC fait rapport au CDEDU et aux parties prenantes concernées sur l'état d'avancement de la Campagne et les problèmes liés à l'Année.

REUNIONS

Le CPC se réunit au moins une fois par trimestre ou en fonction des besoins. Les réunions peuvent se tenir virtuellement ou en personne.

COMITES NATIONAUX

OBJET

Des comités nationaux (CN) sont créés dans les différents pays participants pour superviser et coordonner la mise en œuvre de la Campagne de l'Année européenne au niveau national.

COMPOSITION



Membres

Chacun des CN comprendra des représentants du corps enseignant, des pouvoirs publics, de la société civile et du secteur des TIC.



Présidence

Un ou une présidente sera élue ou désignée à la tête du CN.

ETABLISSEMENT DE RAPPORTS

Les CN font rapport au CPC, en donnant les dernières informations en date sur les activités nationales, les progrès réalisés et les difficultés ou réussites spécifiques.

PRINCIPALES RESPONSABILITES

- Mise en œuvre au niveau local : Adapter et mettre en œuvre les stratégies et les activités de la Campagne de l'Année européenne au niveau national.
- Coordination : Assurer la coordination avec le CPC et veiller à l'harmonisation avec les objectifs généraux de la Campagne.
- Partenariats locaux : Établir et maintenir des partenariats avec les parties prenantes et les organisations locales.
- Participation de la population : Promouvoir la Campagne et associer le grand public au niveau national.
- Retour d'information et rapports : Fournir un retour d'information et des rapports réguliers au Comité de suivi sur l'état d'avancement et les difficultés de la mise en œuvre au niveau local.
- Gestion des ressources : Gérer les ressources locales et les affectations budgétaires pour les activités de la Campagne.

REUNIONS

Les CN se réunissent tous les deux mois au moins ou selon les besoins. Les réunions peuvent se tenir virtuellement ou en personne.

GENERAL NOTES



DUREE

Le mandat du CPC et des CN sera calqué sur la durée de la Campagne de l'Année européenne.



COMMUNICATION

Il est essentiel de veiller à une communication régulière entre le CPC et les CN afin d'assurer la cohérence et la réussite de la Campagne.

LISTE DES RESSOURCES ELABOREES PAR LE CONSEIL DE L'EUROPE

QU'EST-CE QUE L'ECN ?



Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique
Être en ligne, Bien-être en ligne, Mes droits en ligne



Education à la citoyenneté numérique
10 thématiques

RESSOURCES POUR EDUCATEURS



DCE Trainers' Pack



Educating for a video game culture

COURS EN LIGNE SUR L'ECN



What is Digital Citizenship Education?



Digital Citizenship Education and Hate Speech

Cours à finaliser (d'ici 2025) sur:

- Questions controversées en ligne
- Cyberharcèlement
- Désinformation
- Santé et bien-être
- Accès et Inclusion
- Participation active
- Apprentissage et créativité
- Droits et responsabilités

RESSOURCES POUR DECIDEURS



Recommandation du CM
visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique



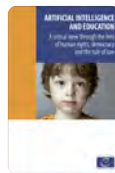
Déclaration ministérielle sur
l'éducation à la citoyenneté à l'ère du numérique



Digital Citizenship Education: Volume 1
Overview and new perspective



Digital Citizenship Education: Volume 2
Multi-stakeholder consultation report of law



Artificial intelligence and education *A critical view through the lens of human rights, democracy and the rule of law*



Lignes directrices pour soutenir des partenariats équitables
entre les établissements d'enseignements et le secteur privé

PLANS DE LEÇONS



Collaboration
Comment
travailler en
groupe en ligne ?



**De nouvelles
perspectives**



**Fausses
informations**



**Façonner
l'avenir**



**Achats
éthiques**



Surveillance



Cyberharcèlement
Comment prévenir
et combattre le
cyberharcèlement ?



**Vivre
confiné(e)**



Solidarité



S'exprimer

BROCHURES



**Easy Steps to
help learners
become Digital
Citizens**



**A New Year has
begun**
It's time to help children
become active digital
citizens



**Agissez pour
éliminer
l'exclusion et le
harcèlement**
en ligne et hors ligne !



**Protecting privacy and
personal
data**



Holiday time:
holiday activities
to do with young
digital citizens



**La rentrée des
classes :**
Pour bien commencer
l'année scolaire



**Celebrating
World
Children's
Day leaflet**

RESSOURCES POUR PARENTS ET AIDANTS

RAPPORTS



L'ECN dans la perspective des parents

SERIE D'ANIMATION



Digi-Nauts
Livre
d'activités
pour enfants



Digi-Nauts

- Inclusion
- Bien-être
- Etre consommateur



Digi-Nauts
Guide de
l'enseignant

Episodes à élaborer (d'ici 2025) sur

- Droit d'auteur
- Empathie
- Respect de la vie privée

PROSPECTUS



Easy steps to help your child become a digital citizen



La rentrée des classes :
Pour bien commencer
l'année scolaire



Agissez pour éliminer
l'exclusion et le harcèlement
en ligne et hors ligne !



A New Year has begun: it's
time to help children become
active digital citizens



Protecting privacy and
personal data: empowering
children to safeguard their own
privacy and the privacy of others



Holiday time:
holiday activities to do
with young digital citizens



Keeping young citizens
busy at home during the
corona crisis



Celebrating World Children's
Day: Helping children understand
their rights and responsibilities in
the real and virtual world



L'année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025 vise à faire mieux connaître la citoyenneté numérique, y compris la culture numérique et la culture de l'intelligence artificielle, au sein des établissements d'enseignement de l'ensemble des États membres et à renforcer son influence.

Cette initiative, qui réaffirme l'importance de l'éducation à la citoyenneté numérique pour relever les défis et saisir les opportunités de l'ère numérique dans les systèmes éducatifs, permettra aux élèves de naviguer dans le monde numérique de manière responsable et éthique.

www.coe.int

Le Conseil de l'Europe est la principale organisation de défense des droits humains du continent. Il comprend 46 États membres, dont tous les membres de l'Union européenne. Tous les États membres du Conseil de l'Europe ont signé la Convention européenne des droits de l'homme, traité destiné à protéger les droits humains, la démocratie et l'État de droit. La Cour européenne des droits de l'homme assure la mise en œuvre de la Convention dans les États membres.