



MANUEL D'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

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

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



www.coe.int/education



MANUEL D'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



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

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

MANUEL D'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

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

Édition anglaise:
Digital citizenship education handbook

*Les vues exprimées dans cet ouvrage sont
de la responsabilité des auteurs et ne
reflètent pas nécessairement la ligne
officielle du Conseil de l'Europe.*

Tous droits réservés. Aucun extrait de
cette publication ne peut être traduit,
reproduit ou transmis, sous quelque
forme et par quelque moyen que ce soit –
électronique (CD-Rom, internet, etc.) ou
mécanique, photocopie, enregistrement
ou de toute autre manière –,
sans l'autorisation écrite préalable de la
Direction de la communication
(F-67075 Strasbourg Cedex
ou publishing@coe.int).

Illustrations: iddi fix
(www.iddifix.lu/)

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

Éditions du Conseil de l'Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
<http://book.coe.int>

ISBN 978-92-871-8941-7
© Conseil de l'Europe, février 2020
Imprimé dans les ateliers
du Conseil de l'Europe

Table des matières

AVANT-PROPOS

REMERCIEMENTS

INTRODUCTION

Comment utiliser ce manuel ?

Modèle conceptuel de la citoyenneté numérique

Vivre la citoyenneté numérique

CHAPITRE 1 – ÊTRE EN LIGNE

Domaine de compétence 1 : Accès et inclusion

Fiche d'information 1 : Accès et inclusion

Domaine de compétence 2 : Apprentissage et créativité

Fiche d'information 2 : Apprentissage et créativité

Domaine de compétence 3 : Éducation aux médias et à l'information

Fiche d'information 3 : Éducation aux médias et à l'information

CHAPITRE 2 – BIEN-ÊTRE EN LIGNE

Domaine de compétence 4 : Éthique et empathie

Fiche d'information 4 : Éthique et empathie

Domaine de compétence 5 : Santé et bien-être

Fiche d'information 5 : Santé et bien-être

Domaine de compétence 6 : Présence et communications en ligne

Fiche d'information 6 : Présence et communications en ligne

CHAPITRE 3 – MES DROITS EN LIGNE

Domaine de compétence 7 : Participation active

Fiche d'information 7 : Participation active

Domaine de compétence 8 : Droits et responsabilités

Fiche d'information 8 : Droits et responsabilités

Domaine de compétence 9 : Vie privée et sécurité

Fiche d'information 9 : Vie privée et sécurité

Domaine de compétence 10 : Sensibilisation des consommateurs

Fiche d'information 10 : Sensibilisation des consommateurs

GLOSSAIRE

LES AUTEURES

Avant-propos

Les enfants d'aujourd'hui grandissent dans un monde qui change très vite et dont les horizons ne cessent de s'élargir. Les technologies n'ont pas seulement enrichi leurs expériences, elles ont ajouté à leur quotidien une nouvelle dimension, un monde impalpable que nous appelons: «être en ligne». Bien sûr, les adultes aussi peuvent prendre part à la vie en ligne, et beaucoup le font, mais peu d'entre eux sont prêts à laisser aux technologies une aussi grande place dans leur existence. Contrairement aux enfants, ils ne sont pas des «natifs du numérique» et n'acceptent pas automatiquement le monde numérique comme allant de soi, comme un aspect naturel et fondamental de leur vie.

■ Les adultes, en revanche, connaissent certains des dangers qui parsèment la route et ont une responsabilité: préparer les jeunes aux épreuves qu'ils ne manqueront pas de traverser en grandissant. Aujourd'hui, les adultes doivent préparer ces jeunes non seulement au monde physique, mais aussi au monde numérique, en assurant leur éducation en ligne et hors ligne.

■ Du point de vue des adultes, les politiques de protection des enfants en ligne ont déjà beaucoup progressé. Ces travaux sont précieux, et même absolument nécessaires, mais il faut maintenant que les enfants eux-mêmes prennent les choses en main. À ce jour, beaucoup des efforts en ce sens ont été de nature informelle. Une approche structurée s'impose désormais, afin que les enfants et les jeunes acquièrent les compétences nécessaires pour agir en ligne en citoyens épanouis et responsables.

■ Où les enfants devraient-ils acquérir ces compétences? Pour le Conseil de l'Europe, l'enseignement formel se doit d'aborder comme un tout la vie en ligne et hors ligne. La révolution numérique n'a pas «abattu» les barrières physiques: elle les a gommées. Le monde en ligne ignore les murs de la classe et l'enceinte de l'école, tout comme il dépasse les frontières locales, régionales ou nationales. Les enfants apportent leurs expériences numériques à l'école, et il nous appartient d'intégrer cette nouvelle réalité à nos systèmes éducatifs.

■ Cette réflexion a été le point de départ du projet Éducation à la citoyenneté numérique du Service de l'éducation. Afin d'orienter son action, notre service a identifié trois volets de la vie en ligne – être en ligne, bien-être en ligne et mes droits en ligne – pour lesquels il est essentiel de promouvoir les principes fondamentaux du Conseil de l'Europe que sont la démocratie, les droits de l'homme et l'État de droit. Ces principes s'appliquent aussi bien aux relations et comportements sur le Net que dans le monde physique. Les responsabilités de chacun en tant que citoyen restent les mêmes.

■ Sur internet cependant, les défis soulevés par la citoyenneté démocratique se présentent dans un contexte différent, et ce *Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique* vise à aider les enseignants et tous les adultes intéressés par le fait de comprendre et de relever ces défis. Ce manuel s'appuie sur le *Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie*¹, conçu par le Conseil de l'Europe, et sur le programme Éducation à la citoyenneté démocratique que nous menons depuis des années, et complète le Manuel de maîtrise de l'internet² afin d'offrir une approche globale de l'éducation des futurs citoyens.

■ Tout change si vite qu'il est difficile d'imaginer la société de demain ; mais nous savons déjà quelles difficultés les technologies émergentes posent aujourd'hui. Quel que soit l'environnement des générations futures, notre but restera de leur transmettre les compétences nécessaires pour vivre ensemble en démocratie dans l'égalité et la diversité culturelle.

Snežana Samardžić-Marković

*Directrice générale de la démocratie
Conseil de l'Europe*

-
1. *Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie* (2019), Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg. Disponible sur <https://go.coe.int/3NDjh>.
 2. Manuel de maîtrise de l'Internet (2017), Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg. Disponible sur <https://go.coe.int/LjicK>.

Remerciements

Auteures

■ Le *Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique* a été rédigé par Janice Richardson et Elizabeth Milovidov.

Contributeurs

■ Les auteures souhaitent remercier, pour leurs très précieuses contributions, leurs collègues du Groupe d'experts du Conseil de l'Europe sur l'éducation à la citoyenneté numérique :

- ▶ Divina Frau-Meigs, Vitor Tomé, Brian O'Neill, Pascale Raulin-Serrier, Martin Schmalzried et Alessandro Soriani

Service de l'éducation du Conseil de l'Europe

- ▶ Chef de service : Sjur Bergan
- ▶ Chef de la Division des politiques éducatives : Villano Qiriazzi
- ▶ Gestionnaires de projet : Christopher Reynolds, Ahmet-Murat Kilic
- ▶ Assistantes : Claudine Martin-Ostwald, Corinne Colin

Introduction

Depuis maintenant un quart de siècle, le Conseil de l'Europe s'attache à protéger les droits des enfants et à favoriser à l'intention de ceux-ci les offres éducatives et culturelles en ligne. Il a plus récemment complété ses travaux par des actions visant à faire des enfants des citoyens numériques actifs, dans un cadre étroitement lié aux compétences nécessaires à une culture de la démocratie, avec pour but de les préparer à « Vivre ensemble sur un pied d'égalité, dans des sociétés démocratiques multiculturelles ».

■ À cette fin, le Comité directeur pour les politiques et pratiques éducatives a mis en place en 2016 un Groupe d'experts sur l'éducation à la citoyenneté numérique, composé de huit membres d'une demi-douzaine de pays différents et aux profils très variés. Les travaux de ce groupe se sont appuyés sur un examen de la documentation sur la citoyenneté numérique¹ et sur une consultation pluripartite² visant à repérer les bonnes pratiques en matière d'éducation à la citoyenneté numérique, ainsi que les lacunes et les défis, dans des contextes d'apprentissage formels et informels.

■ L'un des principaux défis soulignés dans le rapport de consultation est que les éducateurs sous-estiment l'importance des compétences en citoyenneté numérique pour le bien-être des jeunes d'aujourd'hui, qui grandissent pourtant dans un monde très numérisé. Cette faible prise de conscience se traduit par un manque de ressources pédagogiques correctement ciblées. Comme le montre l'étude des projets et ressources existants, il règne une certaine confusion chez les éducateurs et les experts sur les différences entre d'une part la « sécurité sur internet », et d'autre part les actions plus engagées et transversales visant à développer une citoyenneté s'appuyant sur des valeurs, des attitudes, des aptitudes, et une connaissance et compréhension critique. Ce sont les quatre types de « compétences pour une culture de la démocratie » définis par le Conseil de l'Europe, qui s'appliquent parfaitement à la promotion de la citoyenneté numérique.

1. *Overview and new perspectives* (2017), [Vue d'ensemble et nouvelles perspectives], *Digital Citizenship Education Series Volume 1*, Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg. Disponible sur <https://go.coe.int/nBhUS>.

2. *Multi-stakeholder consultation report* (2017), [Rapport de la consultation multipartite], *Digital Citizenship Education Series Volume 2*, Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg. Disponible sur <https://go.coe.int/VpmUx>.

■ Bien que ce cadre de compétences traduise les grands objectifs de la citoyenneté numérique en des termes aisément compréhensibles pour les éducateurs, les familles et les concepteurs des politiques éducatives, plusieurs ingrédients essentiels sont manquants pour faciliter son adoption sur le terrain. L'intégration dans les pratiques éducatives est le but de ce *Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique*. Ce manuel s'appuie sur le modèle conceptuel, le glossaire et les recommandations élaborés par le Groupe d'experts sur l'éducation à la citoyenneté numérique depuis 2016 et s'inspire des ressources et des bonnes pratiques mises en avant par ce groupe. Il se veut un ouvrage pratique, destiné à souligner l'importance de la citoyenneté numérique pour l'avenir de nos sociétés et à donner des idées d'activités en classe.

■ Pour faciliter la discussion sur les enjeux et les défis que rencontrent les citoyens numériques, le Groupe d'experts sur l'éducation à la citoyenneté numérique a divisé les activités en ligne en 10 grandes thématiques. Chacune d'entre elle est analysée sous plusieurs angles, et surtout au regard de l'éducation et de la citoyenneté, dans des rubriques intitulées « Domaine de compétence ». À chaque domaine clé est associée une fiche d'information qui passe en revue les questions éthiques et propose des idées et des activités créatives, collaboratives et axées sur la citoyenneté, destinées à soutenir les éducateurs, à autonomiser les jeunes citoyens et à encourager les apprenants à explorer leur environnement en ligne et hors ligne.

- ▶ Le proverbe « Il faut tout un village pour élever un enfant » est souvent cité dans le milieu éducatif. Mais l'inverse est aussi vrai. La prospérité et le bien-être d'un « village » ou d'une communauté dépendent de ses membres : il est nécessaire qu'au sein d'une culture démocratique chaque citoyen contribue activement aux objectifs communs.

■ C'est ce processus que le *Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique* cherche à favoriser.

COMMENT UTILISER CE MANUEL ?

Le manuel se divise en trois chapitres :

- ▶ **Chapitre 1:** Être en ligne – Quels sont nos modes d'action et d'existence en ligne ? Ce chapitre propose une réponse en trois thèmes : accès et inclusion, apprentissage et créativité, éducation aux médias et à l'information.
- ▶ **Chapitre 2:** Bien-être en ligne – Comment nous sentons-nous en ligne ? La réponse se décline là encore en trois thèmes : éthique et empathie, santé et bien-être, présence et communications en ligne.
- ▶ **Chapitre 3:** Mes droits en ligne – Qui rend compte de quoi sur internet ? Ce chapitre aborde quatre derniers thèmes : participation active, droits et responsabilités, vie privée et sécurité, sensibilisation des consommateurs.

Dans chaque chapitre, les thèmes se subdivisent en une série de domaines de compétences numériques, chacun assorti d'une fiche d'information. Ces deux outils sont complémentaires : le « domaine de compétences numériques » pose les bases théoriques et historiques, tandis que la « fiche » fournit des scénarios et des situations applicables en classe ou en famille. Des renvois aux autres domaines numériques et aux fiches d'information pertinentes facilitent la navigation entre les informations.

Les domaines de compétences numériques énoncent les fondamentaux. Les fiches expliquent les thèmes abordés en fournissant des définitions pour approfondir votre connaissance du domaine numérique et vous aident à comprendre « pourquoi » avant de passer à l'action. Les domaines de compétences peuvent couvrir un ou plusieurs des points clés suivants :

- ▶ définition du thème ;
- ▶ fonctionnement du thème ;
- ▶ développement personnel ;
- ▶ dimensions éducatives et citoyennes.

Les fiches d'information proposent des activités à réaliser en classe, en famille ou dans d'autres contextes extrascolaires. Riches en informations et en ressources, elles peuvent couvrir un ou plusieurs des points clés suivants :

- ▶ enjeux éthiques et risques ;
- ▶ idées de travail en classe ;
- ▶ bonnes pratiques/vivre la citoyenneté numérique ;
- ▶ ressources pour approfondir.

Un glossaire, accompagné de renvois aux composantes et aux fiches pertinentes, se trouve à la fin du manuel.

MODÈLE CONCEPTUEL DE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Définition de la citoyenneté numérique

Un citoyen numérique est une personne qui est capable, parce qu'elle a acquis un large éventail de compétences, de participer de façon active, positive et responsable, aux communautés en ligne et hors ligne, au niveau local, national

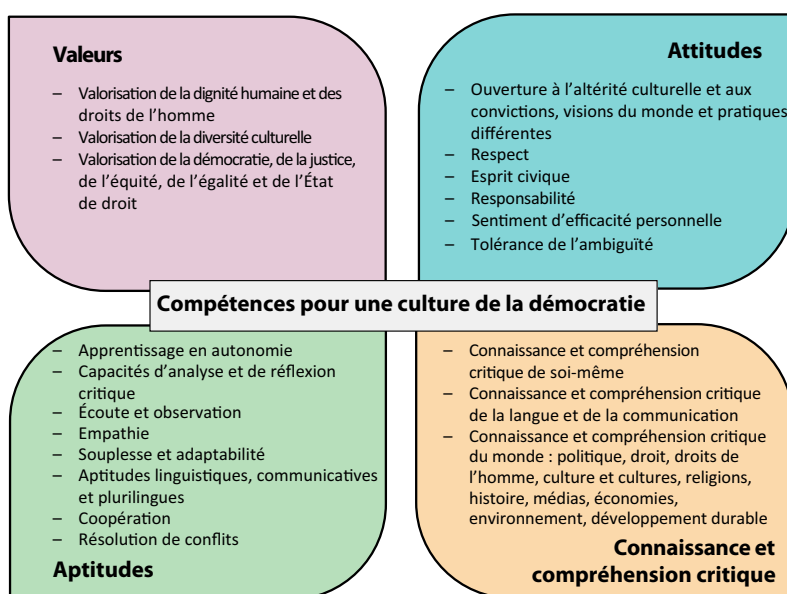
ou mondial. Les technologies numériques étant par nature en constante évolution, l'acquisition des compétences nécessaires est l'affaire de toute une vie et devrait commencer dès l'enfance, à la maison et à l'école, dans des contextes éducatifs formels, informels et non formels.

■ L'exercice de la citoyenneté numérique recouvre un grand nombre d'activités : créer, consommer, partager, jouer, rencontrer des gens, mais aussi approfondir, communiquer, apprendre et travailler. Des citoyens numériques compétents sont capables de s'adapter aux difficultés quotidiennes et nouvelles dans des domaines comme l'apprentissage, le travail, l'employabilité, les loisirs, l'inclusion et la participation sociale³ en respectant les droits de l'homme et les différences interculturelles.

Compétences pour une culture de la démocratie

■ Les « compétences pour une culture de la démocratie » définies par le Conseil de l'Europe⁴ (voir la figure 1, ci-dessous) offrent un aperçu simplifié des compétences dont les citoyens ont besoin pour participer effectivement à une culture de la démocratie. Ces compétences ne sont pas maîtrisées automatiquement : il faut les acquérir et les pratiquer. L'éducation joue donc un rôle clé. Le modèle présente les 20 compétences pour une culture de la démocratie organisées autour de quatre grands domaines : valeurs, attitudes, aptitudes, et connaissance et compréhension critique.

Figure 1: Les 20 compétences pour une culture de la démocratie



3. Anusca Ferrari, DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, éd.: Yves Punie et Barbara N. Brečko, Commission européenne, Centre commun de recherche, Institut des études de prospective technologique, 2013.

4. *Competences for democratic culture: Living together as equals in culturally diverse democratic societies*, Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg, 2016.

Des 20 compétences démocratiques aux 10 domaines de compétences numériques

■ Pour inscrire ces compétences dans le paysage numérique dans lequel les jeunes grandissent aujourd'hui, et sur la base des recherches des experts et des organismes les plus en pointe sur le sujet⁵, 10 domaines de compétences numériques sous-tendant le concept global de citoyenneté numérique ont été définis. Ils se subdivisent en trois grandes thématiques, qui correspondent aux trois chapitres de cet ouvrage : « Être en ligne », « Bien-être en ligne », « Mes droits en ligne ». Nous vous présentons ci-dessous ces trois thèmes.

Être en ligne

- ▶ **Accès et inclusion :** l'accès à l'environnement numérique comprend toute une série de compétences liées non seulement à la résolution des différentes formes de fractures numériques, mais aussi aux aptitudes nécessaires à la participation des futurs citoyens à des espaces numériques ouverts à toutes les minorités ou opinions diverses.
- ▶ **Apprentissage et créativité :** l'apprentissage au sein des environnements numériques tout au long de la vie demande de développer le désir d'apprendre et la capacité d'exprimer différentes formes de créativité, à l'aide de différents outils, dans des contextes multiples et variés. Cela suppose d'acquérir les compétences personnelles et professionnelles nécessaires pour aborder, avec confiance et esprit d'innovation, les défis soulevés par la profusion des technologies dans nos sociétés.
- ▶ **Éducation aux médias et à l'information :** l'exercice de l'esprit critique permet d'interpréter, de comprendre et de s'approprier les médias numériques. L'éducation aux médias et à l'information s'apprend, à travers l'éducation et des échanges constants avec notre entourage. Il ne suffit pas, par exemple, de « savoir se servir » d'un média ou de « se tenir au courant ». Un citoyen numérique doit conserver un esprit critique lui permettant d'agir et d'être utile à sa communauté.

Bien-être en ligne

- ▶ **Éthique et empathie :** les comportements et échanges respectueux en ligne reposent sur des aptitudes comme la reconnaissance et la compréhension des sentiments et des points de vue des autres. L'empathie est une condition indispensable à des interactions positives en ligne et à l'exploitation des possibilités qu'offre le monde numérique.

5. Liste des principales sources étudiées : Mike Ribble (www.digitalcitizenship.net) ; Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources) ; Common Sense Media (<https://www.common Sense.org/education/digital-citizenship>) ; gouvernement de Nouvelle-Galles du Sud, Australie (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au) ; Global digital Citizen Foundation (<https://globaldigitalcitizen.org>) ; HabiloMédias (<http://habilomedias.ca>) et une publication de la CNIL (Commission nationale de l'informatique et des libertés, France) sur <http://bit.ly/37no9XY>

- ▶ **Santé et bien-être :** les citoyens numériques habitent à la fois des espaces réels et virtuels. C'est pourquoi les savoir-faire numériques de base ne suffisent pas. Chacun doit également prendre conscience des questions de santé et de bien-être, à travers une série d'attitudes, d'aptitudes, de valeurs et de connaissances. Compte tenu de la place du numérique dans notre environnement, cela suppose de connaître les facteurs qui peuvent influencer positivement ou négativement sur le bien-être, comme (entre autres) les addictions en ligne, l'ergonomie et la posture ainsi que l'usage excessif des appareils numériques et mobiles.
- ▶ **Présence et communications en ligne :** certaines qualités personnelles et interpersonnelles aident les citoyens numériques à se forger et à conserver une présence, une identité et des interactions en ligne qui sont solides, positives et cohérentes. Cela suppose de savoir communiquer en ligne et échanger avec autrui dans des espaces sociaux virtuels, ainsi que de savoir gérer ses données et ses traces.

Mes droits en ligne

- ▶ **Participation active :** les citoyens ont besoin de compétences pour agir dans le monde numérique de façon à prendre des décisions responsables, tout en participant de façon active et positive à la culture démocratique dans laquelle ils vivent.
- ▶ **Droits et responsabilités :** comme les citoyens dans le monde physique, les citoyens numériques ont des droits et des responsabilités dans le monde en ligne. Ils ont droit au respect de leur vie privée, à la sécurité, à l'accès et à l'inclusion, à la liberté d'expression, etc. Cependant, ces droits s'accompagnent de certaines responsabilités, comme le respect de l'éthique, l'empathie, etc., afin d'assurer à tous un environnement numérique sûr et responsable.
- ▶ **Vie privée et sécurité :** préserver sa vie privée suppose de protéger ses propres informations en ligne et celles des autres, d'assurer sa sécurité et d'avoir conscience de ses actions et de ses comportements en ligne. Il faut pour cela apprendre à gérer ses informations et sa sécurité sur le Net (notamment en utilisant des filtres de navigation, des mots de passe, des antivirus et un pare-feu) pour éviter les situations dangereuses ou déplaisantes et pour savoir réagir.
- ▶ **Sensibilisation des consommateurs :** sur internet et ses multiples espaces, tels que les réseaux sociaux et autres lieux d'échanges virtuels, on est rarement un citoyen numérique sans être aussi consommateur. Comprendre la réalité commerciale propre aux espaces en ligne et ses implications fait partie des compétences à acquérir pour conserver son autonomie en tant que citoyen numérique.

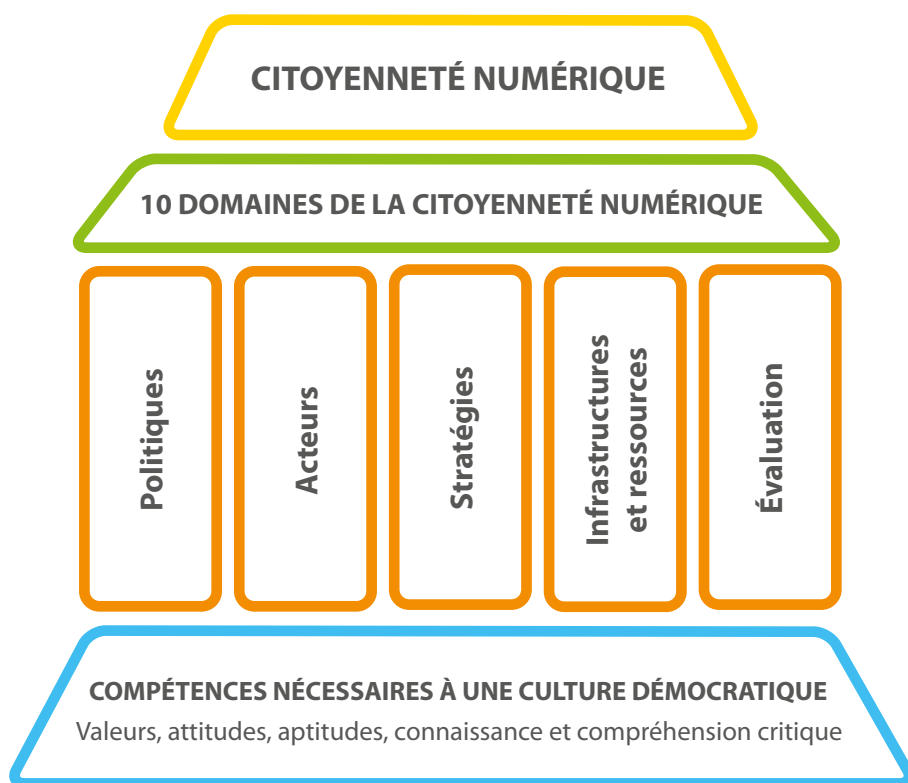
Développer les compétences de citoyenneté numérique dans les 10 domaines

■ Cinq piliers s'avèrent essentiels pour développer des pratiques effectives de citoyenneté numérique. Ils sont représentés sur la figure 2, ci-dessous. Les compétences nécessaires à une culture de la démocratie constituent les fondations de la citoyenneté numérique, tandis que les cinq piliers soutiennent toute la structure du développement de cette citoyenneté. Les piliers « Politiques » et « Évaluation » encadrent les trois

autres piliers. En effet, les progrès en matière d'éducation dépendent en grande partie des politiques et des bonnes pratiques, qui ne peuvent être correctement analysées, puis reproduites, qu'au moyen de méthodes de suivi et d'évaluation bien pensées.

■ Entre ces deux piliers « cadres », les acteurs – enseignants, apprenants, concepteurs de contenus et de politiques – et les ressources et infrastructures disponibles jouent un rôle majeur pour atteindre un certain niveau de réussite. Au centre, on trouve les stratégies qui orienteront les pratiques visant à permettre aux apprenants, de tous âges, d'exploiter tout leur potentiel de citoyenneté active dans les démocraties d'aujourd'hui et de demain.

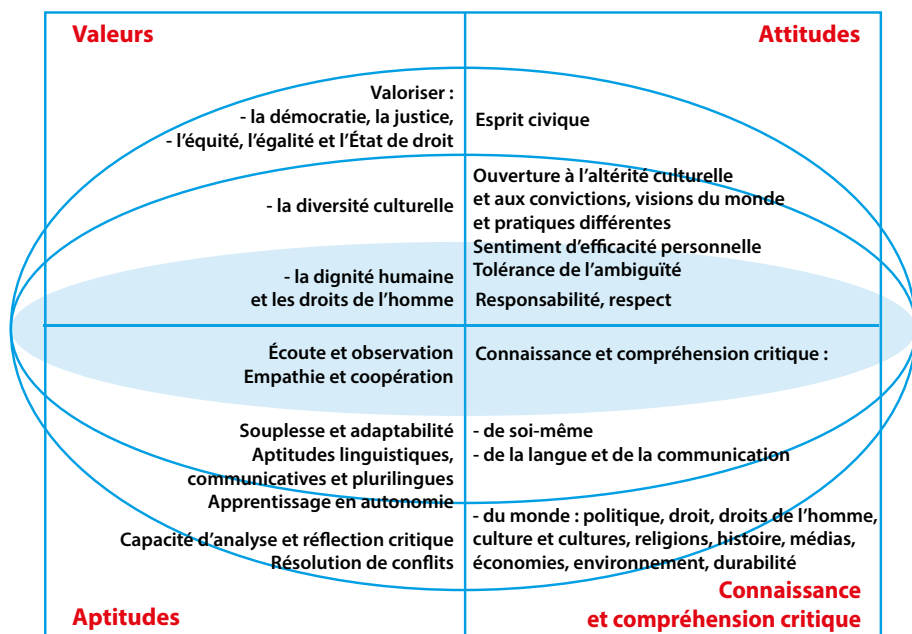
Figure 2 – Modèle de développement des compétences numériques (Conseil de l'Europe)



La citoyenneté numérique, l'affaire de toute une vie

■ Des compétences clés telles que l'écoute, l'observation et la valorisation de la dignité humaine et des droits de l'homme permettent de savoir apprécier la diversité culturelle et d'acquérir une vision critique de la langue et de la communication, par exemple (voir au centre de la figure 3). L'éducation à la citoyenneté numérique vise à offrir à chacun la possibilité de maîtriser tout l'éventail des compétences citoyennes.

Figure 3 – Progression en spirale des compétences depuis la petite enfance



VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Comme nous l'avons vu ci-dessus, un citoyen numérique est une personne capable de jouer en permanence un rôle actif et responsable dans la vie de sa communauté. Cet engagement dépend de critères contextuels, informationnels et organisationnels qui orientent les progrès, dans l'éducation et la vie en société, vers la citoyenneté numérique. Ces progrès peuvent être plus ou moins aisés selon le degré d'implication de plusieurs acteurs, allant de la famille et des communautés locales, en ligne et hors ligne, aux enseignants, aux écoles, aux décideurs et aux entreprises qui fournissent les outils et plates-formes en ligne.

Tableau 1 – Les acteurs et leur rôle dans les politiques et les pratiques

| Acteurs | Rôle dans les politiques et les pratiques |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Apprenants | <ul style="list-style-type: none"> ▶ se former et prendre soin d'eux-mêmes ▶ organiser une véritable participation ▶ gagner en autonomie en développant leurs compétences |

| | |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Parents</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▶ entrer dans le débat sur internet et la citoyenneté ▶ aider leurs propres enfants à mesurer les conséquences sociales et interpersonnelles de ce qu'ils font en ligne ▶ communiquer régulièrement avec leurs enfants et leurs établissements scolaires, dans le but d'aider leurs enfants à développer les aptitudes propres à des citoyens numériques engagés et informés |
| <p>Enseignants</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▶ actualiser leurs connaissances et leurs pratiques pédagogiques en fonction des outils interactifs utilisés par leurs élèves ▶ les former pour qu'ils puissent transmettre et évaluer les compétences nécessaires à une culture de la démocratie ▶ repenser leur rôle à l'ère du numérique |
| <p>Responsables d'un établissement scolaire</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▶ définir leur politique à l'égard d'internet en étudiant toutes les bonnes pratiques envisageables ▶ décider, en associant les parents, les enseignants, les élèves, les directeurs et les membres du conseil d'école, comment utiliser les informations et les technologies numériques en classe de façon sûre, légale et éthique |
| <p>Universitaires</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▶ mener des recherches en pédagogie et didactique dans le domaine de la citoyenneté numérique et élaborer des ressources ▶ renforcer l'engagement des personnes concernées en élaborant des ressources au niveau local lorsque c'est possible |
| <p>Acteurs du secteur privé</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▶ participer aux nouvelles initiatives de coopération qui sont destinées à autonomiser les utilisateurs et à protéger les mineurs, en y associant plusieurs acteurs et médias ▶ soutenir une approche multipartite et un partage des responsabilités pour créer des conditions favorables à une véritable citoyenneté numérique ▶ repenser entièrement les conditions d'utilisation du numérique pour les adapter davantage aux enfants et mettre des ressources à la disposition des parents et des écoles |
| <p>Acteurs de la société civile</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▶ être en mesure de proposer de nouvelles orientations pour dessiner l'avenir de l'éducation à la citoyenneté numérique |

| | |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Communautés éducatives locales | <ul style="list-style-type: none"> ▶ mettre en place des systèmes éducatifs formels, non formels et informels visant à façonner les compétences numériques des enfants ▶ tenir compte de l'émergence des « technologies civiques », qui couvrent différents aspects de la citoyenneté numérique |
| Autorités de régulation | <ul style="list-style-type: none"> ▶ s'assurer, dans le cadre de leurs attributions, que les droits des enfants sont respectés ▶ encourager activement les autorités éducatives à former les citoyens à l'ère numérique |
| Autorités nationales et internationales | <ul style="list-style-type: none"> ▶ promouvoir les droits fondamentaux et les valeurs démocratiques à travers des structures de gouvernance pluripartites |

■ Toutes les initiatives de développement de la citoyenneté numérique sont définies et façonnées par les neuf principes directeurs décrits ci-dessous, qui peuvent aussi servir de repères pour mesurer les progrès réalisés. Ils sont de trois types : contextuels, informationnels et organisationnels.

Les principes contextuels préalables à la citoyenneté numérique

1. **L'accès aux technologies numériques est la première condition.** Sans lui, même la citoyenneté démocratique « analogique » devient difficile dans nos sociétés contemporaines, où les technologies de l'information et de la communication (TIC) font partie du paysage quotidien. Bien que les outils numériques soient présents dans la plupart des familles, il est important qu'ils soient utilisés de manière équilibrée et adaptée à l'âge, et l'égalité d'accès pour tous les enfants dépend largement de l'accès aux technologies à l'école.

2. **Les aptitudes fonctionnelles et numériques de base** sont un deuxième préalable. Sans elles, nul ne peut lire et écrire, consulter des informations et poster des contributions, participer, en tant que citoyen, à des enquêtes ou s'exprimer de manière à participer à la communauté en ligne. L'école est largement reconnue comme essentielle dans ce domaine ; cependant, les concepteurs des politiques jouent aussi un grand rôle, car ils doivent faire en sorte que les enseignants bénéficient des outils et des formations nécessaires, que les programmes encouragent l'usage des technologies numériques dans les apprentissages et que des ressources de qualité soient disponibles pour orienter les pratiques en classe.

3. **Une infrastructure technique sécurisée** permet aux citoyens de tous âges de se sentir suffisamment en confiance pour participer aux communautés en ligne. Ce troisième préalable complète le premier niveau de principes directeurs clés pour la citoyenneté numérique. On a traditionnellement fait peser cette responsabilité sur les propriétaires et les utilisateurs des appareils et sur les coordinateurs des TIC, censés préserver eux-mêmes leurs données à l'aide de logiciels et des précautions nécessaires ; mais il appartient aux fournisseurs de plates-formes et de services mobiles d'offrir des environnements numériques plus sûrs et de simplifier les mesures de sécurité.

Les trois principes informationnels

4. **Connaître ses droits et ses responsabilités** est essentiel pour être un citoyen numérique actif. Cette connaissance, qui se nourrit des valeurs et des attitudes autant qu'elle les alimente, se développe implicitement et explicitement à la maison, à l'école et dans tous les milieux en ligne et hors ligne dans lesquels nous apprenons, vivons et échangeons. Compte tenu de l'immense diversité des contextes, il s'avère difficile de mesurer l'efficacité des efforts de renforcement des capacités et les résultats pour ce principe.

5. **Des sources d'information fiables** sont essentielles à une participation active et positive à la vie de la communauté. Sans elles, la citoyenneté numérique peut se muer en extrémisme, décourager la participation et même empêcher certaines parties de la population d'exercer leur droit à la citoyenneté numérique. Bien que l'école et la famille contribuent beaucoup à favoriser le discernement à travers l'esprit critique et les pratiques éducatives, les plates-formes numériques et les prestataires de services mobiles ont aussi un grand rôle à jouer pour assurer la fiabilité des sources d'information.

6. **Les aptitudes participatives** dépendent d'une série d'aptitudes cognitives et pratiques dont le développement commence à la maison et se poursuit à la maison et à l'école, dès le plus jeune âge. Ces aptitudes combinent plusieurs éléments : savoir quand et comment prendre la parole, saisir pleinement le sens des messages grâce à l'empathie et à la compréhension culturelle, faire preuve d'esprit critique et savoir s'exprimer à l'oral et à l'écrit.

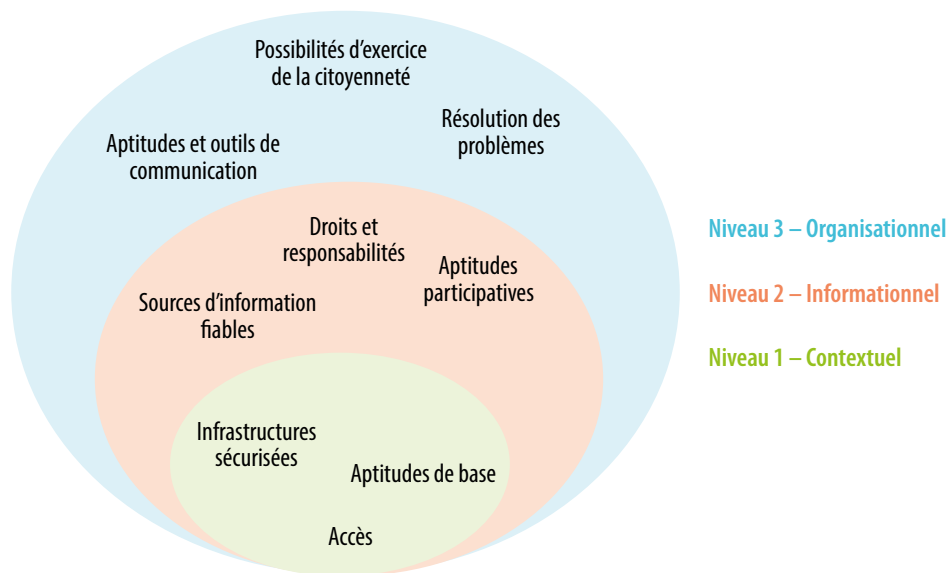
Les principes organisationnels... ou comment « vivre la citoyenneté numérique » aux niveaux personnel et sociétal

7. **La réflexion adaptative et la résolution des problèmes** sont des aptitudes cognitives complexes qui demandent, plus que tous les autres principes précédents, une large combinaison des quatre « ailes » du modèle des compétences pour une culture de la démocratie. La résolution des problèmes passe par la compréhension des enjeux, l'analyse, la synthèse, l'induction et la déduction, mais dépend surtout de la mobilisation de facultés cognitives au moyen d'activités exploratrices, et ce dès la petite enfance. Outre le contexte d'apprentissage à la maison et à l'école, les fournisseurs de plates-formes numériques et mobiles jouent un rôle croissant, puisque la façon d'apprendre dépend aussi des outils avec lesquels on apprend.

8. **La communication**, deuxième principe organisationnel, désigne à la fois les aptitudes et les outils mobilisés pour interagir et pour diffuser et recevoir des informations. L'école et la famille ont un rôle crucial à jouer : inciter les enfants à développer très tôt leurs aptitudes de communication en face-à-face et les aider à comprendre et à appliquer leurs droits et leurs responsabilités, à faire preuve d'empathie, à protéger leur vie privée et à assurer leur sécurité avant qu'ils ne commencent à se servir des outils numériques. Les implications pour l'élaboration des programmes sont importantes, et appellent l'industrie d'internet à redoubler d'efforts pour collaborer avec le secteur éducatif et concevoir avec plus de discernement les outils qu'elle destine aux jeunes internautes.

9. **Les possibilités d'exercice de la citoyenneté** sont le dernier des neuf principes directeurs. Sans ces possibilités, les citoyens numériques ne peuvent ni aiguiser leurs compétences citoyennes, ni exercer leurs droits et leurs responsabilités. Elles supposent un cadre souple, ouvert, neutre et sécurisé où les algorithmes sont en *open source*, librement choisis et personnalisés par les utilisateurs, et où les citoyens peuvent s'exprimer sans crainte de représailles.

Figure 4 – Les neuf principes directeurs de la citoyenneté numérique



Sales agents for publications of the Council of Europe

Agents de vente des publications du Conseil de l'Europe

BELGIUM/BELGIQUE
La Librairie Européenne -
The European Bookshop
Rue de l'Orme, 1
BE-1040 BRUXELLES
Tel.: + 32 (0)2 231 04 35
Fax: + 32 (0)2 735 08 60
E-mail: info@libeurop.eu
<http://www.libeurop.be>

Jean De Lannoy/DL Services
c/o Michot Warehouses
Bergense steenweg 77
Chaussée de Mons
BE-1600 SINT PIETERS LEEUW
Fax: + 32 (0)2 706 52 27
E-mail: jean.de.lannoy@dl-servi.com
<http://www.jean-de-lannoy.be>

CANADA
Renouf Publishing Co. Ltd.
22-1010 Polytek Street
CDN-OTTAWA, ONT K1J 9J1
Tel.: + 1 613 745 2665
Fax: + 1 613 745 7660
Toll-Free Tel.: (866) 767-6766
E-mail: order.dept@renoufbooks.com
<http://www.renoufbooks.com>

CROATIA/CROATIE
Robert's Plus d.o.o.
Marasovičeva 67
HR-21000 SPLIT
Tel.: + 385 21 315 800, 801, 802, 803
Fax: + 385 21 315 804
E-mail: robertsplus@robertsplus.hr

**CZECH REPUBLIC/
RÉPUBLIQUE TCHÈQUE**
Suweco CZ, s.r.o.
Klecakova 347
CZ-180 21 PRAHA 9
Tel.: + 420 2 424 59 204
Fax: + 420 2 848 21 646
E-mail: import@suweco.cz
<http://www.suweco.cz>

DENMARK/DANEMARK
GAD
Vimmelskaftet 32
DK-1161 KØBENHAVN K
Tel.: + 45 77 66 60 00
Fax: + 45 77 66 60 01
E-mail: reception@gad.dk
<http://www.gad.dk>

FINLAND/FINLANDE
Akateeminen Kirjakauppa
PO Box 128
Keskuskatu 1
FI-00100 HELSINKI
Tel.: + 358 (0)9 121 4430
Fax: + 358 (0)9 121 4242
E-mail: akatilaus@akateeminen.com
<http://www.akateeminen.com>

FRANCE
Please contact directly /
Merci de contacter directement
Council of Europe Publishing
Éditions du Conseil de l'Europe
F-67075 STRASBOURG Cedex
Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81
Fax: + 33 (0)3 88 41 39 10
E-mail: publishing@coe.int
<http://book.coe.int>

Librairie Kléber
1, rue des Francs-Bourgeois
F-67000 STRASBOURG
Tel.: + 33 (0)3 88 15 78 88
Fax: + 33 (0)3 88 15 78 80
E-mail: librairie-kleber@coe.int
<http://www.librairie-kleber.com>

NORWAY/NORVÈGE
Akademika
Postboks 84 Blindern
NO-0314 OSLO
Tel.: + 47 2 218 8100
Fax: + 47 2 218 8103
E-mail: support@akademika.no
<http://www.akademika.no>

POLAND/POLOGNE
Ars Polona JSC
25 Obroncow Street
PL-03-933 WARSZAWA
Tel.: + 48 (0)22 509 86 00
Fax: + 48 (0)22 509 86 10
E-mail: arspolona@arspolona.com.pl
<http://www.arspolona.com.pl>

PORTUGAL
Marka Lda
Rua dos Correiros 61-3
PT-1100-162 LISBOA
Tel: 351 21 3224040
Fax: 351 21 3224044
E-mail: apoio.clientes@marka.pt
www.marka.pt

**RUSSIAN FEDERATION/
FÉDÉRATION DE RUSSIE**
Ves Mir
17b, Butlerova ul. - Office 338
RU-117342 MOSCOW
Tel.: + 7 495 739 0971
Fax: + 7 495 739 0971
E-mail: orders@vesmirbooks.ru
<http://www.vesmirbooks.ru>

SWITZERLAND/SUISSE
Planetis Sàrl
16, chemin des Pins
CH-1273 ARZIER
Tel.: + 41 22 366 51 77
Fax: + 41 22 366 51 78
E-mail: info@planetis.ch

TAIWAN
Tycoon Information Inc.
5th Floor, No. 500, Chang-Chun Road
Taipei, Taiwan
Tel.: 886-2-8712 8886
Fax: 886-2-8712 4747, 8712 4777
E-mail: info@tycoon-info.com.tw
orders@tycoon-info.com.tw

UNITED KINGDOM/ROYAUME-UNI
The Stationery Office Ltd
PO Box 29
GB-NORWICH NR3 1GN
Tel.: + 44 (0)870 600 5522
Fax: + 44 (0)870 600 5533
E-mail: book.enquiries@tso.co.uk
<http://www.tsoshop.co.uk>

**UNITED STATES and CANADA/
ÉTATS-UNIS et CANADA**
Manhattan Publishing Co
670 White Plains Road
USA-10583 SCARSDALE, NY
Tel: + 1 914 472 4650
Fax: + 1 914 472 4316
E-mail: coe@manhattanpublishing.com
<http://www.manhattanpublishing.com>

Council of Europe Publishing/Éditions du Conseil de l'Europe
F-67075 STRASBOURG Cedex

Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81 – Fax: + 33 (0)3 88 41 39 10 – E-mail: publishing@coe.int – Website: <http://book.coe.int>

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

CHAPITRE 1 ÊTRE EN LIGNE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Être en ligne

La citoyenneté numérique ne peut exister qu'à certaines conditions : accès aux technologies numériques, aptitudes fonctionnelles et numériques de base, infrastructure technique sûre.

■ En 2017, 79,6 % des citoyens européens utilisaient internet¹. Cela signifie qu'un Européen sur cinq n'est pas encore en ligne, chiffre qui atteint plus de la moitié au niveau mondial. En effet, seuls 48 % des habitants de la planète utilisaient internet à la fin du premier trimestre 2017. Parmi les États membres du Conseil de l'Europe, presque 20 se trouvent sous la moyenne européenne. En 2014, seuls neuf États du Conseil de l'Europe membres de l'OCDE (2016²) étaient considérés comme offrant un niveau d'accès équitable via leurs systèmes éducatifs.

■ Malgré l'absence de données plus récentes sur l'accès à internet en milieu scolaire, principal vecteur d'égalité des chances pour certains pans de la population, des données issues de la participation des jeunes suggèrent un niveau faible d'accès à internet. Eurostat affirme dans un rapport de mars 2015 : « La grande majorité des jeunes utilise internet à la maison, environ la moitié au domicile d'autres personnes et quelque 40 % dans une structure d'enseignement³ ».

■ Concernant les aptitudes numériques, trop d'enfants, même en Europe, ne peuvent jouir ou jouir pleinement des enseignements de base du fait de leur pauvreté, de leur genre, de leur appartenance ethnique ou de l'endroit où ils vivent. L'OCDE estime par exemple qu'en France, en 2016, 168 000 élèves ne disposent pas à l'âge de 15 ans des acquis élémentaires nécessaires pour évoluer dans une société moderne, et seuls sept pays européens de l'OCDE se classent au-dessus de la moyenne pour les compétences des adultes en littératie⁴.

■ Les obstacles culturels à un accès et une inclusion pour tous, et à l'acquisition des savoirs numériques de base sont aussi difficiles à surmonter que les obstacles sociaux, et ne dépendent pas toujours directement de la situation socio-économique. On constate aujourd'hui une nouvelle fracture numérique : certains enfants sont mis en danger par un manque de surveillance et/ou par un accès excessif aux technologies, souvent dès la petite enfance, au détriment des activités sociales et physiques adaptées à leur âge. Ils peuvent ainsi sauter des étapes importantes de leur développement, avec des répercussions durables sur leurs facultés d'apprentissage.

■ À tout âge, l'équilibre entre activités en ligne et hors ligne est important pour le développement des capacités d'empathie, d'observation et d'écoute, et pour la mise en place de stratégies de coopération – compétences clés pour la citoyenneté numérique. Pour devenir un citoyen actif, il faut aussi se connaître et prendre du recul sur soi-même, ce qui suppose aujourd'hui de savoir quand et comment utiliser ou non les technologies, et de comprendre l'impact et la portée de nos paroles et de nos actes dans l'espace numérique.

-
1. www.statista.com/statistics/333879/individuals-using-the-internet-worldwide-region/.
 2. *Regards sur l'Éducation 2016 : les indicateurs de l'OCDE*, Éditions OCDE, Paris, 2016. Disponible sur : <http://bit.ly/2SGak1k>
 3. Eurostat, *Being young in Europe today - digital world*, <http://bit.ly/2Pw2eGr>.
 4. OCDE, *op. cit.*



LE MOT DES ENFANTS

” Il faut transmettre aux enfants et aux jeunes les savoirs et les moyens dont ils ont besoin pour demander de l’aide et développer leur résilience.

Olivia, 15 ans, Danemark



LE MOT DES ENSEIGNANTS

” Les enseignants doivent être présents et actifs très tôt auprès des petits – des bébés aux jeunes enfants –, car des bases solides leur seront précieuses plus tard pour savoir se comporter en ligne et hors ligne.

Early childhood
Formateur en développement
du jeune enfant, Riga



LE MOT DES PARENTS

” Il y a beaucoup de points communs entre la citoyenneté « dans le monde réel » et en ligne. Certains se contentent de protester en ligne, avec la fausse impression que cela sert à quelque chose et ne se déplacent même pas pour les élections.

Association européenne des parents

” Il faudrait des recherches approfondies pour que les parents puissent décider, en connaissance de cause, combien de temps leurs enfants doivent passer sur les réseaux sociaux. Et c’est urgent ! Il ne faut pas qu’on découvre dans 10 ou 20 ans les dégâts qu’ils ont faits sur nos enfants.

Un parent d’élève, France

APERÇU FICHE D'INFORMATION 1 : ACCÈS ET INCLUSION



- ▶ Quel est l'impact des technologies sur l'accès et l'inclusion dans la société ?
- ▶ Que pouvez-vous faire là où, selon vous, trop de personnes sont encore exclues ?
- ▶ Dans quelle mesure nos écoles, nos enseignants et nos supports pédagogiques sont-ils prêts pour l'ère du numérique ?

APERÇU FICHE D'INFORMATION 2 : APPRENTISSAGE ET CRÉATIVITÉ



- ▶ Comment favoriser la créativité lorsque les programmes scolaires ne prévoient pas ou peu d'autoapprentissage ni de définition des objectifs ?
- ▶ Quel est l'impact d'un fort usage des technologies à un âge précoce sur la créativité et la maturation du cerveau ?

APERÇU FICHE D'INFORMATION 3 : ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION



- ▶ Comment faire en sorte que les enfants sachent analyser les médias et les informations disponibles pour prendre eux-mêmes les bonnes décisions ?
- ▶ Qu'apporte cette éducation aux médias et à l'information à toutes les compétences citoyennes nécessaires en démocratie ?

DOMAINE DE COMPÉTENCE 1 ACCÈS ET INCLUSION

” Aide-moi
à faire seul.

Maria Montessori



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

QU'EST-CE QUE L'ACCÈS ET L'INCLUSION POUR UN CITOYEN NUMÉRIQUE ?

■ L'accès aux technologies est essentiel, mais absolument pas suffisant pour exercer sa citoyenneté numérique. Le Net est un espace sans limites, offrant d'infinies perspectives. À beaucoup d'égards, il est aussi plus dur que le monde « hors ligne », du fait notamment de son pouvoir de diffusion exponentiel et de l'apparent anonymat qu'il autorise. Y accéder suppose donc non seulement des aptitudes techniques, pour ne pas se perdre dans le labyrinthe, mais aussi un sens accru des responsabilités et du respect des autres fondé sur des valeurs fondamentales : la dignité humaine et les droits de l'homme.

■ L'accès aux technologies offre de nouveaux outils et forums d'apprentissage, de communication et de création : ordinateurs fixes et ordinateurs portables classiques avec leur clavier, téléphones mobiles, tablettes et applications, consoles de jeux et, aujourd'hui, robots, jouets connectés et internet des objets (liste non exhaustive). Comme dans toute communauté à laquelle on est participe, l'une des premières responsabilités des citoyens numériques est de veiller à ce que ces espaces numériques restent ouverts aux minorités, aux personnes en difficulté et à toute la diversité des opinions. Ce n'est cependant qu'une des facettes de la notion d'inclusion.

SURMONTER LES LIMITES D'AUJOURD'HUI

■ Un quart de siècle après l'avènement d'internet, on estime toujours qu'un quart des citoyens européens n'y a pas accès ; ce chiffre monte à presque une personne sur deux quand on considère la population mondiale. Dans de nombreux pays, l'école a pour mission d'offrir à tous les enfants l'égalité des chances, afin qu'ils puissent pleinement s'épanouir et jouer leur rôle de citoyens actifs dans notre monde fortement numérisé. Pourtant, l'OCDE signale qu'en 2014 (rapport 2016), seul un de ses États membres sur quatre assurait un niveau équitable d'accès à internet à travers son système éducatif.

■ Les technologies sont largement « plaquées » sur les matières principales, et l'éducation civique à l'école se trouve, semble-t-il, encore plus mal en point. Certains pays expérimentent le BYOD (*Bring your own device* – chacun amène son équipement), mais cela pose encore d'autres problèmes d'égalité et de sécurité. Par ailleurs, il devient de plus en plus difficile d'éviter les logiciels malveillants et les regards indiscrets (voir la fiche d'information 9, « Vie privée et sécurité »).

■ La pauvreté et les possibilités d'éducation limitées constituent, dans le monde entier, les principaux obstacles à l'accès et à l'inclusion. Cela étant, les technologies deviennent de plus en plus abordables et disponibles ; le nombre d'utilisateurs actifs d'internet a crû de 21 % entre 2015 et 2016¹, contre seulement 5 % pour les utilisateurs de téléphonie mobile.

■ Les progrès sont beaucoup plus lents lorsqu'il s'agit d'inclure les personnes handicapées, – plus grand groupe minoritaire du monde. D'après l'ONU, 80 % de ces personnes vivent dans des pays en développement. Certes, les technologies ont beaucoup fait pour adapter les périphériques de saisie et de consultation au plus grand nombre, mais il ne suffit pas de supprimer les barrières physiques pour ouvrir

1. <http://bit.ly/2w3wyCS>

l'accès au monde en ligne. Internet ne sera ouvert à tous que lorsque les technologies et notre vision de la diversité auront évolué de manière que chacun accède effectivement à chaque aspect du monde en ligne et hors ligne. L'inclusion suppose la pleine participation de tous les citoyens et le respect de leurs droits sociaux, civils et éducatifs. Elle ne se limite pas à surmonter les handicaps physiques et cognitifs, mais doit couvrir toute la diversité humaine : aptitudes, langues, cultures, genres, âges et autres formes de différences.

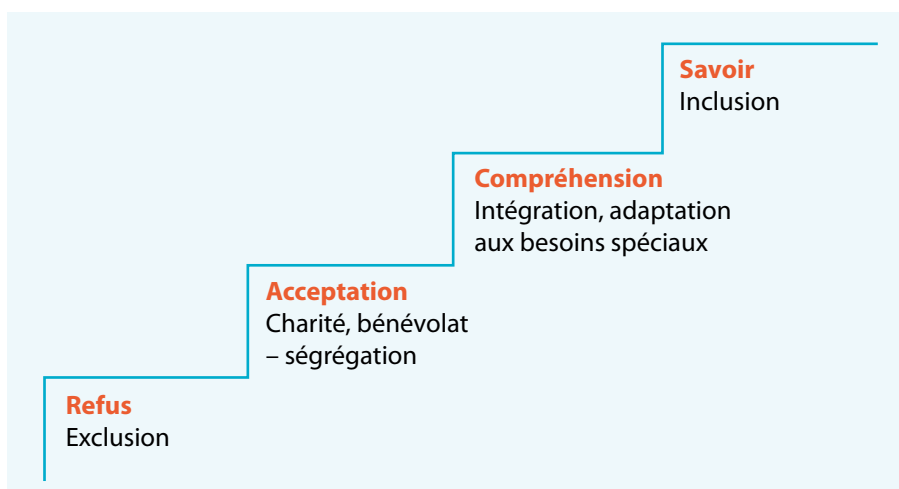


COMMENT ÇA MARCHE ?

■ L'accès et l'inclusion supposent que les citoyens participent à la vie sociale, en ligne et hors ligne, et à des activités leur permettant de se réaliser pleinement dans chaque sphère de leur propre vie. Il s'agit d'un processus ininterrompu qui régit, au sein des différents contextes sociaux, la façon dont les citoyens vivent et évoluent. Ces derniers, en rassemblant et en analysant en continu des faits et des perceptions, doivent identifier les obstacles à leur inclusion ou à celle d'autrui et les surmonter en mobilisant leur créativité et leur aptitude à résoudre les problèmes. L'accès et l'inclusion passent donc par une évaluation permanente, que nous devons tous incorporer à notre manière d'être dès le plus jeune âge.

■ Au niveau sociétal, il s'agit de repenser les cadres sociaux et éducatifs de façon que ces cadres soutiennent les citoyens et leur permettent d'évoluer. Le programme Éducation pour tous de l'Unesco offre une réflexion intéressante sur les quatre étapes du changement social dans ce domaine (voir la figure 5 ci-dessous). La citoyenneté numérique contribue à accélérer ce processus. Et vous, que pouvez-vous faire là où, selon vous, trop de personnes sont encore exclues ?

Figure 5 – Les quatre étapes du processus d'inclusion²



2. Unesco, Principes directeurs pour l'inclusion : assurer l'accès à « L'éducation pour tous », Unesco, Paris, 2006. Disponible sur : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140224_fre.locale=en

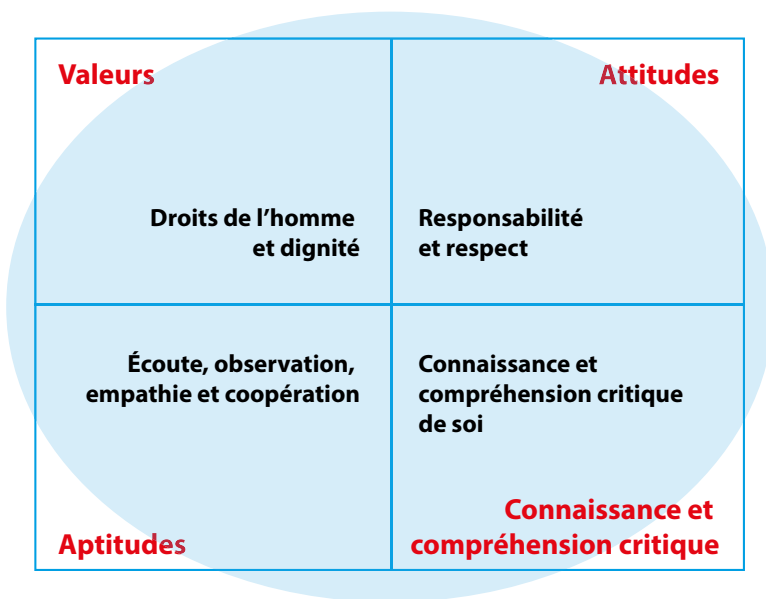


DIMENSIONS ÉDUCATIVES ET CITOYENNES

Internet donne accès à une profusion d'idées, de ressources, de services et d'occasions d'apprendre. On ne peut nier sa valeur éducative lorsque, par exemple, des personnes qui n'ont pas de bibliothèque près de chez elles effectuent des recherches en ligne ou lorsque des personnes handicapées profitent pleinement du monde en ligne grâce à des appareils et logiciels conçus pour elles.

Cette ouverture à tous repose sur les valeurs, attitudes, aptitudes et connaissances critiques qui forment la spirale de développement des compétences à la citoyenneté numérique. En abordant les questions d'intégration en classe ou en famille, au calme (en jouant à des jeux de société, etc.), on donne aux enfants de tous âges de précieuses occasions de s'exprimer, de revenir sur certains préjugés dans un espace sécurisant et de réajuster leurs idées à mesure que leurs connaissances s'étoffent. Ils se préparent ainsi progressivement à défendre l'inclusion dans des contextes plus conflictuels comme leur cour de récréation, leur club de sport et dans la société en général.

Figure 6 – Sensibiliser aux pratiques inclusives – Compétences clés de la citoyenneté numérique



L'inclusion est aujourd'hui un thème très débattu en Europe, notamment avec des discussions sur les réfugiés mineurs et une prise de conscience croissante des obstacles à l'éducation que rencontrent trop souvent les enfants et adultes handicapés. Elle appelle à valoriser dans les programmes scolaires l'empathie, l'apprentissage social et affectif, et la lutte contre le harcèlement, à travers une approche pédagogique plus durable.

Vous trouverez dans la fiche d'information 4 « Éthique et empathie » des activités qui peuvent aider les enfants à assimiler certaines des compétences numériques nécessaires.



ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

■ Pour assurer un accès équitable et l'inclusion de tous, à la maison, à l'école et dans l'ensemble de la société, il faut surmonter cinq obstacles majeurs¹.

1. Les attitudes et valeurs existantes – Elles constituent le premier obstacle. La figure 5 (Domaine de compétence 1) montre les quatre étapes qui mènent à l'inclusion.
2. Le manque de compréhension – Les écoles tendent à fonctionner comme des microcosmes fermés. Pour remplir leur mission qui consiste à éduquer les jeunes citoyens et à élargir leur connaissance du monde, elles doivent pourtant s'ouvrir à ce qui les entoure, devenir un reflet du monde extérieur. Les technologies numériques peuvent s'avérer très précieuses pour enclencher ce processus.
3. L'absence des compétences nécessaires – La révolution numérique a créé de nouvelles façons de se trouver coupé d'un groupe ou de la société: cyberharcèlement, radicalisation, cyberdépendance... Les enseignants, les parents et les enfants ont besoin de solutions et de ressources pédagogiques innovantes pour relever ces nouveaux défis, que ce soit à l'école, au travail et dans la société en général.
4. Des ressources limitées – Les nouveaux défis appellent des solutions nouvelles, souvent coûteuses, bien qu'une réflexion rationnelle au stade de la connaissance (voir étape 4 de la figure 5 (domaine de compétence 1)) permette parfois d'économiser des frais. Or, un quart de siècle après l'introduction d'internet dans nos sociétés, aucun pays ne semble être passé du patchwork de solutions locales à un changement structurel fondé qui permettrait à chacun d'exploiter tout l'éventail de ses compétences de citoyen numérique.
5. Une organisation inadaptée – C'est le problème de l'œuf et de la poule. Tant que l'accès équitable et l'inclusion n'auront pas dépassé le stade de l'idéal qui est proclamé dans les traités pour se traduire concrètement en droits fondamentaux pour tous, nos ingénieurs, urbanistes, etc. resteront privés des outils et de la volonté publique nécessaires pour fonder nos cadres sociaux et culturels sur une conception universelle de l'inclusion.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

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

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

1. Unesco, Principes directeurs pour l'inclusion: assurer l'accès à «L'éducation pour tous», Unesco, Paris, 2006. Disponible sur: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140224_fre.locale=en

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

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

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

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

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

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



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ **Évaluation des initiatives d'inclusion au niveau local.** Avec vos élèves :

1. dressez une liste des organisations locales qui s'efforcent d'assurer l'accès et l'inclusion numériques ;
2. choisissez un outil en ligne à l'aide duquel vos élèves prépareront et réaliseront deux ou trois analyses SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats: forces, faiblesses, possibilités et menaces) pour étudier les pistes d'amélioration de l'impact de ces organisations locales. On trouve en ligne de nombreux outils utiles, par exemple: www.mindtools.com/pages/article/newTMC_05.htm ;
3. adressez vos conclusions aux organisations concernées et demandez-leur l'autorisation de les utiliser. Si vous n'obtenez pas cette autorisation, vous pouvez anonymiser les résultats ;

- partagez vos conclusions avec d'autres établissements, d'autres experts ou d'autres communautés avec lesquels vous êtes en contact. Ces communautés s'en inspireront peut-être pour des projets similaires.

■ En tant que citoyens numériques, vos élèves apporteront ainsi une contribution importante à un processus d'évaluation qui peut aider à construire une meilleure société pour tous.



POUR APPROFONDIR

■ Le Conseil de l'Europe propose des supports pertinents dans son Manuel de maîtrise de l'internet. Reportez-vous dans « 1. Internet en tout temps et en tout lieu » à sa fiche d'information 1 « Se connecter » ; dans « 3. Internet – Participation à la société du savoir » à ses fiches 10 « Recherche d'informations » et 11 « Trouver des informations de qualité sur le web ».

■ Le Conseil de l'Europe propose aussi des documents en anglais sur l'inclusion des jeunes à l'adresse suivante : <https://go.coe.int/XxSD1>.

■ L'Unesco livre des informations intéressantes dans ses Principes directeurs pour l'inclusion : assurer l'accès à l'éducation pour tous (2006), Unesco, Paris : <http://bit.ly/2SfeUov>.

■ Les Règles pour l'accessibilité des contenus web (WCAG) font partie d'une série de directives publiées par l'Initiative pour l'accessibilité du web (WAI), lancée par le World Wide Web Consortium (W3C), principale organisation internationale de normalisation d'internet. Elles expliquent comment rendre les contenus accessibles, avant tout aux personnes handicapées mais aussi à tous les utilisateurs, y compris ceux d'appareils aux fonctionnalités limitées comme les mobiles. Les Règles sont disponibles sur <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>, ou <https://www.w3.org/Translations/WCAG20-fr> pour la traduction française la plus récente.

■ La Convention relative aux droits des personnes handicapées précise ce que signifient les droits de l'homme dans le contexte du handicap. Elle protège les droits et la dignité des personnes handicapées. Elle est disponible en plusieurs langues, en langues des signes et en versions faciles à lire sur <http://bit.ly/37jO0zU>.

■ Le Conseil de l'Europe propose plusieurs publications et ressources visant à sensibiliser à la situation et aux droits des personnes handicapées, sur www.coe.int/fr/web/disability.

■ La Broadband Commission (Commission du haut débit) est un groupe pluri-sectoriel mis en place au sein de l'Unesco pour remédier aux actuelles normes à deux vitesses, sources de pauvreté numérique. Elle plaide pour un référentiel de protection de la vie privée adapté à l'âge sur l'ensemble des sites web. Le code utilisé doit devenir un service en ligne visant à faciliter la présence en ligne des enfants dans le respect de leurs droits, conformément à la Convention internationale des droits de l'enfant. Voir www.broadbandcommission.org.

■ Google for Education est une suite d'outils Google en cloud conçus pour les enseignants, destinés à favoriser l'apprentissage et l'innovation : <http://bit.ly/38HjD7h>.

■ Les Outils d'accessibilité Google visent à ce que tous puissent profiter du Net : <https://www.google.com/intl/fr/accessibility/>.

DOMAINE DE COMPÉTENCE 2

APPRENTISSAGE ET CRÉATIVITÉ

” Le véritable signe
de l’intelligence n’est pas
le savoir, mais l’imagination.

Albert Einstein



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

QU'EST-CE QU'APPRENDRE AU XXI^e SIÈCLE ?

Internet permet aux citoyens d'apprendre à tout moment de leur vie, mais il a aussi accéléré le renouvellement des connaissances. En 1900, on estimait que les connaissances humaines doublaient à peu près tous les siècles (c'est ce que l'on appelle « la courbe de doublement des connaissances »); aujourd'hui, le volume moyen de connaissances double tous les 13 mois. D'après les prévisions d'IBM, l'internet des objets fera doubler les connaissances toutes les 12 heures¹.

S'il devient impossible d'acquérir à l'école tous les savoirs dont on aura besoin pour le restant de sa vie, alors la *manière* d'apprendre devient plus importante que *ce qu'on apprend*, d'autant que les technologies numériques s'accompagnent d'évolutions très rapides dans notre façon de vivre. Ces technologies numériques ont modifié à la fois les outils et les lieux d'apprentissage et de savoir, remplacé la craie, le tableau et l'estrade par des outils d'information et de communication interactifs combinant sites internet, échanges de courriels, salles de chat, vidéoconférences, webinaires, applications, robots, drones, réalité virtuelle et plus encore. Les livres sur papier cèdent du terrain devant les e-books, les encyclopédies devant Wikipédia et bien d'autres encore.

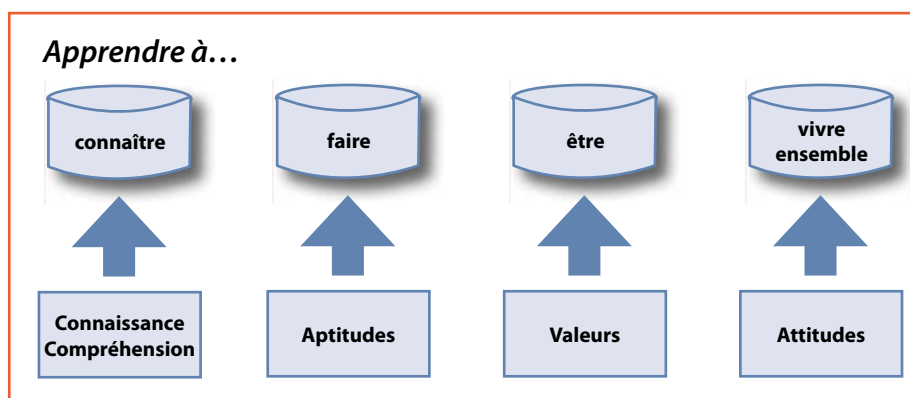
L'apprentissage mobile, les réseaux sociaux et les jeux en ligne font basculer la transmission du savoir et de certaines aptitudes des enseignants vers les apprenants. Les formations à distance (comme les MOOC, *massive online open courses*) permettent aux citoyens d'acquérir de nouvelles qualifications professionnelles par-delà les anciennes barrières sociales ou matérielles. En partie grâce à un meilleur accès aux outils d'apprentissage (voir la fiche d'information 1 « Accès et inclusion »), seuls 10 % des habitants du monde sont aujourd'hui incapables de lire ou d'écrire la moindre phrase, contre 25 % il y a un demi-siècle².

REPENSER LES PROGRAMMES, ACTUALISER LES PÉDAGOGIES

Outre la difficulté croissante à filtrer la surabondance d'informations et à départager le vrai du faux (voir la fiche d'information 3 « Éducation aux médias et à l'information »), ces nouvelles façons d'apprendre et le renouvellement rapide des connaissances ont fortement modifié le *quoi* et le *quand* des apprentissages. Dès les années 1990, Jacques Delors, ancien président de la Commission européenne, proposait de restructurer l'éducation autour de quatre piliers essentiels afin de préparer les jeunes à notre monde de plus en plus numérique. Ces quatre piliers sont : apprendre à connaître, à faire, à être et à vivre ensemble. D'autres éducateurs ont exprimé cette idée avant et après Jacques Delors, et internet offre une multitude d'outils et de forums qui concrétisent indéniablement la possibilité d'apprendre partout et à tout moment – bien que, le plus souvent, ces outils et ces forums cohabitent avec les systèmes éducatifs classiques sans s'y intégrer. Les quatre piliers s'appuient sur les quatre domaines de compétences identifiés dans le modèle conceptuel du Conseil de l'Europe (figure 7).

1. D. R. Schilling, *Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours*, Industry tap, 2013. Disponible sur : <http://bit.ly/2uBBvCE>
2. www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/images/ild-2016-infographic.jpg.

Figure 7 – Quatre piliers de l'éducation et compétences nécessaires à la citoyenneté numérique



■ Tout récemment, l'Institut de prospective technologique de la Commission européenne (IPTS) a avancé l'idée que, pour s'adapter aux besoins réels des futurs citoyens, les programmes devaient reposer sur cinq concepts : l'information, la communication, la créativité, la résolution des problèmes et la responsabilité. Et pendant que le débat sur les programmes scolaires faisait rage, un bouleversement majeur s'est installé tranquillement et a transformé les apprentissages : il s'agit des technologies. Ces dernières se sont frayé un chemin jusqu'à nos tout-petits qui, déjà internautes lorsqu'ils entrent à l'école maternelle, manquent des phases importantes de leur développement, ce qui pourrait peser lourdement sur leur avenir.

■ À l'heure où les enfants et les jeunes, tablette ou téléphones mobiles en main, naviguent dans un entre-deux en ligne/hors-ligne, apportant leurs disputes et leurs amitiés en classe et partant se coucher avec les jeux et les conflits de la cour de récréation, « apprendre à être » et « vivre ensemble » (c'est-à-dire les valeurs et les attitudes) deviennent de plus en plus nécessaires. De plus, l'enseignement formel commence à faire une place à des compétences d'« intelligence émotionnelle », comme la conscience de soi, la conscience sociale ou la gestion des relations. À l'autre bout du spectre, on s'aperçoit que les enfants qui apprennent à coder comprennent mieux les limites de la technologie et la place qu'elle occupe dans leur vie. Le code informatique, sorti de l'ombre, fait désormais figure de compétence incontournable pour les citoyens du XXI^e siècle.

QUELLE PLACE POUR LA CRÉATIVITÉ ?

■ Être un citoyen actif, que ce soit à l'école, avec ses amis ou sur les communautés en ligne et hors ligne, c'est être capable de formuler dans tous les débats des points de vue originaux, des idées et des opinions. Il faut pour cela maîtriser une série d'aptitudes cognitives complexes, allant de l'analyse des sources au tri et à l'interprétation des informations. Toutes ces aptitudes se développent par l'expérience et l'exploration plutôt que par la transmission de savoirs ; elles demandent un certain degré de créativité, ingrédient essentiel de la résolution des problèmes. Elles supposent aussi que les jeunes sachent s'exprimer de façon cohérente et écouter les avis des autres.

■ Comment, cependant, favoriser la créativité, l'expression de soi et l'apprentissage par l'expérience dans des écoles qui suivent des programmes d'apprentissage standard, des grilles d'évaluation obscures, et imposent aux élèves d'atteindre des objectifs extérieurs plutôt que ceux qu'ils se sont fixés ? La créativité et l'expression artistique ont toujours été d'importants vecteurs de progrès social, mais comment inciter les enfants à exercer leur imagination quand leurs écrans leur offrent, 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24, à portée de main par simple clic d'une souris, une palette de divertissements infinie ?



COMMENT ÇA MARCHE ?

■ Apprentissage et créativité sont intrinsèquement liés. L'apprentissage, tout comme la création, commence par l'apport d'informations, d'idées, d'émotions et/ou de sensations que l'apprenant traite à travers une activité pouvant aller de la réflexion à l'action individuelle ou collaborative. Comme la création, l'apprentissage est plus efficace lorsque l'apprenant est motivé et non contraint par le temps, l'espace, les pressions ou la crainte. L'apprentissage par le jeu et l'autoapprentissage fondé sur les technologies répondent généralement à ces critères, et peuvent donc aboutir à des résultats créatifs. Atteindre des buts immédiats encourage les apprenants à se fixer des buts plus ambitieux, et donc à définir leur propre programme d'apprentissage.

■ Selon une publication du Centre commun de recherche de la Commission européenne (JRC), « Apprendre à apprendre » consiste à « persister dans l'apprentissage et s'organiser soi-même, notamment à travers une bonne gestion du temps et des informations, à la fois seul et en groupe ³ ». Aujourd'hui, les éducateurs comme les décideurs estiment qu'il s'agit d'une aptitude de base pour réussir dans la société de l'information. Apprendre à apprendre est un élément essentiel de l'apprentissage tout au long de la vie, pour lequel le comportement de l'apprenant est déterminant. C'est pourquoi l'apprentissage doit devenir une expérience positive pour tous les enfants. Il est difficile d'évaluer la capacité à apprendre à apprendre car elle englobe des aspects cognitifs, psychologiques et socioculturels.



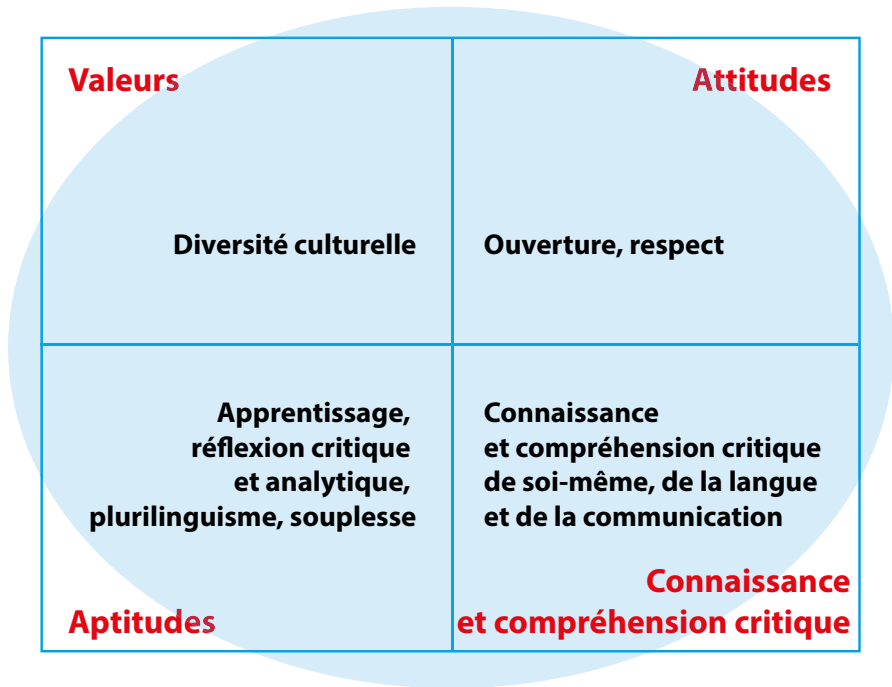
DIMENSIONS ÉDUCATIVES ET CITOYENNES

■ Outre le rôle important de l'apprentissage dans la connaissance et la compréhension critique du monde, des activités pédagogiques inscrites dans un environnement bienveillant aident les élèves, en cas d'échec comme de réussite, à mieux se connaître et à mieux connaître leurs qualités et leurs limites. L'apprentissage coopératif, consistant par exemple à planifier et à réaliser des projets et des modèles lors d'activités manuelles, est particulièrement intéressant pour les très jeunes enfants. En partageant les outils, en confrontant leurs idées et en utilisant le matériel à tour de rôle, ils mettent en pratique des valeurs démocratiques comme la justice et l'équité, et des attitudes telles que le respect des autres et de leurs idées.

3. B. Hoskins et U. Fredriksson, *Learning to Learn : What is it and can it be measured?* JRC, Commission européenne, 2008. Disponible sur <https://bit.ly/2i1Q0rC>.

■ Dans notre monde de plus en plus complexe et imprévisible, la créativité aide à s'adapter à de nouveaux environnements, à répondre aux besoins sociétaux émergents et à résoudre les nombreux défis qui accompagnent la technologie. Par conséquent, la créativité crée des emplois, favorise la croissance économique et pousse la société à optimiser son potentiel humain. Des recherches fondées sur le « test de la pensée créative » de Torrance, qui fait autorité depuis les années 1960 pour mesurer la créativité, indiquent que les réalisations créatives au cours de la vie sont trois fois plus corrélées à la créativité pendant l'enfance qu'au QI pendant l'enfance⁴.

Figure 8 – Apprentissage et créativité – Compétences clés de la citoyenneté numérique



4. M. A. Runco, G. Millar, S. Acar et B. Cramond, «Torrance Tests of Creative Thinking as Predictors of Personal and Public Achievement: A Fifty-Year Follow-Up», *Creativity Research Journal*, 22 (4), 2010. DOI: 10.1080/10400419.2010.523393.

FICHE D'INFORMATION 2

APPRENTISSAGE ET CRÉATIVITÉ



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

■ Les cinq premières années sont une période clé pour le développement de l'enfant ; durant celles-ci, l'« architecture » et le fonctionnement du cerveau de l'enfant se mettent en place par neuroplasticité. Ces premières années conditionnent donc non seulement les apprentissages futurs d'une personne, mais aussi son bien-être social et affectif. Dans le monde d'aujourd'hui, de nombreux parents devant s'absenter pour travailler, l'existence de structures de garde équitables est cruciale pour que tous les enfants puissent apprendre et développer leur créativité.

■ La deuxième question éthique est celle de l'usage intensif des technologies pendant la petite enfance. Des sources fiables comme l'Ofcom, instance britannique de régulation des communications, montrent que la majorité des petits Européens sont en ligne avant l'âge de 2 ans et qu'au Royaume-Uni les 3-4 ans y passent en moyenne 71 minutes par jour. Regarder des vidéos sur YouTube est devenu le deuxième passe-temps favori des moins de 5 ans, à un âge où l'activité physique et l'apprentissage par l'exploration et par le jeu sont censés façonner le corps, l'esprit et les aptitudes socio-affectives. Quel est l'impact d'un aussi fort usage des technologies à ce moment du développement cérébral, et comment sensibiliser les parents bien intentionnés à ses répercussions possibles sur la créativité et l'avenir de leurs enfants ?

■ Les écoles et les enseignants sont-ils préparés, et comment ? Les supports pédagogiques sont-ils adaptés à l'ère du numérique ? Le coffre aux trésors ouvert par les technologies numériques est-il en train de devenir une boîte de Pandore parce que nos systèmes éducatifs ne s'y adaptent pas, ou pas assez vite ?

■ D'après la Convention internationale des droits de l'enfant (CIDE), les enfants ont droit dès leur plus jeune âge à une éducation adaptée à leurs besoins sur la base de l'égalité des chances ; mais cela reste un défi majeur. Or, une éducation abordable et centrée sur l'enfant joue un grand rôle pour l'avenir de chaque citoyen et, à terme, de toute la société.

■ Les résultats de tests standardisés aux États-Unis et ailleurs laissent entrevoir une « crise de la créativité ». Les chercheurs craignent que notre société ne soit en train de devenir « moins expressive ou sensible par la parole et par les émotions, et moins empathique ; moins réactive aux sons et aux mouvements ; moins dotée de sens de l'humour ; moins imaginative ; moins capable de visualiser des idées ou de voir les choses sous différents angles ; plus conformiste ; moins capable d'établir des liens entre des choses apparemment sans rapport, de synthétiser des informations, de rêver de l'avenir ou de s'y projeter¹ ». Notre société favorise-t-elle assez la créativité, et comment contrer l'impact du consumérisme culturel quand il existe une mine de divertissements juste à portée de clic ?

■ Le « copier-coller-télécharger » qui règne dans le monde en ligne peut vite empêcher les créateurs de vivre de leur travail. Il est donc important de parler aux enfants, à tout âge, des questions de droits d'auteur. *Open source* et licences libres, *crowdfunding*, contenus artistiques transmis par la *blockchain* et soutenus par des

1. J. Powers, « The Creativity Crisis and what you can do about it », *Psychology Today*, 2015. Disponible sur : <http://bit.ly/37nc7Ox>.

contributions directes et volontaires sur des sites caritatifs : de nouveaux modèles commerciaux sont aussi à inventer pour que les internautes puissent soutenir leurs artistes préférés sans que tout repose sur les modèles de copyright existants.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

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

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

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

■ Le site [Teaching 2 and 3-year-olds](https://teaching2and3yearolds.com/) (<https://teaching2and3yearolds.com/>) présente des idées et des activités créatives pour les élèves de maternelle et même des enfants plus jeunes, des mathématiques aux arts et de la cuisine à la musique. Le site offre aussi des astuces utiles sur les façons d'aménager et de gérer la classe et la salle de jeux afin de favoriser l'exploration et l'apprentissage autonome.

■ Confiez à vos élèves un petit projet de recherche sur « La créativité hier et aujourd'hui ». Faites-leur comparer des journaux tenus par des enfants des années 1950 ou 1960 avec des blogs ou vlogs d'enfants d'aujourd'hui. Y trouve-t-on le même niveau de créativité ? La créativité change-t-elle avec le support, ou plutôt avec l'époque ?



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ Relier l'apprentissage à la citoyenneté – Donnez à vos élèves une liste de maîtres à penser à la fois pédagogues et citoyens : Aristote, Socrate, Rousseau, Léonard de Vinci, Einstein, Gandhi, Sugata Mitra... Les adolescents donneront rapidement leurs propres exemples. Puis invitez-les à se renseigner sur ces maîtres à penser, jusqu'à déceler les liens entre éducation et citoyenneté. À partir de leurs résultats,

incitez-les à créer un quiz, qu'ils pourront partager en ligne avec d'autres élèves de leur établissement ou d'ailleurs.

■ Faites découvrir à vos élèves le *Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie* du Conseil de l'Europe (en introduction de ce manuel). À partir de ce modèle en quatre domaines, ils créeront et présenteront leur propre projet, consacré aux compétences de citoyenneté numérique d'une personnalité à une période donnée de l'Histoire.

■ Entamez régulièrement une discussion avec vos élèves sur des choses qu'ils tiennent pour acquises, par exemple : « Si toutes les écoles disparaissaient, où iriez-vous apprendre? ». Cela fera travailler leur imagination, mais les fera aussi réfléchir à l'utilité et à l'intérêt des traditions et des institutions nationales.

■ Demandez à vos élèves s'ils ont déjà joué à un jeu en ligne comme Minecraft, dans lequel les joueurs créent un autre monde et y évoluent. Amenez-les à citer toutes les règles que les joueurs doivent respecter pour vivre dans ce monde en ligne. Étudiez les outils que les joueurs utilisent et ceux dont ils doivent apprendre à se servir dans leur jeu en ligne. Demandez-vous ensuite à quel point les joueurs doivent se montrer créatifs pour continuer d'exister et quelle est la place de la créativité dans le jeu et dans ce monde virtuel.



POUR APPROFONDIR

■ Le Conseil de l'Europe propose des supports pertinents dans son Manuel de maîtrise de l'internet. Vous pouvez consulter ses fiches d'information 12 « Apprentissage à distance et MOOC », 14 « Vidéos, musique et images sur internet », 15 « Créativité », 16 « Jeux », 24 « Intelligence artificielle, automatisation et bouleversements technologiques », et 25 « Réalité virtuelle et réalité augmentée ».

■ D'importantes institutions mondiales, dont l'Unicef, le PNUD, l'OMS et la Banque mondiale, ont mis au point une liste inventoriant les étapes du développement de l'enfant, qui précise les éléments ayant un impact sur l'apprentissage et la créativité : www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

■ Hodder Éducation (www.hoddereducation.co.uk) propose des outils et des plates-formes pour toutes les matières, à différents niveaux scolaires, et couvrant différents types d'apprentissage (dont la classe inversée ou *flipped learning*).

■ La Khan Academy (www.khanacademy.org) offre à ses utilisateurs enregistrés des modules gratuits en ligne sur un large éventail de sujets. Les apprenants peuvent suivre leurs progrès sur chaque module et les combiner à leur guise pour créer leur propre cours.

■ Le *Digital Competence Framework for Citizens* (Référentiel des compétences numériques pour les citoyens) (<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en>, publication de la Commission européenne) approfondit les cinq aspects des programmes mis en avant par l'Institut de prospective technologique (IPTS) et donne un aperçu de leur mise en œuvre dans l'Union européenne.

■ L'Unesco explique son approche de la citoyenneté numérique dans *Éducation à la citoyenneté mondiale: préparer les apprenants aux défis du XXI^e siècle* (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000230062>). L'organisation détaille les résultats visés tout au long de la scolarité dans *Éducation à la citoyenneté mondiale: thèmes et objectifs d'apprentissage* (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233240>).

■ Atal Tinkering Labs (<https://aim.gov.in/index.php>) est un projet mis en œuvre dans les établissements scolaires indiens pour encourager les élèves à jouer. Non seulement il a favorisé la créativité des enfants, mais les mentors y jouent aussi un rôle crucial dans l'apprentissage en général. Les « kits d'innovation » tiennent dans un bus, et un laboratoire mobile peut couvrir 32 écoles.

■ Le Consortium for School Networking (CoSN) a créé, en partenariat avec le Center on Technology and Disability, une boîte à outils pour l'accessibilité numérique afin d'aider les écoles à aborder les technologies et l'innovation: <https://cosn.org/digitalaccessibility>.

■ Google Arts & Culture offre un accès en ligne à des éléments de patrimoine culturel du monde entier. Les internautes peuvent y visiter certains des plus célèbres musées du monde et scruter des tableaux de Vincent van Gogh et d'autres grands maîtres, jusqu'à leur plus petit coup de pinceau (<https://artsandculture.google.com/>).

■ Un outil pédagogique fondé sur la réalité virtuelle, *Expeditions*, donne à ses utilisateurs l'occasion de nager avec des dauphins, de visiter des sites en plein air, de parcourir un musée, etc., sans quitter la classe. Il existe plus de 900 expéditions et d'autres sont en cours de développement: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.

QU'EST-CE QUE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION AUJOURD'HUI ?

■ Comme la citoyenneté numérique, l'éducation aux médias et à l'information a fait l'objet de différentes définitions et terminologies. Qu'on parle de littératie numérique, de compétence médiatique ou d'éducation aux médias, ce qui est visé, c'est le fait de savoir correctement manier les médias et les sources d'information.

■ L'omniprésence d'internet, avec ses médias et ses fils d'information en continu, peut donner l'impression que l'ère du numérique nous a tous transformés en utilisateurs des médias et que le numérique est partout, même à l'école. Ce n'est pas le cas, et les établissements scolaires constituent même une exception notable. Or, il est absolument crucial qu'ils forment les futurs citoyens à la compréhension, à la critique et à la création d'informations. C'est à l'école que les citoyens doivent développer, et conserver, un esprit critique leur permettant de participer réellement à leur communauté.

■ Compte tenu de l'éventail extrêmement large de médias disponibles, l'éducation aux médias et à l'information au XXI^e siècle est un objectif ambitieux. Il faut apprendre à maîtriser non seulement les médias traditionnels et les images qu'ils véhiculent, mais aussi le foisonnement de technologies et d'applications nouvelles qui bouleversent le mode de transmission des informations.

■ Nos enfants ne pourront agir en citoyens responsables en ligne et hors ligne sans une éducation aux médias et à l'information couvrant les différents types de supports, et la question de savoir qui va la leur enseigner est encore ouverte.

■ Si l'école constitue le lieu par excellence de formation de l'esprit critique, de l'analyse et du jugement, n'est-il pas logique que l'éducation aux médias et à l'information devienne une pierre angulaire des programmes scolaires ?

QUE RECOUVRE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION ?

■ L'éducation aux médias et à l'information (EMI) est un terme général recouvrant trois aspects, souvent clairement délimités : maîtrise de l'information, éducation aux médias et aux TIC/du numérique. Comme le souligne l'Unesco, l'EMI rassemble différents acteurs, dont les individus, les collectivités et les pays, pour bâtir la société de l'information.

■ Elle recouvre non seulement différents aspects, mais aussi un large éventail de compétences qui doivent être correctement exercées pour porter un regard critique sur chacun de ces aspects.

QU'APPORTE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION À NOS ENFANTS ?

■ Les enfants et les jeunes d'aujourd'hui savent très bien trouver et utiliser des médias pour se divertir et passer le temps. Mais combien d'entre eux sont capables, sur les mêmes appareils, de chercher des réponses, de mener des recherches fondées sur des preuves, de lancer un débat ou de suivre l'actualité ?

■ Les enfants et les jeunes sont confrontés à tous types de contenus et devraient – doivent, même – savoir distinguer le vrai du faux, dire ce qui est de qualité et ce qui ne l'est pas. Ce discernement va au-delà des *fake news* : il englobe l'aptitude à traiter et à interpréter toutes les informations.

■ Des recherches sont en cours pour estimer le potentiel pédagogique des technologies de la communication existantes et émergentes pour les 0-8 ans. Le projet DigiLitEY part de l'idée que «les premières années fournissent une base cruciale à l'apprentissage tout au long de la vie ; il faut donc veiller à ce que (tous) les pays développent des politiques et pratiques éducatives visant à transmettre à nos plus jeunes citoyens les savoirs et aptitudes nécessaires à notre époque de médias numériques». Des initiatives comme DigiLitEY (action COST – coopération scientifique et technique européenne) ou le projet du Centre commun de recherche consacré aux technologies numériques chez les enfants de 0 à 8 ans (JRC – Commission européenne) devraient bientôt livrer des conclusions et directives intéressantes sur l'éducation aux médias et à l'information.

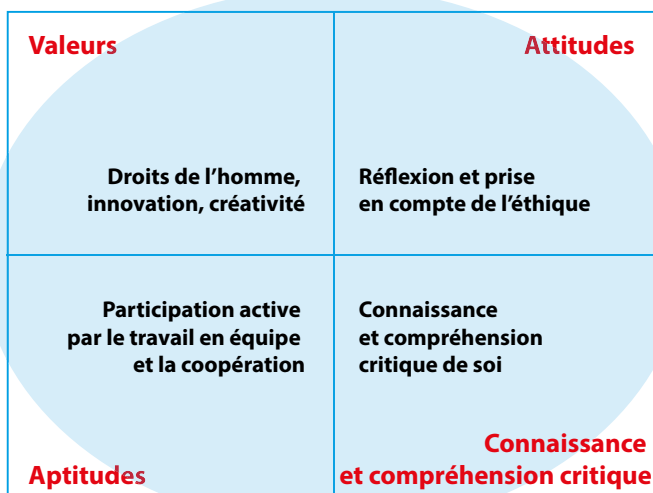
■ Qu'ils se plongent dans des jeux en ligne ou regardent une vidéo après l'autre, nos enfants gagneraient à comprendre les intérêts en jeu et leurs implications potentielles. Il est crucial qu'ils soient capables de traiter et d'analyser ce qui se passe et de prendre eux-mêmes les bonnes décisions. L'éducation aux médias et à l'information les aide à développer ces compétences.

DIFFÉRENCE AVEC LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ On confond souvent citoyenneté numérique et éducation aux médias et à l'information. De fait, l'une des facettes de la citoyenneté numérique consiste à porter un regard critique sur les médias et sur les technologies, les outils et les informations en ligne. L'éducation aux médias et à l'information (EMI) consiste à réfléchir, avec un esprit critique, à tous les médias qui nous entourent ; la citoyenneté numérique consiste à vivre avec toutes les technologies qui nous entourent et à les utiliser activement. Les médias, comme les technologies, peuvent revêtir des formes très diverses, qui parfois même fusionnent.

■ Plutôt que de s'en tenir seulement aux compétences cognitives, émotionnelles et sociales, il est utile de fonder aussi l'EMI sur d'autres compétences liées aux médias, tirées du modèle de compétences du Conseil de l'Europe (figure 9 ci-dessous).

Figure 9 – Éducation aux médias et à l'information – Compétences clés de la citoyenneté numérique





COMMENT ÇA MARCHE ?

— L'éducation aux médias et à l'information est à la racine de la compréhension des médias et de leur rôle dans la société. L'EMI apporte aussi certaines des aptitudes qui rendent possibles la réflexion critique, l'analyse, l'expression de soi et la créativité – des compétences toutes nécessaires aux citoyens d'une démocratie.

— Les citoyens peuvent consulter, analyser, créer et consommer les médias et l'information sous divers formats, de la presse à la radio, de la vidéo à internet. Apprendre à se servir correctement d'un moteur de recherche est important pour les citoyens numériques, et une fois les informations trouvées, des aptitudes transversales comme la réflexion critique sont nécessaires pour explorer et comparer les diverses sources en ligne. La capacité d'analyser, puis de classer les informations et de retenir les plus pertinentes peut aider à acquérir des connaissances dans un grand nombre de domaines.



VALEUR ÉDUCATIVE ET CITOYENNE

— L'esprit critique est extrêmement précieux pour les citoyens et en particulier pour les jeunes apprenants qui doivent eux aussi savoir résoudre des problèmes, trouver des informations, se faire une opinion, apprécier les sources, etc. Compte tenu du volume de données et d'informations vraies et fausses disponibles en ligne, l'EMI est tout à fait cruciale.

— Un message peut devenir viral en moins d'une heure, une affirmation fautive être répétée jusqu'à avoir l'air vrai. Devant une telle vitesse de propagation, les personnes dotées de compétences adéquates en EMI sauront mieux distinguer le vrai du faux, se poser des questions et chercher des réponses au milieu de tout ce qui est déversé en ligne.

— Les moteurs de recherche ont révolutionné notre façon de chercher du contenu en ligne, et les citoyens numériques doivent aussi savoir que les algorithmes ne sont pas toujours neutres. Les moteurs de recherche peuvent être – et ont déjà été – manipulés à des fins politiques ou autres; par conséquent, les internautes ne devraient pas négliger les résultats qui n'arrivent pas en tête de classement. S'agissant des informations, et surtout de l'actualité internationale, le maître mot est « diversité ». Les algorithmes devraient être configurés de manière à toujours livrer des points de vue différents sur les mêmes événements.

— Enfin, les enfants et plus largement les citoyens risquent de croire à tort que si certaines nouvelles sont « fausses », alors d'autres doivent être « la vérité ». Même les informations factuellement correctes ont subi un filtre éditorial qui sélectionne un événement parmi la masse de ce qui se produit dans le monde. Pour attirer le public, les médias s'efforcent de rendre l'actualité « sexy », simple et « à sensation » et tombent peu à peu dans l'information-spectacle. Ils préfèrent couvrir les accidents graves, les morts et les violences plutôt que les exemples de solidarité et de fraternité. Au-delà de l'« exactitude des faits », il faut plutôt se demander pourquoi les médias aiment tant les catastrophes. Y a-t-il quelque chose à gagner à entretenir chez le public une crainte perpétuelle? Quelle influence ce choix a-t-il sur les opinions politiques? Quels messages idéologiques sous-tendent un article ou un reportage par ailleurs fidèle aux faits?



ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

■ Nous ne pouvons pas nous passer d'information ; on peut même dire que « nos cerveaux dépendent de l'information pour fonctionner de façon optimale¹ ». Des informations fausses ou biaisées peuvent avoir un grand impact sur nos actions et sur nos réactions. Toute société démocratique suppose une éthique de l'honnêteté et de l'intégrité ; l'esprit critique et la capacité d'évaluation peuvent freiner la propagation des informations fausses et malhonnêtes.

■ Les risques de *fake news* et la diffusion de fausses informations vont se renforcer à mesure que l'accès à l'information et à la communication continuera à s'élargir dans le monde.

■ Or, des citoyens obnubilés par les *fake news* risquent de moins se méfier de la propagande, pourtant tout aussi problématique.

■ De plus en plus de personnes tirent directement leurs informations d'internet ; parfois, les contenus numériques se répandent très vite sans véritable vérification des faits.

■ Les citoyens risquent alors de se fier à des informations inexactes, avec des conséquences potentiellement désastreuses pour leur communauté et pour la société en général.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

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

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

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

1. <https://fr.unesco.org/themes/education-aux-medias-linformation>.

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

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

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

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



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ Relier l’éducation aux médias et à l’information à la citoyenneté numérique – Appliquez une juste dose de scepticisme à ce que vous trouvez en ligne et soyez prêts à exercer votre réflexion critique. Cherchez régulièrement des opinions et des informations divergentes afin d’éviter de propager des mythes ou de croire des affirmations fausses.

■ Le Center for Media Literacy (CML) offre des ressources pratiques pour aider à développer, organiser et structurer des exercices en classe sur l’éducation aux médias (www.medialit.org/cml-medialit-kit). Demandez à vos élèves de sélectionner des articles en ligne et des messages reçus personnellement, puis de répondre à certaines des questions suivantes :

- ▶ Qui a créé ce message ?
- ▶ Quelles sont les techniques employées pour attirer mon attention ?
- ▶ Quels sont les styles de vie, valeurs et points de vue présents ou absents de ce message ?
- ▶ Pourquoi ce message a-t-il été envoyé ?
- ▶ Comment ce message pourrait-il être compris par d’autres personnes que moi ?

■ Éducation aux médias et à l'information pour les enseignants, – L'Unesco a mis au point un programme de formation destiné à transmettre aux éducateurs de tous horizons les principales compétences nécessaires (connaissances, aptitudes et attitudes). Le programme se concentre sur les approches pédagogiques nécessaires pour permettre aux enseignants d'intégrer l'éducation aux médias et à l'information à leur travail en classe (<http://bit.ly/2IFLFPK>).



POUR APPROFONDIR

■ Le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe (<https://www.coe.int/fr/web/children/internet-literacy-handbook>) propose des supports pertinents. À consulter : ses fiches d'information 6 « Courrier électronique et communication », 10 « Recherche d'informations », 11 « Trouver des informations de qualité sur le web » et 22 « Obtenir de l'aide ».

■ La mission de l'Unesco est de favoriser l'éducation aux médias et à l'information dans la société à travers une stratégie complète. Aussi l'Unesco a-t-elle élaboré un modèle de Programme de formation pour les enseignants sur ce sujet, ainsi que des lignes directrices pour la préparation de politiques et stratégies nationales, entre autres projets internationaux : <http://bit.ly/2HaqRFL>.

■ *Media Matters in the Cultural Contradictions of the "Information Society" – Towards a Human Rights-Based governance* : <https://journals.openedition.org/inmedia/545>.

■ L'essai *Media Literacy Now* de Divina Frau-Meigs publié en 2011 appelle à établir des ponts entre l'éducation aux médias et à l'information et la citoyenneté numérique : <http://bit.ly/2o5p3US>.

■ La Global Digital Citizen Foundation propose un cahier d'activités et de jeux, *The Critical Thinking Workbook*, destiné à développer l'esprit critique (disponible sur : <http://bit.ly/2BGUVO9>). Ce cahier incite les élèves à ne pas se contenter de se « tenir au courant » sur tel ou tel sujet.

■ L'Unesco a produit un *Kit d'éducation aux médias à l'intention des enseignants, des élèves, des parents et des professionnels*, qui propose un panorama complet de l'éducation aux médias tout en montrant comment participer davantage à notre environnement culturel et politique : <http://bit.ly/2Hg86Ay>.

■ Be Internet Awesome (https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us) enseigne aux enfants de 9 à 11 ans les fondamentaux de la citoyenneté et de la sécurité numériques, afin qu'ils puissent explorer en confiance le monde en ligne.

CHAPITRE 2 BIEN-ÊTRE EN LIGNE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

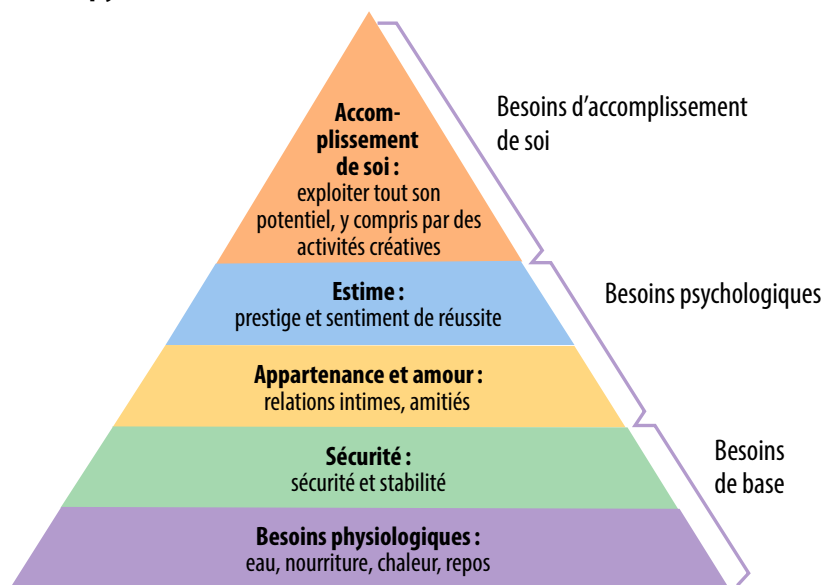
Bien-être en ligne

Le bien-être est un concept universel, étroitement lié à la citoyenneté, qui dépend de notre capacité à :

- ▶ exploiter tout notre potentiel ;
- ▶ faire face aux contraintes habituelles de notre environnement ;
- ▶ travailler et communiquer de façon productive et fructueuse ;
- ▶ se sentir utile à la communauté.

Afin de pouvoir réfléchir au bien-être dans le contexte de la citoyenneté numérique, enseignants, parents et enfants gagneront à connaître la « pyramide des besoins » de Maslow ¹.

Figure 10 – La pyramide des besoins



Le cadre de compétences pour la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe fonctionne comme cette pyramide : les enfants ne peuvent passer au niveau supérieur de compétences que si les bases sont assurées. Les aptitudes élémentaires comme l'écoute, l'observation et la coopération, par exemple, servent de socle aux aptitudes cognitives (connaissance et compréhension critique). Des valeurs et attitudes collectives communes, comme la justice, l'équité, l'égalité et l'esprit civique, permettent de satisfaire beaucoup de nos besoins en accomplissement personnel.

La technologie imprègne aujourd'hui presque tous les aspects de notre vie quotidienne. Pour contrer ce que le monde numérique a de négatif, les citoyens doivent donc absolument connaître les défis qui l'accompagnent et rechercher consciemment un équilibre. Certains gouvernements en tiennent compte, avec des initiatives comme le Programme national pour le bonheur et la positivité (<http://bit.ly/2wbqloN>), aux Émirats arabes unis, accompagné de la désignation d'une ministre d'État chargée du Bonheur et du Bien-être.

1. A. H. Maslow, *Motivation and personality*, Harper and Row, New York, 1954 (titre français : *Devenir le meilleur de soi-même*).



LE MOT DES ENFANTS

” Pour moi, les gens devraient être libres de partager leurs connaissances et leurs avis sans craindre pour leur personne. Ils devraient tous pouvoir s’exprimer tel qu’ils sont, ne pas se sentir brimés par une société qui les discrimine.

Katie, 15 ans, Angleterre



LE MOT DES ENSEIGNANTS

” L’important, c’est d’adapter les compétences et la citoyenneté numériques à chaque tranche d’âge. Quand ils sont petits, les enfants ont besoin d’assimiler des compétences comme l’esprit civique, la contestation du statu quo et la remise en question de ce qu’ils rencontrent, voient ou entendent.

Un enseignant, Riga



LE MOT DES PARENTS

” Parents, enseignants, toute la société : tous ceux qui participent à l’éducation des enfants doivent unir leurs forces et apprendre à travailler ensemble. Nous formons un triangle, et nos enfants sont au centre.

Association européenne des parents

” Ce qui m’inquiète, c’est l’impact sur les contacts humains, la sociabilité, la santé physique et affective, et le désintérêt pour les activités hors ligne comme le sport, les sorties en plein air, les clubs, les hobbies, la participation à la vie locale, le travail scolaire ou le travail tout court. Les médias en ligne peuvent être utiles si on s’en sert bien, mais il faut apprendre à les gérer.

Un parent d’élève, France

APERÇU FICHE D'INFORMATION 4 : ÉTHIQUE ET EMPATHIE



- ▶ Quels sont les liens entre éthique et empathie ?
- ▶ Que peut apporter l'empathie à la médiation et à la recherche de la paix ?
- ▶ Quel est le rôle de l'éthique dans la citoyenneté numérique ?

APERÇU FICHE D'INFORMATION 5 : SANTÉ ET BIEN-ÊTRE



- ▶ La technologie peut-elle améliorer la santé, et inversement ?
- ▶ Entre technologie et bien-être, pourquoi dit-on que tout est question d'équilibre ?

APERÇU FICHE D'INFORMATION 6 : PRÉSENCE ET COMMUNICATIONS EN LIGNE



- ▶ Quels effets le Règlement général sur la protection des données de l'Union européenne (RGPD) aura-t-il sur la présence en ligne ?
- ▶ Quelles sont les conséquences de la perméabilité des communications en ligne et sur les réseaux sociaux ?
- ▶ Comment se créer, dès le début, une présence en ligne positive ?

DOMAINE DE COMPÉTENCE 4

ÉTHIQUE ET EMPATHIE

” L'empathie,
c'est l'oxygène
qui fait vivre les relations
entre individus.

Heinz Kohut (1977)



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

L **éthique** est l'ensemble des principes moraux qui régissent le comportement des personnes. Elle repose en théorie sur ce qui est généralement considéré comme bien ou mal dans une société ou un groupe donné, mais en ligne, les comportements acceptés s'en écartent souvent ; des agissements contraires à l'éthique semblent parfois même rencontrer une approbation tacite. Citons notamment le harcèlement : des enfants (et des adultes !) rivalisent de commentaires blessants pour se faire bien voir par leurs pairs. En outre, l'absence de frontières du monde numérique permet de passer sans effort d'un cadre social ou d'un groupe à l'autre, et ce qui est vu comme moral dans un cadre peut s'avérer choquant dans un autre.

■ **L'empathie** est la capacité à comprendre ou à ressentir ce que vit une autre personne au sein de son propre cadre de référence, c'est-à-dire à comprendre sa réalité et à se mettre à sa place. Parce qu'elle nous amène à comprendre les intérêts, les besoins et les points de vue d'autrui, l'empathie est un important déterminant du comportement moral et un élément nécessaire à la construction de communautés morales. Elle incite aux changements de perspective, détermine le regard que nous portons sur une personne ou sur un groupe et a un impact majeur sur notre façon de percevoir les autres et les événements de la vie et d'y réagir. En cela, l'empathie « colore » le cadre éthique transmis par la famille et la société et permet à chacun de créer peu à peu son propre filtre, à travers lequel il analyse ce qu'il reçoit, entreprend des actions « bonnes » ou utiles ou prend certaines décisions.

■ L'empathie et l'éthique sont au cœur du modèle de compétences du Conseil de l'Europe, puisqu'elles reposent sur la valorisation de la dignité humaine et des droits de l'homme, le respect des autres, le sens des responsabilités collectives et une saine connaissance de soi. Ces compétences, associées à l'écoute, l'observation et la coopération, permettent d'envisager la réalité sous plusieurs angles et d'aborder les autres dans toute leur diversité. Daniel Goleman, auteur de plusieurs publications sur l'intelligence émotionnelle, parle de « se mettre au diapason des émotions¹ ». Il souligne l'importance de prêter attention à la communication non verbale pour capter les sentiments et les points de vue des autres et s'intéresser activement à leurs préoccupations. Il est évidemment plus difficile de décoder les messages non verbaux dans un environnement en ligne. En outre, d'après les recherches sur la plasticité neuronale, la sur-stimulation constante de notre cerveau par l'alternance rapide de sons et d'images sur internet aurait un impact sur notre aptitude à traiter les signaux plus subtils et ralentirait le développement de notre cortex préfrontal, siège de la réflexion sur les conséquences potentielles de nos actes².

DÉVELOPPER L'ÉTHIQUE ET L'EMPATHIE PENDANT L'ENFANCE

■ L'éthique et l'empathie s'apprennent habituellement auprès des parents. Plus la façon de penser des parents est proche de la culture dominante, moins les enfants ont de raisons d'y réfléchir. Cependant, quand ils entrent à la crèche, à l'école maternelle, puis à l'école, les échanges avec les autres enfants de milieux divers les confrontent rapidement à d'autres réalités. C'est là une part importante du rôle de socialisation de l'école : la diversité et l'intégration de tous deviennent des atouts pour les enfants dans leur cheminement vers une citoyenneté numérique active.

1. D. Goleman, *The Brain and Emotional Intelligence: New Insights*, More Than Sound, États-Unis, 2011.
2. N. Carr, *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*, W. W. Norton & Co., New York, 2010 (titre français : *Internet rend-il bête?*).

■ L'éthique et l'empathie ne sont pas figées, elles évoluent à mesure que les enfants cherchent à comprendre leurs camarades et, à travers ces interactions, modifient réciproquement leurs manières de voir. Peu à peu, les enfants vont étendre leur cercle social et leurs sources d'information à des amis en ligne et hors ligne et à des outils et des sites de réseaux sociaux, et rencontrer ainsi un éventail de points de vue encore plus large qui continuera de façonner leur éthique et leur capacité d'empathie. Des conseils bienveillants et non intrusifs de la part des parents et des enseignants, dans l'idéal jusqu'au début de l'adolescence, jouent un rôle fondamental dans ce processus.

■ Ces dernières années, des recherches ont jeté une nouvelle lumière sur les processus neuronaux par lesquels notre esprit comprend et traite les émotions. L'empathie s'expliquerait par l'activation de neurones miroirs dont dépend également notre capacité à « lire dans les pensées » et à partager nos émotions³. Dès la plus tendre enfance, à travers les échanges dans le cercle familial, nous apprenons à lire l'état émotionnel des autres, et en arrivons à adopter ou à refléter spontanément la réaction émotionnelle que nous nous attendions à rencontrer chez les autres dans une situation ou un contexte donné. Bien qu'il n'existe toujours pas de mesure fiable de l'empathie⁴, les recherches montrent que les personnes considérées comme très empathiques ont des réseaux de neurones miroirs particulièrement actifs. Les recherches à ce sujet livrent également de précieuses connaissances sur l'autisme.

POURQUOI L'ÉTHIQUE ET L'EMPATHIE COMPTENT-ELLES POUR LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE ?

■ L'empathie peut être utilisée pour susciter ou pour renforcer des comportements non éthiques. La peur et un fort stress, par exemple, inhibent une hormone spécifique (l'ocytocine), avec pour effet de diminuer notre capacité d'empathie. Cela modifie ce que nous jugerions normalement conforme à l'éthique et explique que de telles émotions nous empêchent généralement d'interagir sagement avec les autres. Autrement dit : la peur nourrit les préjugés. De récentes élections nationales ont montré que l'empathie pouvait être détournée pour susciter des comportements contraires à l'éthique : en montrant de l'empathie avec des personnes racistes ou sexistes, par exemple, des candidats ont indirectement approuvé ces tendances pour s'attirer des soutiens. L'empathie peut servir à appeler aux armes, elle peut entraîner des violences et même les aggraver. Tandis qu'une photo comme celle de Kim Phuc, petite Vietnamienne brûlée au napalm en 1972, ou celle du corps d'un petit garçon syrien rejeté sur une plage en 2017, ont contribué à abrégé une guerre ou à susciter l'indignation du public devant une situation inhumaine, les images de James Foley décapité par Daech en 2014 ont déclenché une escalade dans la violence militaire.

■ Des recherches indiquent que la meilleure manière d'affaiblir les préjugés raciaux ou autres est de nouer un dialogue ouvert et empathique avec les personnes concernées. L'empathie joue un rôle essentiel dans la médiation et dans la construction de la paix, car elle élargit notre champ de compréhension et aide à créer des liens entre les parties opposées. Intégrée aux approches pédagogiques, auprès des enfants comme des adultes, elle met les apprenants plus en confiance

3. R. Krznaric, *Empathy: Why It Matters, And How To Get It*, Random House, Royaume-Uni, 2014.

4. L'Interpersonal Reactivity Index (IRI) est le seul outil de mesure publié autorisant une évaluation pluridimensionnelle de l'empathie. Il repose sur une liste de 28 questions, réparties en quatre séries de sept couvrant les subdivisions de l'empathie affective et cognitive. M. Davis, « Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach », *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1), pp. 113-126, 1983. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.

pour surmonter leurs difficultés, les aide à accepter l'échec comme un tremplin plutôt qu'un obstacle et favorise la connaissance de soi. L'empathie facilite aussi l'intégration dans un nouveau groupe ou dans un nouveau contexte, car elle donne les outils nécessaires pour évaluer la situation et agir de façon à être accepté tout en restant fidèle à ses valeurs. Les personnes empathiques réussissent mieux à mener une vie conforme à leur éthique et à ne pas agir d'une manière qu'elles réprouvent simplement pour que les autres les acceptent.

■ Dans notre société ultratechnologique, les enfants rencontrent une multitude de possibilités, d'obstacles et d'influences qui n'existaient pas il y a à peine une génération. Pour s'orienter dans cette nouvelle réalité, l'éthique et l'empathie leur offrent une indispensable « boussole morale », à l'aide de laquelle ils pourront négocier les difficultés et les a priori qui les attendent inévitablement.



COMMENT ÇA MARCHE ?

■ L'éthique est affaire de liens. Elle suppose de se soucier de son propre bien-être et de celui des autres, et de jauger ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas dans les contextes sociaux auxquels nous appartenons. Elle exige que nous nous forgions une conscience éclairée et que nous soyons fidèles à ce que nous sommes et à ce que nous défendons. L'éthique est un concept dynamique, fondé sur l'ensemble des compétences présentées dans le *Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie* du Conseil de l'Europe, et qui évolue au fil de nos expériences, de nos dilemmes et des divers points de vue auxquels nous sommes confrontés.

■ Le développement de l'éthique comme de l'empathie dépend, dès la plus tendre enfance, de plusieurs facteurs environnementaux, dont les styles et les pratiques de parentalité. On pense que l'affection des parents et leur recours ou non aux châtiements corporels ont une grande importance, mais surtout, tous les enfants doivent être encouragés à réfléchir à leurs propres sentiments et à imaginer les points de vue des autres au moment où ils explorent le monde. Roman Krznaric, chercheur renommé et membre de l'équipe « Greater Good » de l'Université de Berkeley (États-Unis), avance que les personnes empathiques ont en commun six qualités et que nous pouvons nous en inspirer pour aider les enfants de tous les âges à travailler leur empathie et à mieux appréhender les questions d'éthique.

■ Les personnes empathiques :

- ▶ 1. savent écouter et observer ;
- ▶ 2. ont de la curiosité pour les personnes qu'elles ne connaissent pas ;
- ▶ 3. cherchent ce qu'elles ont en commun avec les autres et remettent en question leurs propres préjugés ;
- ▶ 4. aiment participer à des jeux et à des activités qui leur permettent de « voir comment vivent » d'autres personnes ;
- ▶ 5. veulent faire bouger la société et aident à lancer des actions collectives auxquelles chacun est associé ;
- ▶ 6. saisissent chaque occasion de développer leur imagination et leur créativité.



DIMENSIONS ÉDUCATIVES ET CITOYENNES

— L'éthique et l'empathie fonctionnent comme des boussoles morales qui orientent les actions des jeunes et leurs discussions sur des sujets personnels et sociétaux. Parce qu'elles offrent des points de repère valables pour toutes les facettes de la vie, elles représentent des outils essentiels pour développer l'efficacité personnelle, la valorisation de la diversité culturelle et l'ouverture à l'altérité et aux pratiques, croyances et visions du monde différentes. Lorsque les apprenants sont sensibilisés au rôle de l'éthique et ont suffisamment d'empathie pour envisager les choses sous plusieurs angles, ils tolèrent mieux l'ambiguïté et sont moins facilement influencés par leurs pairs, par les médias et par les tendances. Ils sont capables d'accepter, sans ressentir le besoin de convaincre ou de convertir les autres, que la coexistence de points de vue multiples peut être un élément enrichissant et moteur. L'éthique et l'empathie sont en cela des atouts précieux pour le développement de l'imagination, la résolution des problèmes et l'apprentissage en autonomie.

— L'Université Stanford (États-Unis) a récemment mené une étude qui en souligne aussi la valeur pédagogique pour les enseignants. À travers trois expériences concernant au total presque 2 000 enfants à différents niveaux de leur scolarité, il a été prouvé que des enseignants formés à adopter une attitude empathique plutôt que punitive pouvaient diviser par deux le taux d'absentéisme chez les élèves⁵.

Figure 11 – Éthique et empathie – Compétences clés de la citoyenneté numérique

| | |
|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Valeurs | Attitudes |
| Droits et dignité humaine | Responsabilité et respect |
| Écoute et observation, empathie et coopération | Connaissance et compréhension critique de soi-même |
| Aptitudes | Connaissance et compréhension critique |

5. B. Parker (2016), « Teacher empathy reduces student suspensions », *Stanford News*, disponible sur : <https://stanford.io/2Lg0r4Z>.

FICHE D'INFORMATION 4

ÉTHIQUE ET EMPATHIE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

Beaucoup d'enseignants et d'établissements scolaires considèrent qu'aborder des sujets tels que l'éthique ou l'empathie n'entre pas dans leur rôle ; mais les futurs citoyens numériques risquent d'en pâtir toute leur vie. Si l'on estime, comme souligné dans la fiche d'information 2, que l'apprentissage ne se résume pas aux résultats scolaires et devrait préparer les enfants à « être » et à « vivre ensemble », il est urgent d'intégrer l'éthique et l'empathie aux programmes, ainsi qu'aux discussions familiales.

Internet aide ceux qui se ressemblent à se rencontrer. En rapprochant des personnes qui dissimulaient jusque-là certains comportements rejetés par la société, cela peut avoir un impact majeur sur l'éthique. Lorsque de telles personnes partagent leurs expériences, leur seuil de tolérance s'abaisse et les déviances se mettent à leur paraître acceptables – puisque, après tout, il y a tant de monde qui les pratique ! Le marché très lucratif de la pédopornographie en est un exemple, le discours de haine et la radicalisation en sont un autre. Les citoyens numériques doivent mesurer l'importance de rester fidèles à leurs valeurs et de rester informés, et donc très vigilants, pour éviter d'abaisser leur niveau d'éthique parce que « d'autres le font ». Une simple recherche, par curiosité, sur des contenus spécifiques est vite repérée par les filtres et mécanismes de profilage des réseaux sociaux et des sites d'actualité, qui orientent alors les jeunes vers des rencontres pouvant rapidement dégénérer.

Les discussions en famille et en classe doivent aborder les multiples façons d'utiliser l'empathie pour manipuler les comportements, créer un effet de meute et convaincre quelqu'un d'adhérer à des valeurs qu'il jugerait normalement inacceptables.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

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

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

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



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ À partir des modèles proposés sur le site PlayDecide (www.playdecide.eu), aidez un groupe d'enfants à créer son propre jeu sur la citoyenneté numérique. Ils choisiront les thèmes des cartes Info et Enjeu et discuteront des différents points de vue à prendre en compte pour créer les cartes Histoire. Une fois le jeu terminé, vous pouvez le partager en le mettant en ligne sur le site PlayDecide (financé par la Commission européenne).

■ À l'aide d'une courte vidéo d'animation, René Brown montre que chacun peut créer de véritables liens d'empathie – à condition d'oser accepter ses propres faiblesses : www.youtube.com/watch?v=1Ewgu369Jw.



POUR APPROFONDIR

■ Le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe propose des supports pertinents : voir la fiche d'information 21 « Harcèlement en ligne : intimidation, traque et trolling ».

■ *Empathy: Why it matters, and how to get it*, de Roman Krznaric (Random House, Royaume-Uni, 2015), considère l'empathie comme la clé du changement personnel et politique et décrit les outils et les obstacles qui la favorisent ou l'entravent à l'heure actuelle. Le livre s'appuie sur les dernières recherches et sur des travaux innovants menés sur ce sujet à travers le monde. D'autres titres du même auteur sont disponibles en français.

■ *Internet rend-il bête ?* de Nicholas Carr (Robert Laffont, Paris, 2011), étudie les aspects éthiques de notre « vie connectée » et l'impact d'internet sur tout notre quotidien, du fonctionnement de notre cerveau jusqu'aux questions culturelles et sociales. L'auteur donne plus d'explications et répond aux questions du public sur : www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

■ Une récente publication du Conseil de l'Europe présente les causes du harcèlement scolaire en ligne et hors ligne, ses effets et les moyens de le stopper (Richardson J. et al. (2017), *Bullying: perspectives, practices and insights*, Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg. Disponible sur <https://go.coe.int/M8y1R>).

■ L'initiative mondiale YouTube Creators for Change soutient des créateurs qui parlent de sujets de société et plaident pour la prise de conscience, la tolérance et l'empathie sur leur chaîne YouTube. Ce programme vise à sensibiliser sur les sujets abordés et à amplifier les voix de personnes susceptibles de servir de modèles parce qu'elles osent aborder des questions sociales difficiles.

DOMAINE DE COMPÉTENCE 5

SANTÉ ET BIEN-ÊTRE

” La plus grande richesse, c'est la santé.

Virgile



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

SANTÉ ET BIEN-ÊTRE : APERÇU

Le thème de la santé et du bien-être soulève de nombreuses questions. Entre autres, quand et comment utilisons-nous les technologies ? Quel est l'impact des informations détournées ou non vérifiées ? Comment les technologies modifient-elles les échanges quotidiens au sein de la famille et entre citoyens ? Pour mieux comprendre l'influence des technologies numériques sur la capacité des citoyens à participer, à apprendre et à créer de façon positive et responsable, nous avons classé les grands aspects de ce thème en trois catégories.

- ▶ 1. Impact socio-émotionnel de la modification des échanges humains.
- ▶ 2. Aspects informationnels, relatifs à la collecte et au traitement de données.
- ▶ 3. Aspects de santé, allant de l'ergonomie aux conseils « médicaux » qui circulent en ligne

QUEL EST L'IMPACT DES TECHNOLOGIES SUR LES ÉCHANGES HUMAINS ?

Les technologies en ligne ont considérablement modifié nos façons d'interagir. Tout en bombardant notre cerveau de sons et d'images, ces technologies rendent plus difficile la lecture « entre les lignes ». Les messages non verbaux (expression du visage, langage corporel...) sont essentiels à la communication car ils facilitent la compréhension et réduisent le risque de malentendu. Exception faite des outils de transmission de la voix (VoIP, comprenant des applications vidéo comme Skype ou WhatsApp¹), une bonne part des échanges d'aujourd'hui, en particulier entre adolescents, se réduit à des sonneries, des icônes et un langage abrégé.

Les émoticônes, par exemple, n'offrent qu'une palette limitée pour préciser le sens d'un message ou le type de communication, possibilités si importantes pour développer des compétences de citoyenneté numérique comme l'écoute, l'observation et l'empathie. Dans un monde sans nuance, une blague ou un malentendu peuvent très vite dégénérer en conflit, en violence et en harcèlement. À un autre niveau, lorsque les enfants ne peuvent saisir les nuances d'une situation, il leur est beaucoup plus difficile d'anticiper les conséquences de leurs propres actes. Favoriser le développement de l'analyse et de l'esprit critique devient d'autant plus crucial.

RISQUES D'UNE SURDOSE D'INFORMATIONS POUR LA SANTÉ ET LE BIEN-ÊTRE

Le régime saturé en sons et en images qui nous est servi aujourd'hui a aussi d'autres effets sur le bien-être des enfants et des jeunes, et notamment sur leur capacité à traiter les informations. Non seulement les sources d'informations sont souvent douteuses, mais les internautes sont constamment profilés par les moteurs de recherche, qui évacuent les informations « non conformes » à leur profil (voir la fiche d'information 9 « Vie privée et sécurité »). De ce fait, les jeunes sont souvent privés des moyens d'étudier un sujet sous plusieurs angles et tombent rapidement dans les extrêmes, comme le montre la montée du discours de haine, de la radicalisation et de positions aussi excessives que mal informées.

1. Outils aussi appelés OTT, pour *Over-the-top technologies* (parce qu'ils contournent les canaux traditionnels).

■ Pour compliquer le tout, des chercheurs, en s'appuyant sur des IRM ont montré que même un usage modéré des technologies en ligne pouvait entraîner une hypertrophie de certaines parties du cerveau au détriment d'autres. Ils pointent un important sous-développement du lobe préfrontal, qui limiterait la capacité des jeunes à se représenter le résultat de leurs actions. Des enseignants de maternelle et des pédopsychologues alertent aussi sur l'impact considérable des technologies en ligne sur les phases de développement des très jeunes enfants, avec, en particulier, une capacité de concentration réduite et un retard dans l'acquisition de certaines fonctions motrices.

SANTÉ ET ERGONOMIE

■ Outre les effets sur la santé et le bien-être de phénomènes comme le harcèlement², le discours de haine et la radicalisation, l'usage excessif des technologies peut entraîner une série de problèmes physiques, allant d'une mauvaise posture ou du manque d'exercice à une perturbation de l'équilibre au quotidien. Ces problèmes sont encore aggravés par les informations « santé », souvent trompeuses, qui pullulent en ligne et exigent un esprit critique affûté pour distinguer le vrai du faux. À notre époque de *likes* et de *selfies*, la mise en avant du corps et de la beauté peut rapidement pousser les jeunes à rechercher des conseils nutritionnels, ce qui peut accentuer des troubles alimentaires comme l'anorexie, ou à rejoindre des groupes de jeunes « comme eux » qui les font tomber dans des comportements à risque. Ces excès sont susceptibles de peser durablement sur leur vie sociale, professionnelle et affective, et donc sur leur rôle en tant que citoyens actifs.



COMMENT ÇA MARCHE ?

■ Concernant la santé et le bien-être en ligne, le tout est de trouver l'équilibre, ce qui mobilise tout l'éventail des compétences numériques : valeurs, attitudes, aptitudes, connaissance et compréhension critique. Les enfants développent cet équilibre en apprenant à écouter, à observer, à coopérer et à faire preuve d'empathie. Le bien-être repose en grande partie sur la façon dont les enfants se perçoivent à travers le regard des autres, et donc sur leurs interactions avec les autres.

■ Ce dernier quart de siècle, la société européenne semble avoir reconnu la santé et le bien-être comme des éléments essentiels de la citoyenneté numérique, et elle s'efforce d'ajuster les systèmes éducatifs en conséquence. Cela suppose d'envisager les apprenants sous l'angle social, physique, cognitif et psychologique au lieu d'évaluer simplement leurs performances. Cela suppose aussi de se concentrer à la fois sur l'individu et sur le groupe.

■ Avant tout, les nouvelles approches éducatives veulent aider les enfants à écouter, à poser des questions, à reconnaître les phénomènes sociaux et structurels, à renforcer leur empathie, à valoriser la diversité, etc. Dans la société d'aujourd'hui, l'expression bien connue *Mens sana in corpore sano* (« Un esprit sain dans un corps

2. W. E Copeland, D. Wolke, A. Angold et E. J. Costello présentent des conclusions sur les effets à long terme du harcèlement sur la santé, la richesse et la vie sociale dans « Adult Psychiatric Outcomes of Bullying and Being Bullied by Peers in Childhood and Adolescence (Bullying and Parasomnias: A Longitudinal Cohort Study) », *JAMA Psychiatry* 70 (4), pp. 419-426, 2013.

sain»), (généralement attribuée au philosophe présocratique Thalès), revêt un sens nouveau à mesure que nous saisissons l'importance de contrebalancer nos vies en ligne, rivées à leurs supports, par un travail sur le bien-être social.

■ « Les 5 par jour du numérique » : en 2017, la Commissaire aux droits de l'enfant d'Angleterre a lancé la campagne « Digital 5 A Day » (www.childrenscommissioner.gov.uk) pour promouvoir la santé et le bien-être en ligne des enfants et des adolescents pendant les longues vacances d'été. Ces cinq étapes simples forment un bon point de départ que les familles et les enseignants peuvent adapter à leur propre contexte.

- ▶ 1. Se connecter – avec sagesse, en sécurité, et pas seulement en ligne
- ▶ 2. Être actifs
- ▶ 3. Être créatifs
- ▶ 4. Donner aux autres
- ▶ 5. Agir en conscience.

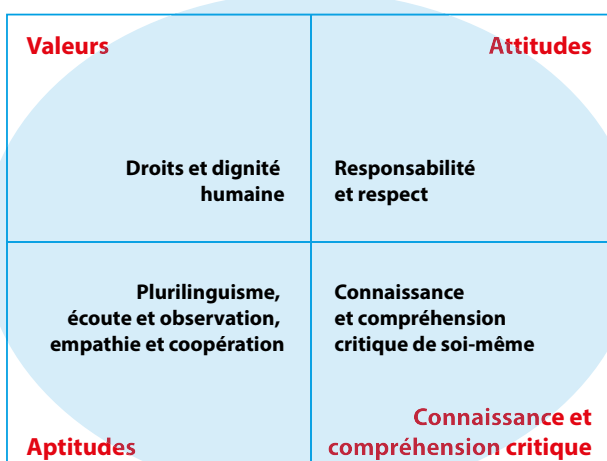


DIMENSIONS ÉDUCATIVES ET CITOYENNES

■ La santé et le bien-être soutiennent le développement personnel tout au long de la vie. Comme le montre la pyramide des besoins de Maslow, adoptée par la plupart des éducateurs dans le monde, les enfants dont les besoins de base ne sont pas satisfaits seront incapables de se réaliser pleinement et de devenir des citoyens actifs, en ligne ou ailleurs. La santé et le bien-être sont à la fois les conditions et les conséquences de l'écoute, de l'observation, de la coopération et de l'empathie, compétences indispensables à des aptitudes cognitives plus complexes comme la résolution de problèmes et de conflits.

■ Ces aptitudes contribuent à leur tour à ce que la personne comprenne et pratique les droits fondamentaux, l'équité et l'ouverture à la diversité des cultures, des pratiques et des visions du monde, pierres angulaires de la justice et de la démocratie. Les citoyens ayant une vision du monde négative ou limitée, engendrée par un manque de bien-être, contribuent moins activement à la vie sociale.

Figure 12 – Santé et bien-être – Compétences clés de la citoyenneté numérique



FICHE D'INFORMATION 5

SANTÉ ET BIEN-ÊTRE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

■ Parmi les nombreux risques et enjeux éthiques pour la santé et le bien-être, les plus importants peut-être sont l'appauvrissement des échanges entre êtres humains et la progressive « réduction du champ de vision » imposée par la bulle de filtres dont les moteurs de recherche entourent chacun de nous. Ces phénomènes limitent l'ouverture à la diversité culturelle et la capacité à s'intéresser à d'autres convictions et visions du monde. Ils peuvent aussi, si le jeune n'a pas suffisamment développé son esprit critique et sa capacité d'analyse, favoriser la radicalisation.

■ Un autre aspect à prendre en compte est l'estime de soi. Les réseaux sociaux reposent largement sur une « culture du selfie » consistant à mettre en ligne, partout et tout le temps, des photos de soi-même et de ses activités. La connaissance et la compréhension de soi s'en trouvent altérées. Pour qui se met en scène afin de récolter un maximum de « like » (« j'aime »), la « vraie vie » s'aligne sur les idéaux et tendances populaires. La diversité en souffre, et internet se met à façonner la société alors que c'est la société qui devrait façonner internet.

■ Les modes d'expression hypercondensés, souvent réduits à 140 caractères, sapent aussi la connaissance et de la compréhension critique de la langue et les aptitudes plurilingues. Le faible pourcentage de contenus disponibles dans certaines langues ne favorise pas non plus les aptitudes linguistiques.

■ L'abus des technologies en ligne au détriment d'autres activités et de manières de nouer des relations entraîne des risques, à la fois sur le plan physique et mental. Il faut sensibiliser les familles et les écoles à l'impact de ces technologies sur les phases du développement physique et mental, et au manque de sommeil que peut engendrer la surexposition des enfants à la lumière bleue des écrans.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

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

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

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

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



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ Il ne faut pas négliger les jeux de société, moyens à la fois instructifs et amusants de promouvoir le bien-être dans le cercle familial et/ou amical. Ces jeux donnent aux enfants l'occasion rare de tester différents paramètres sociaux dans un cadre où, au moins le temps du jeu, ils négocient avec les adultes sur un pied d'égalité.

■ Des systèmes bien conçus de soutien entre pairs à l'école ont montré leur efficacité pour créer une atmosphère plus amicale en classe. Le projet ENABLE propose un programme complet de formation et de conseil destiné aux « élèves médiateurs », ainsi qu'une campagne et des idées d'activités applicables en classe, à l'école et au sein de groupes de jeunes.

■ Enfants, parents et enseignants devraient s'intéresser aux thèmes du bien-être et des technologies. L'apparition régulière de nouveaux appareils, tous plus tentants les uns que les autres, peut servir de prétexte aux parents pour s'assurer que leurs enfants vont bien. Parents et enseignants doivent avoir conscience des potentiels effets néfastes d'un usage déséquilibré des technologies sur la santé et le bien-être. Sans aller jusqu'à couper internet et quitter tous les réseaux sociaux, la solution consiste à être attentif à l'équilibre de l'enfant et à savoir cloisonner ses activités.



POUR APPROFONDIR

■ Le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe propose des supports pertinents : voir ses fiches d'information 21 « Harcèlement en ligne : intimidation, traque et trolling », 17 « Citoyenneté numérique » et 18 « La parentalité à l'ère du numérique : une approche positive et proactive ».

■ *Bullying – perspectives, practices, insights*, publié par le Conseil de l'Europe en 2017, fait le point sur les recherches et les expériences d'experts de la lutte contre le harcèlement entre enfants dans une douzaine de pays différents. L'ouvrage montre la grande diversité des approches appliquées avec succès dans le monde, notamment centrées sur les enfants plus vulnérables car plus exposés au harcèlement en raison de traits physiques ou psychologiques ou de leur situation familiale.

■ L'écriture manuelle aurait-elle des bienfaits ? De récentes études quantitatives et qualitatives menées par des chercheurs en Australie montrent qu'elle a un impact significatif sur le bien-être individuel. Au terme d'une expérience menée sur 2 000 personnes, celles qui avaient noté à la main leurs pensées, leurs sentiments et leurs souvenirs avaient 2,5 fois plus de chances de se sentir délivrées de leur anxiété, de leurs peurs et de leurs inquiétudes.

■ L'étude révèle aussi que les notes manuscrites aident les parents à établir un meilleur lien avec leurs enfants. L'écriture manuelle fait mieux prendre conscience de ses propres pensées et sentiments, aspect crucial pour garder un esprit sain, car cela contribue à renforcer les côtés positifs de la vie et favorise la réflexion. En outre, écrire à la main évitera aux générations actuelles et futures de se couper d'une source historique très importante que sont les manuscrits.

■ On ne comprend pas encore pleinement les effets de l'écriture cursive sur le cerveau; davantage d'études et de recherches sont donc nécessaires avant toute prise de décision sur son avenir en classe.

■ *Digital Guidelines: Promoting Healthy Technology Use for Children* résume les recommandations de l'American Psychological Association. Ces recommandations ont été assouplies, et les parents comme les enseignants gagneront à adopter celles qui correspondent le mieux à leur situation. Elles sont disponibles sur: <http://bit.ly/2QbH1Ue>.

■ Google propose plusieurs ressources dont Family Link (disponible en Europe, au Moyen-Orient et en Afrique), qui permet aux parents de limiter le temps passé sur les écrans, d'approuver ou de bloquer des applications et de savoir comment leurs enfants utilisent leurs applications.

DOMAINE DE COMPÉTENCE 6

PRÉSENCE ET COMMUNICATIONS EN LIGNE

” Écrivez quelque chose qui mérite d’être lu ou faites quelque chose qui mérite d’être écrit.

Benjamin Franklin



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Notre identité en ligne a gagné en importance à mesure qu'internet s'est installé dans notre vie. Étant donné que notre manière d'interagir avec les autres peut avoir des effets positifs ou négatifs, sur eux et sur nous-mêmes, la citoyenneté numérique ne saurait se passer d'une présence en ligne saine et d'une communication responsable et n'empiétant pas sur les droits d'autrui.

À l'origine, la présence en ligne était un outil de marketing destiné à promouvoir une personne, à la fois en suscitant du trafic et en créant une image positive pérenne de cette personne sur le Net. Il fallait pour cela connaître l'optimisation (le référencement) pour les moteurs de recherche, la réputation en ligne, les usages des réseaux sociaux, etc. La présence en ligne s'étend aujourd'hui aux qualités personnelles et interpersonnelles qui nourrissent l'identité en ligne et aux compétences sociales et cognitives nécessaires à cette fin.

La **présence en ligne** désigne notre façon d'être présents sur le web, et s'étend aux qualités personnelles et interpersonnelles qui aident à entretenir notre réputation et notre identité en ligne. On peut vérifier l'étendue et la qualité de sa présence en ligne en tapant son nom ou d'autres informations personnelles dans un moteur de recherche. En fonction de ce qu'on communique, la présence en ligne peut être positive ou négative; elle peut aussi être influencée, en bien ou en mal, par les aptitudes sociales et cognitives avec lesquelles on entretient sa réputation en ligne.

Les **communications** sont les idées, images, vidéos et bribes d'information qu'on échange avec autrui dans l'espace virtuel. Bien sûr, elles existent aussi hors ligne, et les communications en ligne peuvent déborder sur celles dans le monde physique. Et inversement. Nous nous concentrons ici sur les communications en ligne.

Comme la présence en ligne, les communications en ligne peuvent être positives ou négatives, mais nous insistons ici sur la capacité à communiquer et à interagir avec les autres de manière sûre et responsable. Les aptitudes nécessaires pour créer des communications en ligne positives dépendent aussi des aptitudes sociales et cognitives de l'auteur des messages. Étant donné que ces communications peuvent être visionnées, partagées et devenir virales, elles devraient être autant que possible bénéfiques à la société et aux communautés d'internautes.

ÉVOLUTION AVEC LES TECHNOLOGIES

Les nouvelles technologies, les réseaux sociaux et internet en général continuent d'évoluer rapidement; la présence et les communications en ligne suivent ce mouvement. Bien que les échanges en face-à-face puissent être parfois réduits dans certaines circonstances, de nombreuses entreprises de conférence en ligne attestent que beaucoup d'entre nous continuent de les privilégier pour certains aspects des activités commerciales. Il en va de même pour les échanges personnels.

On voit aussi apparaître de nouvelles formes de communication, comme la réalité virtuelle (RV) ou la réalité augmentée (RA). Dans la réalité virtuelle, l'utilisateur est plongé dans un environnement en ligne simulant une situation réelle ou imaginaire; dans la réalité augmentée, des éléments générés par ordinateur sont ajoutés à la réalité existante pour multiplier les interactions possibles avec elle. Les deux peuvent modifier notre façon de communiquer. L'expérience immersive offerte par la RV et la RA peut être ajustée de façon que chaque personne perçoive la réalité différemment. Cette nouvelle dimension offre une expérience sociale et personnelle sur mesure.

PRÉSENCE EN LIGNE, PROTECTION DES DONNÉES ET VIE PRIVÉE

Tous les citoyens devraient avoir appris à protéger leur identité en ligne et leurs données personnelles, et à conserver, s'ils le peuvent, un minimum de vie privée. À l'aide de simples recherches et d'une dose d'esprit critique, les citoyens numériques devraient pouvoir modifier les paramètres de vie privée de la plupart des sites et applications, de façon à conserver une identité en ligne positive (voir la fiche d'information 9 pour en savoir plus sur la protection de l'identité en ligne).

Le Règlement général sur la protection des données, en vigueur dans l'Union européenne depuis 2018, devrait donner aux personnes plus de contrôle sur leurs données et leur vie privée, et leur permettre de maîtriser leur présence en ligne.



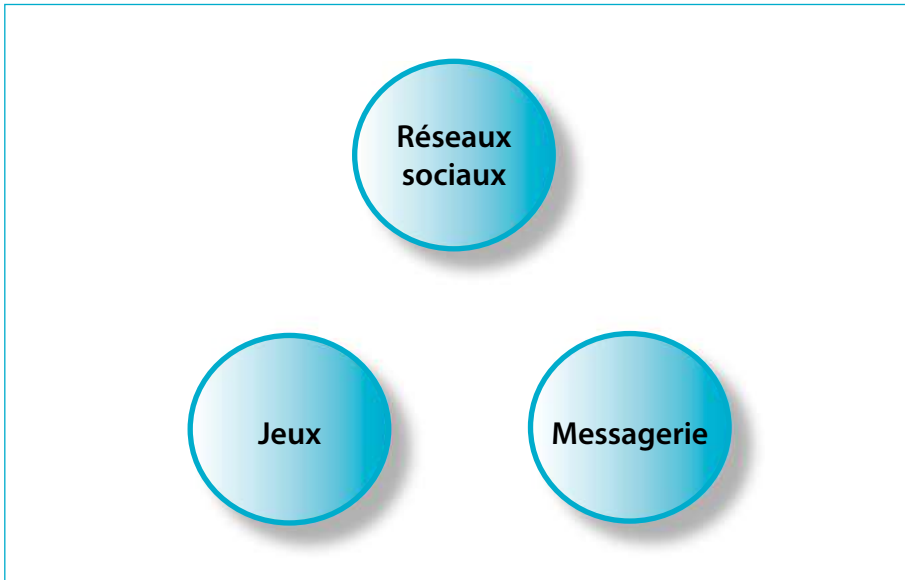
COMMENT ÇA MARCHE ?

La présence en ligne peut être créée directement ou indirectement. Vous pouvez *directement* créer un compte et poster des contenus, des images ou des données; votre présence *indirecte* est créée par ceux qui vous identifient par une photo en citant votre nom, republient vos données ou postent des informations à votre sujet. Beaucoup de sites vous informent quand un utilisateur vous identifie; vous pouvez alors l'accepter ou le refuser.

Les technologies de la communication offrent de nombreuses voies et méthodes de communication, de la plus simple à la plus complexe, et les médias numériques ont élargi nos possibilités de communication (figure 13). Les communications ont largement dépassé les interactions en face-à-face pour revêtir en ligne une multitude de formes. Elles peuvent aller d'une personne à une autre, d'une personne à un groupe, d'un groupe à une personne. Les méthodes de communication sont variées et peuvent comprendre:

- ▶ les *chats* (terme informel désignant des communications interactives sur un espace de discussion prévu à cet effet);
- ▶ la messagerie instantanée (type de *chat* en ligne avec envoi de textes en temps réel);
- ▶ les textos;
- ▶ le courrier électronique;
- ▶ la téléphonie en ligne;
- ▶ les réseaux sociaux;
- ▶ les podcasts;
- ▶ la réalité virtuelle et augmentée;
- ▶ les environnements de jeux.

Figure 13 – Modes de communication en ligne



■ On a vu apparaître, entre autres, des communications simultanées via plusieurs de ces méthodes et médias. Par exemple, on peut chatter tout en jouant à un jeu vidéo, ou utiliser un réseau social pour échanger avec d'autres sur son score pendant qu'on joue.

■ Les utilisateurs peuvent adopter l'approche qui leur apporte le plus d'avantages parmi les nombreuses méthodes de communication. Parmi ces avantages, citons une distance réduite entre les personnes, la possibilité de nouer des contacts avec des personnes extérieures à son entourage immédiat, le partage d'informations et de ressources, etc.

À savoir pour communiquer positivement

- ▶ Tout ce que vous postez, envoyez ou téléchargez en ligne laisse une trace numérique (un peu comme des empreintes sur le sol).
- ▶ Réfléchissez avant d'envoyer un message, quel qu'en soit le contenu. Quelque chose que vous voyez comme positif peut être mal interprété.
- ▶ Gardez toutes les données vous concernant confidentielles, notamment les photos qui peuvent révéler votre identité, votre lieu d'habitation ou votre sexe.
- ▶ Respectez le matériel et rappelez-vous que, si vous utilisez les serveurs de votre employeur ou de votre établissement scolaire, vos communications ne seront peut-être pas privées.
- ▶ Recherchez les options vous permettant de définir pendant combien de temps vos contributions en ligne resteront visibles. Il y a de grandes chances que vous vous sentiez gênés, à 16 ans (par exemple), par les images et avis que vous avez postés quand vous en aviez 10.



DIMENSIONS ÉDUCATIVES ET CITOYENNES

- La présence et les communications en ligne sont précieuses pour les citoyens numériques, car elles leur permettent de créer et d'entretenir une réputation et des interactions positives en ligne.
- Il est essentiel de savoir gérer son identité et son empreinte numériques.
- Beaucoup estiment que les échanges en ligne ne remplacent pas les conversations téléphoniques ou en face-à-face, mais complètent les communications traditionnelles.

Figure 14 – Présence et communications en ligne – Compétences clés de la citoyenneté numérique

| | |
|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Valeurs | Attitudes |
| Droits et dignité humaine | Responsabilité, respect, civisme et ouverture d'esprit |
| Écoute et observation, empathie et coopération | Connaissance et compréhension critique de soi-même, de la langue et de la communication |
| Aptitudes | Connaissance et compréhension critique |

FICHE D'INFORMATION 6

PRÉSENCE ET COMMUNICATIONS EN LIGNE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

■ La présence et les communications en ligne offrent des moyens innovants de dialoguer et d'interagir. Mais, aussi merveilleux soient-ils, les outils technologiques présentent de sérieux risques, dont il faut tenir compte :

- ▶ accès non autorisé à votre messagerie électronique ;
- ▶ malentendus créés par vos messages écrits ou par vos images, émoticônes ou émojis ;
- ▶ envoi massif de courriels par les auteurs de fraudes, de phishing, d'escroquerie et autres activités criminelles en ligne ;
- ▶ nécessité d'utiliser les espaces de discussion de manière responsable et adaptée à l'âge.

■ Les aspects indésirables des communications en ligne peuvent englober le cyberharcèlement (entre enfants, mais aussi entre adultes), le trolling (comportement inapproprié, violent ou agressif sur internet), la traque en ligne ou même le phubbing (snober une personne en continuant de regarder son téléphone alors qu'elle cherche à nous parler).

■ Quelques suggestions pour **conserver une présence positive en ligne** :

- ▶ Créez plusieurs adresses électroniques pour différents usages, comme les achats en ligne ou l'inscription sur des réseaux sociaux. Cette pratique n'est pas frauduleuse et peut contribuer à protéger votre vie privée.
- ▶ Respectez la « netiquette » et pensez aux destinataires. N'envoyez pas de courriels à tort et à travers, et veillez à leur contenu comme à leur volume.
- ▶ Souvenez-vous qu'en général il vaut mieux y regarder à deux fois avant d'écrire un courriel ou de mettre en ligne quelque chose qu'on ne dirait pas en public.

■ Quelques suggestions pour **conserver des communications positives** :

- ▶ N'oubliez pas que, même lorsque vous utilisez différentes plates-formes ou jeux, les échanges que vous avez avec les autres sont en fait des communications en ligne.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

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

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

■ **Faire le tri dans ses réseaux sociaux** – Si vos élèves ont des comptes de réseaux sociaux, invitez-les à les parcourir un par un. Ils devront examiner les informations qu'ils

contiennent : l'image qu'elles donnent d'eux reflète-t-elle la réalité ? Aimeraient-ils que des membres de leur famille ou de futurs recruteurs ou employeurs les voient ? Si la réponse est non, suggérez-leur de supprimer les données indésirables.

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

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



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ De plus en plus d'élèves utilisent des groupes de discussion pour parler de leurs devoirs et communiquer avec la classe. Les enseignants peuvent s'appuyer sur cette forme de communication déjà familière et y ajouter un élément pédagogique. Voici quelques idées :

- ▶ discussions en temps réel sur des événements en cours ;
- ▶ tutorat et accompagnement ;
- ▶ jeux pédagogiques interactifs ;
- ▶ recherches en groupe ;
- ▶ création d'une communauté en ligne ;
- ▶ création d'affiches, de présentations ou de diagrammes en temps réel.

■ Les technologies numériques permettent aux enseignants et à leurs élèves d'échanger hors des murs de la classe. Demandez à vos élèves quels outils de communication et de collaboration en ligne ils préfèrent. Prévoyez d'insérer des thèmes liés à la citoyenneté numérique dans cette session d'échange d'idées.

■ *Through the Wild Web Woods*, ce jeu en ligne imaginé par le Conseil de l'Europe, enseigne aux enfants jusqu'à 10-11 ans les bases de la sécurité sur internet, de la responsabilité et de l'esprit civique, dans un environnement amusant de contes de fées. Il est disponible en 27 langues. Ce jeu a bénéficié du soutien de la campagne « Construire une Europe pour et avec les enfants » : <http://bit.ly/38mSVl6>.

■ Le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe est un guide à l'attention des enseignants, des parents et des élèves pour qu'ils tirent le meilleur parti d'internet, protègent leur vie privée sur les sites et les réseaux sociaux, et bien plus.

■ Le projet *Digital Citizenship Roadshow* vise à développer dans toute l'Europe des compétences communes dans le domaine d'internet et de la sécurité en ligne. Il est conçu pour transmettre aux jeunes internautes les aptitudes nécessaires pour garantir leur sécurité en ligne, leur permettre de devenir des citoyens numériques et améliorer leur résilience face aux comportements antisociaux, à la haine et à l'extrémisme. Les ateliers sont assurés au niveau national par des experts en charge

de l'engagement des jeunes et par des organisations nationales partenaires, avec le soutien d'ambassadeurs ou de youtubeurs populaires jouant le rôle d'« hôtes ».



POUR APPROFONDIR

■ Le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe propose des supports pertinents. À consulter : ses fiches d'information 2 « Présence en ligne et "nuage" », 3 « Web 2.0, Web 3.0 et plus », 4 « Blogs et vidéoblogs », 5 « Internet en mobilité », 7 « Dialogue en ligne et messagerie instantanée », 8 « Réseaux sociaux et partage social », 23 « Internet des objets » et 26 « Êtes-vous le produit ? Big data, exploration de données et respect de la vie privée ».

■ La Commission européenne propose un glossaire complet sur la présence et les communications en ligne, ainsi qu'un aperçu des entités pertinentes sur ce sujet en Europe : <https://ec.europa.eu/eurostat/cros> (en anglais).

■ S. Turkle, *Reclaiming Conversation : The Power of Talk in a Digital Age*, Penguin Press, New York, 2015. De la même auteure en traduction française, voir aussi *Seuls ensemble : de plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines*, L'échappée, Paris, 2015.

■ D. Boyd, *C'est compliqué : les vies numériques des adolescents*, C&F éditions, Caen, 2016.

■ Le blog Project tomorrow (www.tomorrow.org) s'attache à « Préparer les élèves d'aujourd'hui à devenir les innovateurs, les leaders et les citoyens de demain ».

■ Write the world (<https://writetheworld.com>) permet à de jeunes apprenants de partager leurs écrits avec le monde entier et de découvrir ce que signifie « être humain » en explorant l'humanité des autres.

■ L'application Touchable Earth (www.touchableearth.org) se veut une source de connaissances sur le monde et sur la citoyenneté pour les préadolescents. « Pour la première fois, une application permet à des enfants d'apprendre le monde à d'autres enfants. Entièrement composée de courtes vidéos réalisées par des enfants d'âge scolaire, Touchable Earth plaide pour la tolérance envers les genres, cultures et identités différents ».

CHAPITRE 3 MES DROITS EN LIGNE



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Mes droits en ligne

Aujourd'hui, sur le seul territoire européen, plus de 250 millions de personnes utilisent chaque jour internet. Elles partagent de plus en plus de données personnelles – sur les réseaux sociaux, en jouant, en achetant en ligne ou en remplissant des formulaires scolaires ou administratifs.

■ À l'ère du numérique, où tout change si vite, les citoyens doivent plus que jamais connaître et défendre leurs droits. Ils doivent protéger leurs données et leur identité personnelle, qui sont devenues une marchandise, contre une série de risques en ligne tels que la divulgation non autorisée, la violence sur internet, l'usurpation d'identité, etc.

■ La protection de la vie privée et des données personnelles est un droit fondamental et, depuis 2018, le Règlement général sur la protection des données de l'Union européenne (RGPD) donne aux citoyens plus de contrôle sur leurs données. Certains « droits » nouveaux n'étaient pas applicables, ou pas nécessaires, avant qu'internet ne prenne une place majeure dans notre vie. Citons par exemple :

- ▶ la « portabilité » – droit de demander le transfert de ses données personnelles à un autre prestataire, par exemple quand on change de téléphone ou d'opérateur de réseau social ;
- ▶ le « droit à l'oubli » – possibilité de demander la suppression de ses données personnelles lorsqu'on ne souhaite plus qu'elles fassent l'objet d'un traitement et lorsque l'entreprise concernée n'a pas de raison légitime de les conserver ;
- ▶ le droit de recevoir des informations claires et compréhensibles ;
- ▶ l'adaptation des informations aux enfants : en des termes clairs et compréhensibles afin de remplacer les conditions d'utilisation longues et complexes... que personne ne lit de toute manière.

■ Internet a considérablement renforcé d'autres droits de l'homme et les droits de l'enfant. Il n'a jamais été si facile, par exemple, d'exercer sa liberté d'expression. Aujourd'hui, chacun peut se faire journaliste, publier et toucher un large public. Cela s'accompagne aussi d'une grande responsabilité, car nous devons répondre de nos actes et de nos paroles, même si internet donne parfois l'illusion de pouvoir se cacher derrière l'anonymat.

■ L'article 12 de la Convention internationale des droits de l'enfant (CIDE) affirme le droit des enfants à connaître leurs droits et à pouvoir agir pour les défendre et les promouvoir. Vous trouverez dans les fiches qui suivent plus de détails sur vos droits en ligne



LE MOT DES ENFANTS

” Nous voulons faire entendre notre voix et prendre part aux décisions qui détermineront notre avenir.

Joao, 17 ans, Portugal

” Les jeunes sont particulièrement exposés aux hackers, parce qu'ils partagent souvent plus de données personnelles sur les réseaux sociaux.

Sofie, 16 ans, Belgique



LE MOT DES ENSEIGNANTS

” Aujourd'hui, les jeunes n'imaginent pas vivre sans internet, qui leur ouvre tant de possibilités. Mais ils veulent aussi rester en sécurité. Pour cela, il faut (entre autres) protéger sa vie privée. Tout le monde devrait savoir poster, partager, agir de façon responsable sur internet.

Evangelia, Grèce



LE MOT DES PARENTS

” On suppose que les parents connaissent leurs droits et aident leurs enfants à les comprendre aussi, mais, très souvent, ce n'est pas le cas. Les parents ont besoin d'aide, et quelques conseils simples suffisent.

Association européenne des parents

APERÇU FICHE D'INFORMATION 7 : PARTICIPATION ACTIVE



- ▶ Comment les élèves peuvent-ils être actifs en ligne en respectant les droits de l'homme et les libertés fondamentales ?
- ▶ Comment les écoles peuvent-elles favoriser une participation active en ligne ?

APERÇU FICHE D'INFORMATION 8 : DROITS ET RESPONSABILITÉS



- ▶ Quelles sont les règles d'or en matière de droits et responsabilités à respecter sur tous les appareils, sites web, forums et applications ?
- ▶ Comment le RGPD aide-t-il les élèves à exercer leurs droits et leurs responsabilités ?

APERÇU FICHE D'INFORMATION 9 : VIE PRIVÉE ET SÉCURITÉ



- ▶ Comment les élèves peuvent-ils protéger efficacement leur vie privée ?
- ▶ Que peuvent faire les différents acteurs pour sécuriser les environnements en ligne ?

APERÇU FICHE D'INFORMATION 10 : SENSIBILISATION DES CONSOMMATEURS



- ▶ Pourquoi est-il nécessaire que les élèves participent à l'économie numérique ?
- ▶ Le commerce en ligne se répand de plus en plus ; comment se protéger pour en profiter au mieux ?

DOMAINE DE COMPÉTENCE 7

PARTICIPATION ACTIVE

” Le premier critère d’une démocratie est la possibilité, pour chacun, d’agir à sa guise à condition de ne pas attenter à la vie et aux biens d’autrui.

Mahatma Gandhi



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Pour prendre des décisions judicieuses et participer activement à la culture démocratique de leur pays, les citoyens doivent avoir conscience d'eux-mêmes et des environnements dans lesquels ils évoluent.

La participation active en ligne peut s'avérer difficile pour certains : dire tout haut ce qu'on pense et mettre son avis sur la place publique a des avantages et des inconvénients. Néanmoins, les internautes ont le droit d'exprimer librement leurs opinions à partir du moment où ils ne portent pas atteinte aux droits et aux libertés d'autrui.



COMMENT ÇA MARCHE ?

La participation en ligne suit d'assez près les droits et les libertés fondamentales soulignés dans le *Guide des droits de l'homme pour les utilisateurs d'internet* (Conseil de l'Europe) :

- ▶ Accès et non-discrimination
- ▶ Liberté d'expression et d'information
- ▶ Réunion, association et participation
- ▶ Protection de la vie privée et des données personnelles
- ▶ Éducation et connaissances générales
- ▶ Informations et contenus adaptés aux enfants et aux jeunes
- ▶ Voies de recours.

Bien que la participation ait des motivations diverses, les comportements en ligne s'expliquent en partie par la recherche d'efficacité personnelle, de reconnaissance et d'appartenance. De nombreux internautes souhaitent participer pour faire bouger les choses (et se prouver qu'ils peuvent être efficaces). D'autres font profiter les communautés en ligne de leurs savoirs et de leurs ressources (et s'attirent ainsi la reconnaissance des autres). Certains, enfin, souhaitent simplement appartenir à une communauté, et se joignent à des personnes de la même sensibilité qu'eux.

FORMES MINIMALISTES DE PARTICIPATION EN LIGNE

Le « degré zéro » de participation en ligne a donné naissance à quelques mots nouveaux, dont *slacktivism*, qui associe *to slack* (se relâcher) à *activism* (le militantisme) pour critiquer ceux qui se contentent de signer des pétitions en ligne ou de liker/partager des messages à teneur politique. Ce terme péjoratif sous-entend que « les personnes qui soutiennent une cause à l'aide d'actions simples ne s'engagent pas vraiment en faveur du changement¹ ».

La participation active en ligne, comme la participation hors ligne, peut être influencée en fonction de l'implantation démographique des utilisateurs. L'anglais étant la langue dominante sur le web, il peut refléter davantage l'opinion d'anglophones que celle des internautes d'autres pays. Certaines études montrent que la participation active en ligne est dominée par des individus masculins, de race blanche, éduqués, et peut exclure d'autres utilisateurs, tels que les femmes, les minorités ou

1. http://data.unaids.org/pub/outlook/2010/20100713_outlook_aids_en.pdf.

les personnes handicapées. Cependant, de nombreux mouvements se sont tournés vers internet pour exprimer leur mécontentement et faire bouger les choses.

■ À l'heure où nous écrivons, #BlackLivesMatter, #MeToo et #autismspeaks sont trois exemples parmi d'autres de participations actives en ligne qui suscitent de véritables changements. L'un des défis, ici, consiste à éviter de reproduire la « loi de la jungle » et les effets de meute que nos systèmes juridiques et judiciaires actuels se sont efforcés d'encadrer dans le monde réel. Certes, les agissements répréhensibles en ligne sont nombreux, mais il n'y aura pas de justice si tous les échanges en ligne dégénèrent en une lapidation numérique.

DÉVELOPPEMENT PERSONNEL

■ En ligne ou hors ligne, la participation à une communauté représente un élément essentiel de notre épanouissement. Toute communauté dépend des personnes qui font fonctionner ses infrastructures, et la participation – active – en ligne est une manière de contribuer à une communauté en ligne et d'en tirer des bénéfices. La participation active a aussi un rôle à jouer dans le développement de la démocratie en ligne (recours aux communications électroniques pour favoriser les processus démocratiques).

■ La participation est aussi source de développement personnel, puisque les internautes peuvent participer à des formations en ligne, suivre des tutoriels collectifs ou s'inscrire à des fils de questions-réponses sur les réseaux sociaux. Les étudiants et les esprits curieux devaient auparavant fréquenter les bibliothèques ou se lancer dans de longues recherches pour comprendre les débats ou les enjeux philosophiques, aujourd'hui ils peuvent prendre part à d'intéressantes discussions en ligne.

Figure 15 – Participation active – Compétences clés de la citoyenneté numérique

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Valeurs | Attitudes |
| Valorisation de la démocratie, de la justice, de l'équité, de la dignité humaine et du respect | Esprit civique, responsabilité et respect |
| Écoute et observation, empathie et coopération | Connaissance et compréhension critique de soi-même |
| Aptitudes | Connaissance et compréhension critique |

FICHE D'INFORMATION 7

PARTICIPATION ACTIVE





ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

■ La participation active en ligne et les réseaux sociaux permettent à chacun de faire entendre sa voix et de commenter certaines questions « en public ». Cette exposition directe, gratifiante pour certains, est aussi source de problèmes pour ceux qui ne partagent pas l'opinion dominante.

■ Les réseaux sociaux peuvent peser sur les politiques. Si la majorité de leurs membres épouse un point de vue extrémiste, soit parce que celui-ci est prôné par un homme politique connu sur les réseaux, soit en raison d'une campagne ciblée sur ce type de forums, les processus démocratiques peuvent être menacés.

■ Lorsque les participants les plus actifs en ligne sont des trolls ou d'autres internautes à l'influence négative, la transparence et l'esprit de responsabilité peuvent se trouver relégués à l'arrière-plan.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

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

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

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

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

■ Choisissez un quotidien du jour (imprimé ou en ligne) et identifiez certaines des actualités les plus importantes. Repérez les hashtags associés à ces sujets (s'il n'y en a pas, créez-en). Puis demandez à vos élèves de chercher ce hashtag sur le plus de portails possible et invitez ceux qui parlent plus d'une langue à rechercher aussi ce hashtag dans une autre langue. Examinez les différentes formes et catégories d'expression et de participation sur les différents portails. Quelles thématiques ressortent ? Quelles thématiques sont absentes ?

■ Lisez avec vos élèves le document en anglais de la Commission européenne *Good practice in the youth field – Encouraging the participation of young people with fewer opportunities* (<http://bit.ly/2PrCsTL>). Demandez-leur d'énumérer les moyens d'améliorer leur participation à leurs communautés de jeunes.



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ La participation active et éclairée de tous les citoyens à l'environnement numérique suppose certaines aptitudes de citoyenneté numérique. Compte tenu de l'usage massif d'internet et de la facilité avec laquelle des personnes de communautés différentes peuvent accéder à l'information, la participation active de chacun est étroitement liée au respect des droits et responsabilités numériques et de la citoyenneté numérique en général.

■ Déterminez pour vos élèves ou pour la communauté locale une cause qui mérite d'être défendue. Une fois le thème choisi, demandez à vos élèves de chercher les meilleures façons, dont le financement participatif (ou *crowdfunding*), de recueillir des dons pour soutenir la cause en question, par exemple en organisant un événement caritatif. Ce projet participatif devra être finalement viable.

■ Prenez connaissance des projets et des établissements scolaires de l'Academy of Central European Schools : www.aces.or.at/about-aces (projets publiés jusqu'en 2016). Déterminez avec vos élèves quels projets leur offrent le plus de chances de participer activement. Invitez-les à créer leur propre projet pour leur établissement ou à soumettre un projet à l'ACES.



POUR APPROFONDIR

■ Le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe propose des supports pertinents. Vous pouvez consulter ses fiches d'information 1 : « Se connecter », 10 : « Recherche d'informations » et 11 : « Trouver des informations de qualité sur le web ».

■ Conseil de l'Europe, « Guide des droits de l'homme pour les utilisateurs d'internet », disponible sur : www.coe.int/fr/web/internet-users-rights/guide.

■ Le « Youth Manifesto », publication de l'Union européenne, est une déclaration en ligne des jeunes Européens sur les moyens de participer et de rendre internet meilleur : <http://bit.ly/37iavFJ>.

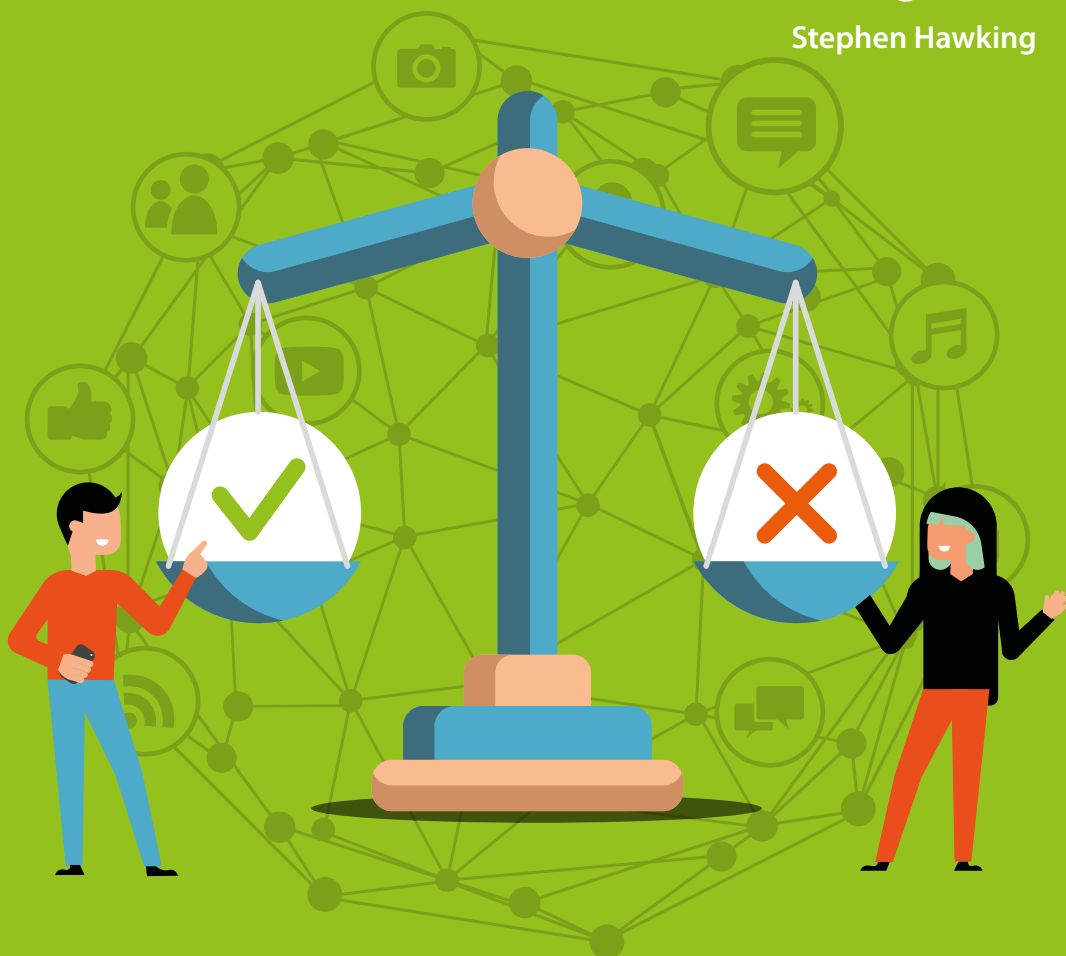
■ La Stratégie de l'Union européenne en faveur de la jeunesse est disponible sur : https://ec.europa.eu/youth/policy/youth-strategy/civil-society_fr.

DOMAINE DE COMPÉTENCE 8

DROITS ET RESPONSABILITÉS

” Nous sommes aujourd’hui
tous reliés par internet,
comme les neurones
d’un cerveau géant.

Stephen Hawking



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

CONSTRUIRE UNE COMMUNAUTÉ JUSTE ET ÉQUITABLE

■ L'univers numérique d'aujourd'hui est d'une grande complexité, en particulier quand il s'agit des droits et des responsabilités des utilisateurs. Or, les citoyens numériques doivent connaître et comprendre leurs propres droits et responsabilités pour ne pas porter atteinte à ceux des autres.

■ Tout comme les citoyens dans le monde physique, les citoyens numériques ont des droits et des responsabilités dans le monde en ligne. Ils ont droit au respect de leur vie privée, à la sécurité, à l'accès et l'inclusion de tous, à la liberté d'expression, etc. Cependant, ces droits s'accompagnent de certaines responsabilités, comme le respect de l'éthique, l'empathie, notamment, afin d'assurer à tous un environnement numérique sûr et responsable.

■ Internet peut être un puissant outil de promotion des idées et des communautés, mais aussi une arme destructrice lorsqu'il entrave les droits des internautes ou ne leur donne aucune chance de les exercer. Les internautes, les gouvernements, les industriels et les institutions publiques sont tenus de préserver l'intégrité de la communauté internet, que ce soit au niveau local ou au niveau international.

■ Le grand défi à l'avenir consistera à concevoir des mécanismes de participation justes et équitables permettant une répartition optimale des pouvoirs des utilisateurs. On pourra s'inspirer des bonnes pratiques existantes et émergentes permettant de décentraliser le contrôle et le pouvoir, comme Wikipédia et la technologie de la blockchain, pour favoriser l'avènement d'une véritable démocratie directe en ligne.

DROITS ET RESPONSABILITÉS : ILS COMMENCENT PAR VOUS

■ Toute personne décidant d'utiliser les technologies numériques gagne à lire et à comprendre ses droits et ses responsabilités. Certes, la règle d'or « ne fais pas à autrui ce que tu ne voudrais pas qu'on te fit » mène déjà loin, mais il faut aussi s'efforcer de lire toutes les conditions d'utilisation des sites, réseaux et applications que l'on utilise. À chaque appareil, logiciel, application (ou appli) ou programme correspondent des règles et conditions d'utilisation légales exposant les droits et les responsabilités des utilisateurs et, plus important encore, ceux du site concerné.



COMMENT ÇA MARCHE ?

■ Vous avez le droit d'utiliser les technologies numériques que vous souhaitez, et l'obligation de les utiliser de façon sûre et responsable. Avoir un droit suppose l'absence d'ingérence de la part d'un autre utilisateur ou d'une institution ; avoir une responsabilité suppose l'obligation d'agir d'une certaine manière.

■ Toutes les communautés démocratiques, en tout lieu, ont mis l'accent sur le juste et l'équitable : la justice et l'équité doivent être présentes dans les règles, les possibilités offertes, les paroles prononcées. La communauté numérique n'y fait pas exception, et les institutions européennes ont inscrit ces notions dans leurs textes fondamentaux.

DIMENSIONS ÉDUCATIVES ET CITOYENNES

Les internautes doivent connaître leurs droits et les procédures à suivre en cas de violation de leurs droits. Ils sont aussi invités à signaler toute violation des droits d'autres utilisateurs en ligne. En cas d'atteintes à leurs droits, les internautes – quel que soit leur âge – devraient avoir à l'esprit trois actions majeures : ignorer le contenu, bloquer la personne qui a adressé la remarque offensante, signaler cette personne.

Figure 16: Droits et responsabilités – Compétences clés de la citoyenneté numérique

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Valeurs Dignité humaine et droits de l'homme | Attitudes Responsabilité et respect |
| Écoute et observation, empathie, coopération et résolution des conflits Aptitudes | Connaissance et compréhension critique de soi-même et du monde Connaissance et compréhension critique |

FICHE D'INFORMATION 8

DROITS ET RESPONSABILITÉS



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

■ Tous les citoyens aspirent sans doute à jouir des droits numériques fondamentaux, mais l'accès aux informations est inégal. Ceux pour lesquels cet accès est limité peuvent donc avoir moins de possibilités de s'exprimer de manière autonome.

■ En restreignant l'accès, on peut nuire involontairement aux personnes qui dépendent d'autrui pour accéder aux informations.

■ Les filles, les femmes, les minorités ethniques et les autres groupes minoritaires n'ont pas toujours le même accès aux technologies de l'internet, et par conséquent à leurs droits. Des organisations comme l'Union internationale des télécommunications (<https://www.itu.int/fr/Pages/default.aspx>), à l'origine de la Journée internationale des jeunes filles dans le secteur des technologies de l'information et de la communication (TIC), s'efforcent de créer un environnement incitant les filles et les jeunes femmes à investir davantage ce domaine.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

■ Invitez vos élèves à dresser une liste de tous les sites web de l'Union européenne traitant des droits et responsabilités numériques. Suggérez-leur de créer un tableau permettant de comparer les droits et les responsabilités couverts par chaque instrument juridique.

■ Faites lire à vos plus jeunes élèves le « Passeport pour tes droits », publié par le Conseil de l'Europe en 2013 : <https://go.coe.int/QXKdo>. Demandez-leur ensuite de réfléchir à leurs droits et responsabilités numériques. Trouvent-ils des points communs ou des différences entre leurs droits et responsabilités en ligne, et dans le monde en général ?

■ Pour orienter l'utilisation des technologies en classe, demandez à vos élèves de chercher sur internet plusieurs exemples de politiques de confidentialité (conditions générales d'utilisation). Demandez-leur de les comparer : quels sont les principaux points communs et différences ? Si votre établissement ne dispose d'aucune de ces politiques, invitez alors vos élèves à choisir la plus pertinente. Créez avec vos élèves une politique de confidentialité pouvant être présentée à l'administration scolaire.

■ Lancez un concours de création de réseau social en ligne. Vos élèves mettront au point le cahier des charges. Quels seront les droits et les responsabilités des membres ?

■ Discutez des droits et des obligations des créateurs de contenus en ligne. En petits groupes, vos élèves approfondiront les questions suivantes :

- ▶ Que peut-on créer en ligne (textes, images, échantillons, remix, vidéos, etc.) ?
- ▶ Comment protéger ses créations ?
- ▶ Comment utiliser les créations des autres sans porter atteinte à leurs droits ?

■ Discutez avec toute la classe des réponses apportées par les élèves.



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Les données personnelles étant protégées par des lois et des réglementations, les particuliers et les organismes ne sont pas libres de les utiliser comme bon leur semble et doivent respecter la réglementation (porter atteinte à ces règles peut entraîner des sanctions). Par exemple, tous les citoyens ont le droit de disposer de leurs propres données personnelles, ce qui suppose qu'ils sachent quelles informations personnelles ont été collectées à leur sujet. Le Règlement général sur la protection des données (RGPD), entré en vigueur dans l'Union européenne en 2018, vise notamment à aider les citoyens à exercer ce droit, ainsi que d'autres droits fondamentaux relatifs à la protection des données et à la vie privée.

Pour en savoir plus sur les droits garantis, consultez par exemple : <http://bit.ly/38hDuul>. Demandez-vous comment vous pouvez exercer ces droits (ou les faire exercer pour vous, selon votre âge) en contactant le service concerné dans votre pays. Si vous ne parvenez pas à obtenir ces informations, contactez votre autorité nationale de protection des données.

- ▶ Cherchez des cours en ligne sur les droits numériques : vous pouvez peut-être en suivre un.
- ▶ Envisagez de suivre un cours en ligne sur la citoyenneté numérique ou sur les droits numériques. Assurez-vous que le programme englobe certains des points clés couverts par les 10 domaines numériques abordés dans ce manuel.
- ▶ Demandez à tous vos élèves d'examiner le calendrier de la prochaine Journée internationale des jeunes filles dans le secteur des TIC (<http://bit.ly/2o2Gw08>, lien vers la version française en haut à gauche) et demandez-leur de créer leur propre programme pour cette journée.
- ▶ Parcourez la liste des droits et des responsabilités proposée par l'Unicef en anglais (<https://uni.cf/2LhcrDi>). Demandez ensuite à vos élèves quels réseaux sociaux ou autres formes de communication seraient bien placés pour leur permettre de partager efficacement leurs points de vue.



POUR APPROFONDIR

Le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe propose des supports pertinents. Vous pouvez consulter ses fiches d'information 17 « Citoyenneté numérique », 9 « Protection de la vie privée et paramètres de confidentialité » et 26 « Êtes-vous le produit ? Big data, exploration de données et respect de la vie privée ».

Pour des informations sur le Règlement général sur la protection des données, voir le site de la Commission européenne : <http://bit.ly/2OGDcFN>.

■ Pour plus d'informations sur deux droits spécifiques prévus par le RGPD : le droit au déréférencement (en vigueur depuis 2014) et le droit à la portabilité, voir : <https://www.cnil.fr/fr/droit-au-dereferencement> et <http://bit.ly/2xovxGb>.

■ Pour plus d'informations sur les droits numériques en Europe, consulter : <https://edri.org>.

■ La Commission européenne propose un aperçu de la Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne : <http://bit.ly/2THcKie>.

■ Vous pouvez également consulter le texte de la Convention internationale des droits de l'enfant : <https://www.unicef.org/french/crc/>.

■ Entre autres documents pertinents, le Conseil de l'Europe propose un « Guide des droits de l'homme pour les utilisateurs d'internet » : www.coe.int/fr/web/internet-users-rights/guide.

■ Le « Code des droits en ligne dans l'UE » compile l'ensemble des droits et principes fondamentaux inscrits dans la législation européenne pour protéger les citoyens lorsqu'ils accèdent à des réseaux et services en ligne et les utilisent : <https://ec.europa.eu/digital-single-market/code-eu-online-rights>.

■ Le Parlement européen a publié « Empowering women on the Internet », disponible sur : <http://bit.ly/2vrC5mk>.

■ Le document "The Rights and responsibilities of Global Citizenship" est disponible sur : <http://bit.ly/2vOyf7H>.

DOMAINE DE COMPÉTENCE 9

VIE PRIVÉE ET SÉCURITÉ

” La vie privée n'est pas une option et ne devrait pas être le prix à payer pour aller sur internet.

Gary Kovacs



Ce thème englobe les notions de vie privée, de gestion de l'identité et de cybersécurité. Pour préserver sa vie privée, il faut avant tout protéger ses informations et celles des autres. Gérer son identité consiste à garder le contrôle de son profil en ligne; rester dans les limites de la sécurité, à avoir conscience des risques que peuvent engendrer nos actions et nos comportements en ligne. Le thème de la vie privée et de la sécurité couvre des compétences comme la bonne gestion des informations partagées en ligne et le recours à des outils (filtres de navigation, mots de passe, antivirus et pare-feu) pour éviter les situations dangereuses ou déplaisantes, ou conserver un certain anonymat.

VIE PRIVÉE ET PROTECTION – DEUX ASPECTS INDISSOCIABLES

La vie privée, la protection des données et la sécurité sont intrinsèquement liées aux droits, aux libertés et à un usage responsable, et doivent être présentées aux enfants dès leurs premiers pas sur internet. Les utilisateurs conscients de leurs responsabilités et des écueils possibles savent mieux repérer les risques en ligne, protéger leurs données et leur identité numérique, et appliquer des mesures qui assurent durablement la sécurité de leurs activités en ligne, pour eux-mêmes et pour les autres. En ligne, chacun a droit à la sécurité, au respect des idées qu'il exprime et à un juste traitement des ressources qu'il crée et qu'il diffuse. Le droit d'accès s'accompagne inévitablement d'attentes et de responsabilités. L'école et la famille ont un rôle essentiel à jouer pour préparer les jeunes à les assumer.

À l'heure où les technologies investissent les derniers recoins de notre vie quotidienne, le respect de la vie privée et la protection de nos données personnelles sont indissociables. Aujourd'hui, garantir sa sécurité sur internet ne demande plus seulement de gérer ses propres risques, mais aussi de veiller à ce que nos actions ne mettent pas autrui en danger. De ce fait, être un citoyen numérique suppose donc d'apprendre à protéger l'accès à ses équipements mais aussi à manier avec précaution tout ce qui peut menacer la vie privée et la sécurité (les nôtres et celles d'autrui). Si nous voulons qu'internet devienne un espace de confiance, marqué par l'esprit civique et par le respect des droits, priorité doit être donnée à l'éducation des enfants en tant qu'acteurs responsables de la société et de l'économie numériques.

MA VIE PRIVÉE... ET LA VÔTRE

Protéger sa vie privée en ligne mobilise un large éventail de compétences. La définition même de ce qui relève de la vie privée passe par un certain recul sur soi-même et sur les autres, et par la valorisation de la dignité humaine et des droits de l'homme. Ce n'est possible qu'avec une solide connaissance du fonctionnement des outils de communication particulièrement puissants d'aujourd'hui, qui offrent de multiples moyens d'utiliser des informations à notre rencontre, notamment en agrégeant des photos et des bribes de renseignements pour livrer une image beaucoup plus intime et détaillée que nous l'aurions souhaité. La vie privée est un concept sensible qui exige de bien comprendre la diversité culturelle, de respecter les croyances, les pratiques et les visions du monde d'autrui, et d'avoir la volonté de protéger les données personnelles contre une diffusion large sur internet.

Nous vivons à l'ère des mégadonnées (big data) : les informations privées se monnayent en tant que telles. Tous les citoyens (pas seulement les enfants et les

jeunes) doivent en permanence garder à l'esprit qu'en ligne, en particulier sur les réseaux sociaux mais aussi lorsqu'ils utilisent un moteur de recherche, ils sont à la fois le consommateur et le produit. Les sites commerciaux et non commerciaux ajustent le contenu qu'ils nous présentent sur la base d'un profil constitué à partir des traces que nous avons laissées en ligne. Même des référendums et des élections nationales auraient été orientés par le profilage des électeurs et par une utilisation sans scrupule des mégadonnées.

■ Bien que, dans le monde d'aujourd'hui, garder la totale maîtrise de ses données personnelles relève de l'exploit, l'éducation peut fortement contribuer à développer les aptitudes nécessaires. Il est essentiel, par exemple, de comprendre les conditions générales d'utilisation des prestataires de services et les usages des cookies avant de les accepter. Les citoyens numériques doivent aussi pouvoir décider quand fournir ou non les données demandées, vérifier la finalité et l'utilisation finale de la collecte des données, et s'informer de la manière dont les informations collectées seront traitées. Ils doivent savoir comment, quand et où accepter l'accès à leurs données personnelles, refuser la collecte de leurs données sans leur consentement éclairé et pouvoir les faire rectifier, déréférencer ou les faire supprimer. Les citoyens doivent savoir comment contacter les prestataires de services et s'adresser, en cas d'atteinte à leurs droits, à leur autorité de protection des données, à un juge (si la législation nationale le permet) ou à un groupe de soutien.

GÉRER SON IDENTITÉ NUMÉRIQUE

■ Il est important que les enfants, dès leurs premiers pas dans le cyberspace, s'habituent à savoir gérer leur identité numérique et comprennent avec quelle facilité on peut livrer plus d'informations qu'on ne le voudrait. Ils doivent être capables de dire quels aspects de leurs données sont privés, quelles données peuvent être partagées en toute sécurité et comment ces limites varient selon les contextes, par exemple avec les membres de leur famille, en tant qu'élèves ou membres d'un club sportif, ou lorsqu'ils se rendent à l'hôpital ou chez le médecin. À partir du moment où un enfant accède seul à des services en ligne, il doit être capable de décider s'il est plus sûr, et légal, d'utiliser un pseudonyme ou des comptes, profils et adresses électroniques différents pour protéger son identité. Une autre mesure indispensable, qui peut devenir amusante même pour les jeunes enfants, est d'apprendre à créer, à modifier et à gérer ses mots de passe. Tout cela participe de la «gestion de l'identité numérique», aptitude fondamentale de la citoyenneté numérique qui repose sur un large éventail de connaissances, de valeurs et d'attitudes.

■ L'usurpation d'identité, qui devient possible lorsque la victime divulgue involontairement des données confidentielles ou fournit volontairement des données personnelles lors d'une tentative d'escroquerie ou d'hameçonnage, peut s'aggraver rapidement. S'il est assez facile de remédier à une perte de contrôle d'un compte en ligne relativement peu important, tel que l'accès à un forum en ligne, le piratage d'un profil de réseau social, d'un compte de messagerie principale ou d'une identité bancaire peut, lui, avoir des conséquences très graves. Outre le coût économique et social pour la victime, ses données personnelles et les données relatives à ses connexions en ligne peuvent être compromises. Imaginez seulement que quelqu'un se serve de votre compte ou de votre carte de crédit pour effectuer des achats en ligne ou pour se faire passer pour vous, à travers votre profil ou votre e-mail!

CYBERSÉCURITÉ ET MONTÉE DES MENACES

■ Tous les citoyens numériques ont aujourd'hui une responsabilité partagée de contribuer à garantir un environnement sécurisé en ligne. Le piratage est une menace croissante ; en 2017, les systèmes d'hôpitaux, de banques et de sociétés de transport en ont été largement victimes. Par comparaison, peu de mesures sont prises pour sensibiliser les jeunes scolarisés à la gravité d'un tel comportement antisocial, qui serait certainement vivement critiqué dans un contexte hors ligne.

■ Les pourriels, l'hameçonnage, les virus, les logiciels malveillants (*malwares*) et les « bots » (robots internet) ont aussi de lourdes conséquences. Les citoyens ne peuvent éviter ces menaces que s'ils savent où se procurer les bons outils de protection et comment les utiliser. Comprendre et prendre soin de son environnement numérique est aussi important que prendre soin de sa maison ou de son cadre de vie, d'autant plus que l'internet des objets et les jouets connectés sont en train de devenir une réalité. La pérennité des activités en ligne comme hors ligne repose sur la connaissance, l'esprit critique et les valeurs attachées aux droits de l'homme et à la dignité humaine ; la négligence d'une personne peut faire courir des risques à toute la famille, à l'école ou à tout un réseau. Nous apprenons aux jeunes enfants à éviter les risques à la maison, dehors ou en ville ; ne devraient-ils pas aussi apprendre à naviguer en toute sécurité sur le Net, pour leur propre bien et celui des autres ?

■ La vie privée et la sécurité constituent une part importante de l'éducation à la citoyenneté numérique, à laquelle doivent veiller les gouvernements, les autorités éducatives, les familles et les enfants eux-mêmes. Si la société met en place, en associant de multiples acteurs, une solide politique de protection de la vie privée et de la sécurité relayée dans les programmes scolaires, les enfants et les jeunes pourront acquérir une compétence et une autonomie numériques suffisantes pour exercer leurs droits et leurs responsabilités en tant que citoyens à l'ère d'internet. La technologie de la blockchain pourrait aussi être ajoutée aux apprentissages, car elle a le potentiel de résoudre beaucoup des défis et des dilemmes déjà abordés : vie privée, protection des données, gestion de l'identité numérique et cybersécurité.



COMMENT ÇA MARCHE ?

■ Le concept de vie privée étant très variable selon les familles et les cultures, il devrait être un sujet de discussion dans le cercle familial. C'est en observant leurs parents que les enfants apprennent ce qu'ils peuvent dire et quand ; par ailleurs ils doivent savoir, pour développer une vision critique du monde, pourquoi certaines informations sont privées et pourquoi il est important de respecter les données des autres.

■ Malheureusement, il est difficile d'échapper aux publicités et informations ciblées ainsi qu'à la propagande, qui peuvent particulièrement marquer les jeunes esprits. Les enfants et les jeunes doivent connaître le fonctionnement du traçage et du profilage, et savoir qu'ils laissent des traces chaque fois qu'ils utilisent un moteur de recherche, consultent un site, font des achats en ligne ou « likent » sur les réseaux sociaux. Oui, même leurs *likes* sont surveillés et aident à affiner leur profil pour leur adresser des publicités ciblées. Les cookies aussi peuvent servir à pister et à profiler,

mais, dans la mesure où ils jouent aussi un rôle « positif » en facilitant l'accès aux sites que nous fréquentons le plus, il n'est pas toujours facile de les refuser. Leurs avantages réels ne sont cependant pas évidents, et il est vivement recommandé de refuser les cookies de tiers pour échapper au traçage non sollicité. L'une des manières de limiter le traçage et les publicités ciblées consiste à effacer régulièrement son historique de navigation.

■ Pour ne pas devenir la proie de pratiques commerciales douteuses et perdre leur temps à traiter une surcharge d'informations et de propagande, les citoyens numériques doivent acquérir de solides aptitudes d'analyse et de réflexion critique. Il existe des outils de filtrage et de blocage des annonces, mais peu d'entre eux sont totalement fiables, et les jeunes gagneront à créer leur propre liste de mesures à adopter pour éviter les contenus indésirables ou les supprimer rapidement. Cette activité les aidera à affûter leur sens critique.

■ Pour les citoyens numériques, c'est une responsabilité civique de veiller à la cybersécurité sur l'ensemble de leurs outils connectés à internet, en appliquant les paramètres de vie privée et de sécurité disponibles, et en installant des antivirus/pourriels/logiciels malveillants et autres logiciels offrant une sécurité optimale. Une sécurité insuffisante facilite la circulation des pourriels, qui sont l'un des premiers moyens de diffusion d'informations fausses ou frauduleuses, ou d'abus de confiance visant à obtenir des informations ou de l'argent. Des centaines de nouveaux virus et logiciels malveillants apparaissent quotidiennement ; il faut donc se montrer réactif et mettre à jour son niveau de sécurité dès que de nouvelles versions ou actualisations sont proposées. Il convient de désactiver la géolocalisation et le Bluetooth lorsqu'on ne s'en sert pas, car ils ouvrent la porte aux intrusions et peuvent livrer sur nous beaucoup plus d'informations que nous le souhaiterions.

DIMENSIONS ÉDUCATIVES ET CITOYENNES

■ Pour les enfants, l'apprentissage en matière de sécurité, de vie privée et de gestion de l'identité est une bonne façon de commencer à comprendre comment la société fonctionne. Parler aux enfants de leur vie privée, étroitement liée à leurs premières expériences du monde en dehors de chez eux, est l'occasion idéale de leur enseigner le partage, l'empathie, la prudence et le fait que ce qui est donné ne peut être repris. En définissant leur propre profil et ceux des autres, les enfants appréhendent les notions de diversité et d'inclusion, affûtent leur capacité d'écoute et d'observation, s'ouvrent à la diversité culturelle et peuvent même, sous réserve d'une bonne approche pédagogique, consolider leur estime de soi.

■ Les enfants plus âgés en apprendront beaucoup sur la vie privée si leurs parents, ou leurs enseignants, les invitent de temps en temps à imprimer leurs pages de profil sur les réseaux sociaux et à les afficher dans un lieu public. Ils comprendront rapidement l'écart entre vie privée en ligne et hors ligne.

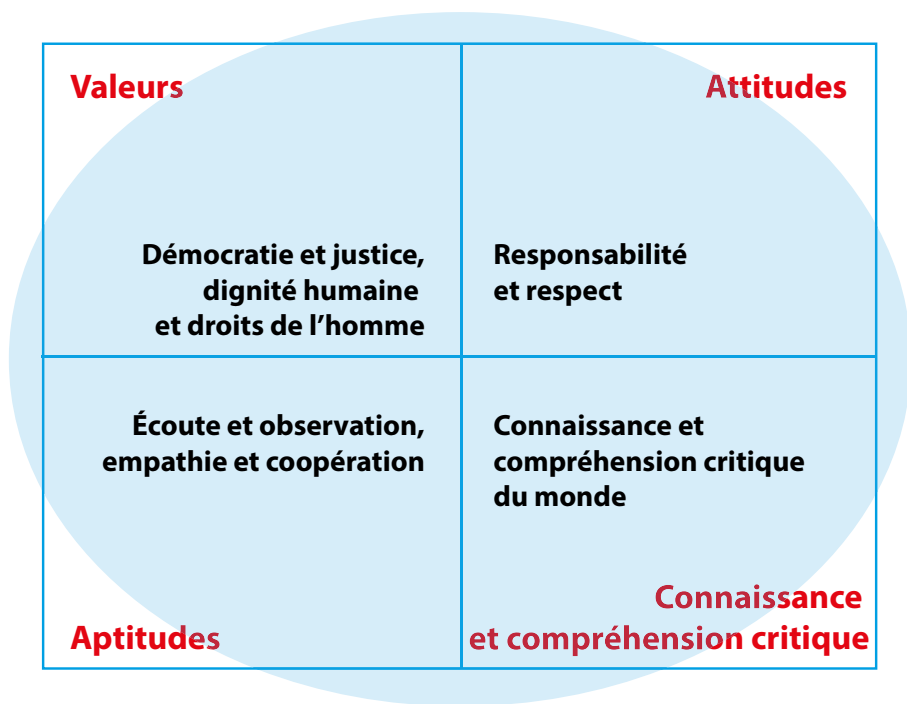
■ Conscients des dangers, parents et enseignants apprennent aux enfants à « regarder avant de traverser la rue », etc., et les accompagnent jusqu'à ce qu'ils deviennent autonomes. Pourtant, on voit souvent de très jeunes enfants « lâchés » tout seuls dans l'espace en ligne, bien plus vaste que toutes les rues et villes de la planète. La protection de soi, la vie privée et la sécurité peuvent et doivent être enseignées, à travers des activités ludiques adaptées à l'âge des enfants dès que ces

derniers ont accès à des appareils connectés à internet. Ils progresseront pas à pas hors ligne jusqu'à être prêts, sur le plan cognitif, à entrer dans l'espace numérique.

■ La sécurité consiste aussi à se soucier des autres et à favoriser activement des changements positifs dans notre environnement. Il est important que les enfants et les jeunes apprennent le côté positif de la sécurité, qui permet aux internautes de se respecter, de se faire mutuellement confiance et de prendre des mesures actives pour assurer le bien-être des autres.

■ La sécurité en ligne constitue en outre un secteur d'activité en plein essor, quoique longtemps négligé. Les maisons, les jouets et – très bientôt – les voitures et les transports publics connectés font de la sécurité une facette fondamentale de nos vies, qui offre déjà d'intéressantes possibilités d'études et d'insertion professionnelle. La sécurité se prête aussi très bien à l'apprentissage à l'école comme à la maison.

Figure 17 : Vie privée et sécurité – Compétences clés de la citoyenneté numérique



FICHE D'INFORMATION 9

VIE PRIVÉE ET SÉCURITÉ



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

■ Beaucoup de risques et de difficultés engendrés par les interactions en ligne tiennent à l'anonymat, qui va de pair avec la responsabilité. Les internautes ont tendance à agir très différemment quand ils sont convaincus que personne ne peut les reconnaître. Conserver une éthique dans des situations d'anonymat apparent exige un grand souci de la justice et de l'équité, elles-mêmes fondées sur le respect de la dignité humaine et des droits de l'homme, sur le civisme et sur une attitude responsable envers soi-même et les autres.

■ La notion de vie privée est très fluctuante. À mesure que les technologies s'installent dans nos vies, un processus de « banalisation » nous amène peu à peu à tolérer des normes ou des valeurs moins élevées ou différentes. Beaucoup de jeunes ne considèrent plus *1984* de George Orwell que comme une fiction amusante; faut-il s'en alarmer? L'article 16 de la Convention internationale des droits de l'enfant (CIDE) souligne que les enfants ont droit au respect de leur vie privée. L'omniprésence des technologies, associée au manque d'éducation à la vie privée et à la culture numérique, est-elle en train d'enfreindre ce droit?

■ Certains jouets connectés apparus récemment sur le marché inquiètent les défenseurs des droits de l'homme. Ces poupées, robots, etc., sont capables d'enregistrer les idées et pensées les plus intimes de l'enfant. Si les mesures de sécurité ne sont pas assez robustes, ces informations pourront être consultées et réutilisées par des tiers.

■ Les familles devraient mieux connaître les fonctionnalités de leurs appareils ménagers connectés: quelles données collectent-ils, et où partent ces données? Sommes-nous nombreux à savoir, par exemple, que notre téléphone surveille la vitesse de nos déplacements et peut dire combien de kilomètres nous avons marché pendant la journée, ou que certains moniteurs pour bébé diffusent via internet ce qui se passe dans la crèche? Les décideurs politiques et les consommateurs doivent faire pression sur les acteurs du traitement des données pour que chaque utilisateur puisse stocker ses données en ligne dans son cloud personnel ou même (dans le cas de l'internet des objets et des jouets connectés, par exemple) sur son propre réseau ou serveur local.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

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

■ Le jeu de rôle en anglais PlayDecide sur la vie privée et la protection des données (<http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf>) permet d'explorer en s'amusant les implications de la législation relative à la vie privée, aux

droits d'auteur et à la liberté d'expression et d'information dans différents pays ou pour différents âges ou groupes culturels.

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

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

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

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

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



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ Pour une approche multiculturelle de la vie privée – Abordez avec vos élèves la notion de vie privée et ses variations d'une culture et d'une famille à une autre. Demandez-leur de rassembler des informations à l'appui de cette discussion et de chercher les raisons qui pourraient expliquer ces différences. Cette activité peut être mise en rapport avec les cours d'histoire ou de géographie, afin d'intégrer la citoyenneté numérique à ces disciplines. Elle peut déboucher sur la mise au point par la classe d'un code de respect de la vie privée, éventuellement diffusé dans tout l'établissement. Revoyez le code quelques mois plus tard, pour faire le point sur les difficultés que vos élèves pourraient avoir à l'appliquer à leurs activités en ligne.

Création de profils

■ Avec de très jeunes élèves, vous pouvez travailler à la création de profils. Commencez par leur demander des informations à leur sujet (leur adresse, leur plat préféré, le numéro de téléphone de leurs parents, etc.). Après avoir parlé avec eux de la notion de vie privée, faites-leur entourer en rouge les informations confidentielles, en vert les informations qu'ils peuvent partager avec tout le monde et en orange celles qu'ils peuvent partager en certaines circonstances, en précisant lesquelles (par exemple une visite médicale).

■ Avec des élèves plus âgés, consultez et comparez leurs profils d'utilisateurs sur certains réseaux sociaux populaires (voir le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe, fiche d'information 8 « Réseaux sociaux et partage social »). Quelles informations privées divulgent-ils par inadvertance ? Préparez ensemble une liste qui crée des profils utilisateurs sécurisés.

■ Vérifier la cybersécurité – Demandez à vos élèves d'apporter leurs téléphones portables en classe pour découvrir avec eux les mesures de sécurité prévues par le matériel et par les logiciels, mais aussi les nombreuses « failles » qui peuvent laisser filtrer des informations. Avant de mener cet exercice avec vos élèves, vous pouvez consolider vos connaissances à l'aide d'une recherche en ligne sur la sécurisation des téléphones portables. Vos élèves peuvent aussi inviter un expert ou un employé d'une entreprise de téléphonie mobile qui apportera ses connaissances et renforcera l'intérêt de l'activité. Les entreprises refusent rarement de venir à la rencontre de jeunes utilisateurs dans un contexte bien cadré. Le site www.epic.org/privacy/tools.html est consacré aux mises à jour des mesures de sécurité sur les appareils connectés et aux dernières recherches à ce sujet.

■ Invitez des collégiens ou des étudiants à imaginer les conséquences de la perte d'un projet de recherche en ligne : est-ce plus grave ou moins grave que de perdre un ordinateur ou une tablette qu'on peut remplacer ? Demandez-leur d'établir une liste des mesures de sécurité à prévoir pour éviter de perdre des contenus, puis comparez-la avec celle de l'« Internet Survival Guide » (<http://bit.ly/37ic7iL>). Ce guide, élaboré par le Gouvernement luxembourgeois dans le cadre du projet BEE SECURE, fournit conseils, astuces et bonnes pratiques pour protéger son matériel informatique et ses données numériques.



POUR APPROFONDIR

■ Le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe propose des supports pertinents. Vous pouvez consulter ses fiches d'information 9 « Protection de la vie privée et paramètres de confidentialité », 19 « Cybercriminalité : spam, logiciels malveillants, fraude et sécurité », 20 « Classification/étiquetage et filtrage » et 26 « Êtes-vous le produit ? Big data, exploration de données et respect de la vie privée ».

■ Consultez la page du Conseil de l'Europe www.coe.int/fr/web/internet-users-rights/privacy-and-data-protection pour en savoir davantage sur ses travaux dans le domaine de la protection des données. La fiche d'information 19 du Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe est consacrée à la cybersécurité et aux thèmes afférents. Il peut aussi être utile de prendre connaissance du Règlement général sur la protection des données, en vigueur dans les États membres depuis mai 2018 : <http://bit.ly/31KCnAW> et de la vidéo réalisée par la CNIL : <https://www.cnil.fr/atom/16324>.

■ Les autorités de protection des données, très spécialisées dans les domaines de la vie privée et de la sécurité, jouent un rôle important en soutien aux éducateurs. Elles ont récemment élaboré un Référentiel de formation sur la protection des données, destiné à être intégré dans les programmes scolaires officiels et les formations d'éducateurs : le « Référentiel de formation des élèves à la protection des données » (<http://bit.ly/31MHznR>).

■ Début 2018, le UK Council for Child Internet Safety (UKCCIS) a publié un document sur la vie numérique à l'attention des enfants et des jeunes : « Education for a Connected World framework » (<http://bit.ly/3bqE6zP>). Celui-ci fait le point sur les aptitudes et les compétences dont les enfants ont besoin, selon leur âge, pour naviguer en ligne de manière sûre et responsable. La publication est centrée sur huit aspects différents de l'éducation à la sécurité en ligne, dont l'image de soi et l'identité, la gestion des informations en ligne ou encore la vie privée et la sécurité.

■ Une organisation américaine pour la sécurité en ligne, « iKeepSafe », a mis au point un programme complet sur la vie privée, proposant des activités familiales et en classe pour les adolescents et préadolescents (<https://ikeepSAFE.org/privacy-curriculum-matrix/>).

■ How to Geek propose des idées claires et concrètes pour créer de bons mots de passe (<http://bit.ly/2HfKj3Q>).

■ Une organisation britannique spécialisée dans les disciplines scientifiques a également publié des activités sur la sécurité en ligne, à l'attention des préadolescents et des adolescents : <http://bit.ly/2SgjkLL>.

■ *The European Handbook for Teaching Privacy and Data Collection at Schools* (G. González Fuster et D. Kloza (éd.), 2016) propose des plans de cours adaptés aux élèves jeunes et plus âgés, une mini-chartre des droits à la protection des données et de la vie privée, un glossaire et une liste de ressources (<http://bit.ly/39pRlCU>).

DOMAINE DE COMPÉTENCE 10

SENSIBILISATION DES CONSOMMATEURS

” Toutes ces choses valent-elles vraiment mieux que ce que j’ai déjà ? Ou suis-je juste formaté pour ne pas me satisfaire de ce que j’ai ?

Chuck Palahniuk



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Il est fondamental que chacun connaisse ses droits en tant que consommateur de produits et de services. La sensibilisation des consommateurs revêt deux aspects : premièrement, connaître leurs droits ; deuxièmement, savoir les appliquer et connaître également leurs responsabilités lorsque des produits ou services portent atteinte aux droits d'autrui.

Internet peut être utilisé à la fois pour guider les citoyens numériques dans leurs choix de consommation et pour les aider à faire valoir leurs droits. Des campagnes médiatiques d'éducation des consommateurs ont réussi à toucher un large public ; aujourd'hui, internet peut diffuser les mêmes messages à un rythme plus rapide et au niveau mondial.

Les nouvelles technologies permettant d'effectuer des achats par reconnaissance faciale, micropuces ou tatouages appellent les consommateurs à redoubler de vigilance. Plus de 60 % des Européens accèdent à internet tous les jours et plus de deux tiers des internautes ont déjà effectué des achats en ligne¹. La Commission européenne a réuni des informations sur les achats de biens et services en ligne, à l'attention des particuliers et des entreprises (<http://bit.ly/2Si8dBU>).

La sensibilisation des consommateurs comporte un autre aspect, ou plutôt un corollaire : l'entreprenariat. Les citoyens numériques sont aussi entrepreneurs, puisqu'ils peuvent vendre des produits et des services à d'autres citoyens. Ces entrepreneurs utilisent des réseaux sociaux pour promouvoir leurs biens, des portails en ligne pour les présenter, des systèmes de commande en ligne pour les expédier, etc. En tant qu'acteurs de l'économie numérique, désormais couverte par le Règlement général sur la protection des données, les entrepreneurs en ligne sont de plus en plus appelés à se soucier des droits et des responsabilités de leurs usagers/clients/adeptes.



COMMENT ÇA MARCHE ?

Les citoyens numériques sont souvent aussi des consommateurs, sans vraiment savoir ce que cela implique. Tous les consommateurs, sans exception, devraient acquérir les principes et outils nécessaires pour devenir des acteurs économiques avisés. L'éducation des consommateurs est indispensable à une véritable participation à l'économie, qu'elle soit numérique ou non.

On ne saurait nier les avantages du commerce en ligne, qui a rendu les achats plus simples et plus commodes ; mais les transactions en ligne ne sont pas sans danger. Les tendances récentes montrent que de plus en plus de jeunes internautes effectuent des achats en ligne (souvent avec la carte de crédit de leurs parents) avant d'avoir atteint 18 ans ou même d'exercer un emploi étudiant à temps partiel. Les jeux vidéo et autres divertissements en ligne destinés aux enfants utilisent souvent un vocabulaire monétaire pour désigner ce qui a de la valeur dans le jeu. Or, les jeunes ne saisissent pas toujours la vraie valeur de l'argent – les parents dont les enfants ont effectué des achats via des applications en savent quelque chose. Cette « virtualisation » de l'argent chez les enfants pourrait se répercuter sur leur comportement économique à l'avenir.

Avant de fournir des données privées pour effectuer un achat, surveillez l'apparition du symbole « cadenas fermé » dans la barre d'outils. Il montre que la transaction passe par une connexion sécurisée. Avant toute transaction en ligne, assurez-vous que l'URL commence par « https » ; le « s » signifie que le protocole de transfert hypertexte est « sécurisé » et authentifie le site web et le réseau qui lui est associé, ce qui protège contre les attaques par interception.

1. http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/E-commerce_statistics_for_individuals

DÉVELOPPEMENT PERSONNEL/DIMENSIONS ÉDUCATIVES ET CITOYENNES

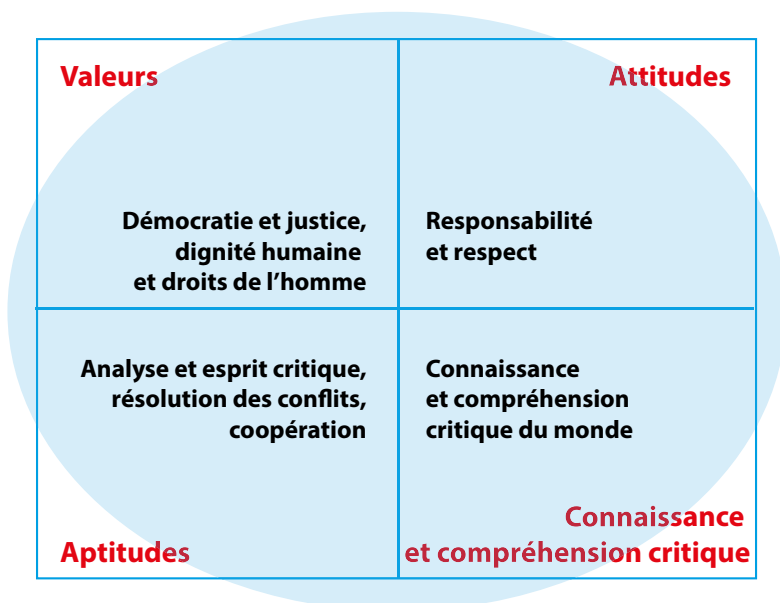
Les citoyens numériques qui savent consommer adhèrent à une vision durable de la consommation, centrée sur le bien-être et la sécurité. Il ne faut pas sous-estimer la montée des « consom'acteurs », ces personnes qui choisissent en fonction de leurs convictions éthiques, sociales, économiques ou écologiques. L'Université des sciences appliquées de Norvège a élaboré un « Guide de l'éducation citoyenne des consommateurs ».

La citoyenneté des consommateurs, concept né au Canada, gagne rapidement du terrain devant les possibilités et les failles ouvertes par la mondialisation, en ligne et hors ligne. L'éducation à la consommation durable livre des résultats qui peuvent rejoindre le modèle conceptuel de la citoyenneté numérique élaboré par le Conseil de l'Europe : valeurs, attitudes, connaissance et compréhension critique. Ce sont les suivants :

- ▶ réflexion critique ;
- ▶ responsabilité écologique ;
- ▶ responsabilité sociale ;
- ▶ action et engagement ;
- ▶ solidarité mondiale.

La sensibilisation des consommateurs, y compris les entrepreneurs en ligne, sur tous les aspects des produits et des services peut renforcer la confiance des consommateurs en les rendant capables d'opérer des choix dûment informés.

Figure 18 : Savoir consommer – Compétences clés de la citoyenneté numérique



FICHE D'INFORMATION 10

SENSIBILISATION DES CONSOMMATEURS



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE



ENJEUX ÉTHIQUES ET RISQUES

- Les consommateurs doivent savoir que l'achat en ligne appelle des mesures de sécurité supplémentaires, non seulement pour préserver leurs données financières, mais aussi pour que leur identité et leurs choix restent une affaire privée.
- Les paramètres de sécurité de tous les appareils doivent être à jour, sans oublier qu'à chaque actualisation d'un site web ou d'un portail on revient souvent aux paramètres par défaut.
- Envisagez de réserver une carte de crédit distincte dédiée aux achats en ligne, afin de pouvoir les contrôler facilement.
- Assurez-vous que toutes les procédures de contrôle en ligne sont chiffrées.
- Tenez-vous en à des sites web renommés et méfiez-vous des offres « trop belles pour être vraies ».
- Prenez connaissance de vos droits de consommateur avant d'acheter : le site web pratique-t-il les remboursements ou autres méthodes de traitement des réclamations ?
- Ayez conscience des modèles commerciaux en ligne qui consistent à vous faire payer indirectement les contenus ou services que vous utilisez... sans vous offrir aucun des droits qui protègent normalement les consommateurs. Vous payez en livrant vos données, en étant exposé à des publicités ou même en laissant extraire des cryptomonnaies via votre navigateur pendant que vous regardez le contenu. Rien de cela n'est « mauvais » en soi, mais il faut conserver un équilibre (et ne pas se retrouver, par exemple, submergé de publicités).
- Les entrepreneurs en ligne devraient rédiger des conditions d'utilisation faciles à comprendre et prévoir des options d'adhésion appropriées.



IDÉES DE TRAVAIL EN CLASSE

- Demandez à vos élèves de choisir un service de paiement en ligne, comme PayPal ou Stripe. Invitez-les à en lire les conditions d'utilisation pour connaître les frais de transaction et tout ce que les utilisateurs devraient savoir avant d'acheter !
- Avec vos élèves, lancez un projet de site de commerce en ligne (vente de fournitures scolaires, par exemple) ou travaillez sur des initiatives de ce type déjà engagées dans le cadre de votre établissement. Étudiez la structure d'un bon site de commerce en ligne.
- Demandez à vos élèves de lire, par groupes de deux ou trois, la Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne (<http://bit.ly/38q7IM4>). Ce texte couvre-t-il les droits et les responsabilités des consommateurs ? Pourrait-il être modifié pour englober davantage de concepts liés à l'environnement numérique ?
- Invitez vos élèves à examiner plusieurs sites de vente en ligne. Quels sont les produits les plus vendus ? Quels types de garanties et de remboursements sont

prévus ? Les produits sont-ils distribués dans le monde entier ? Si oui, cette distribution à l'échelle mondiale a-t-elle un effet sur les produits les plus vendus ?

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



BONNES PRATIQUES/VIVRE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

■ Renseignez-vous sur le vendeur ou sur le détaillant avant d'effectuer un achat en ligne. Le site eBay, par exemple, permet de connaître la réputation des vendeurs à partir de leur historique et des avis des utilisateurs.

■ Étudiez l'histoire d'Amazon : comment l'entreprise est-elle née et quelles sont les raisons de son succès ? Invitez vos élèves à préparer un débat sur cette question : Amazon représente-t-il un progrès pour les consommateurs, les vendeurs et la société ?

■ Veillez à garder le contrôle sur vos données personnelles. Consultez le Règlement général sur la protection des données pour en savoir plus. Soyez attentifs aux cases à cocher pour autoriser un vendeur à conserver vos données ou à vous contacter à des fins de marketing.

■ Si vous avez le moindre doute sur le sérieux d'un site, n'hésitez pas à faire quelques recherches en ligne et à consulter les avis ou les témoignages d'autres consommateurs.

■ Projet de recherche – Invitez vos élèves à choisir leur objet électronique préféré, par exemple un téléphone portable, une tablette, un ordinateur ou une console de jeux. Ils devront faire des recherches sur la chaîne de fabrication de cet objet : y a-t-il des choses illégales, un recours au travail des enfants, etc. ? Les consommateurs connaissent-ils l'historique des pièces et composants intégrés dans leur technologie ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?

■ Si vous proposez des produits ou des services en ligne, faites le point sur les droits et les responsabilités des consommateurs, puis restez vigilant pour que votre activité ne porte pas atteinte à ces droits et responsabilités.



POUR APPROFONDIR

■ Le Manuel de maîtrise de l'internet du Conseil de l'Europe propose des supports pertinents. Vous pouvez consulter ses fiches d'information 13 « Achats en ligne » et 9 « Protection de la vie privée et paramètres de confidentialité ».

■ Directive européenne relative aux droits des consommateurs du 25 octobre 2011 : <http://bit.ly/2Shgfeo>.

■ Page de la Commission européenne sur la protection des consommateurs : https://ec.europa.eu/info/departments/justice-and-consumers_fr.

■ Commission européenne, *Entrepreneurship 2020 Action Plan*:
<http://bit.ly/2OIWmdV>.

■ Commission européenne, programme *Erasmus for Young Entrepreneurs*:
<https://www.erasmus-entrepreneurs.eu/>.

■ Parlement européen, «*European Parliament support for social entrepreneurs*»:
<http://bit.ly/2Hfq2vh>.

■ TrustArc est une initiative mondiale, indépendante et non lucrative destinée à simplifier la gestion de la protection des données et des risques, et à renforcer la confiance dans les transactions en ligne : www.trustarc.com/fr.

■ Pour des informations sur le Règlement général sur la protection des données, voir <http://bit.ly/2OGDcFN>.

■ S. Livingstone, P. Lunt et L. Miller, "Citizens, consumers and the citizen-consumer: articulating the citizen interest in media and communications regulation", Sage Journals (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>).

■ Guide pratique pour cesser de recevoir des publicités, des pourriels, des notifications, des SMS publicitaires et reprendre le contrôle de son activité sur internet : <https://www.cleanfox.io/fr/>.

■ Acheter en sécurité sur internet – Ce site danois rédigé en anglais donne 17 astuces importantes pour acheter en ligne, sécuriser les sites et éviter les arnaques : <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/>.

■ *Do not track* est une série documentaire personnalisée de 7 épisodes consacrée à la vie privée et à l'économie du web : <https://donottrack-doc.com/fr/intro/>.

■ «Jouer sans se faire jouer: la première aventure des Trois Petits Cochons dans le cyberspace». Ce jeu créé par HabiloMédias, le Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique, met en garde les enfants de 8 à 10 ans contre les publicités trompeuses et abusives : <https://habilomedias.ca/jeux/jouer-sans-se-faire-jouer>. Un guide à destination des enseignants explique le jeu, donne des informations complémentaires, des feuilles d'exercice, et propose des activités.

MANUEL D'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Glossaire

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

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Glossaire

Ce glossaire définit et explique les principaux concepts utilisés dans le manuel. Lorsque c'est nécessaire, il pointe aussi les enjeux et les controverses liés à ces concepts sous l'angle de l'éducation à la citoyenneté numérique. Les passages en italique attirent l'attention sur des termes apparentés et complémentaires, et renvoient aux fiches correspondantes.

Accès

■ Capacité des individus et des organisations à se connecter à internet, via divers supports (ordinateur, tablette, téléphone portable...) et divers services (applications, courrier électronique...). Internet étant devenu une ressource indispensable à toutes sortes d'activités en ligne et hors ligne, l'accès représente une condition préalable à la citoyenneté numérique.

Voir aussi : Compte.

Cf. fiche d'information 1 : « Accès et inclusion ».

Antivirus

■ Programme informatique qui identifie, isole, bloque et élimine les virus informatiques et autres logiciels malveillants. Une mauvaise protection peut entraîner des usurpations d'identité, des atteintes à la sécurité et d'autres problèmes nuisant au bien-être en ligne.

Voir aussi : Logiciels malveillants ; Vie privée ; Viralité.

Cf. fiche d'information 9 : « Vie privée et sécurité ».

Application (« appli » ou « app »)

■ Définie à l'origine comme un « programme interactif accessible par l'intermédiaire d'un navigateur pour relayer des informations ». Depuis que le téléphone portable s'est mué en mini-ordinateur avec accès à internet, les applications ou « applis » sont des logiciels très populaires qui multiplient les capacités des téléphones portables en permettant à leurs propriétaires d'accomplir de nombreuses tâches quotidiennes, depuis les loisirs (voyages, cuisine, jeux, réseaux sociaux) jusqu'à la recherche d'informations (actualités, cartographie, MOOC, *massive online open courses*, etc.). La connectivité mobile a changé nos façons de communiquer, d'apprendre et de partager des informations ; il est donc important pour les citoyens, en particulier les jeunes et les personnes handicapées, de maîtriser la « culture de l'appli » et son vaste écosystème.

Voir aussi : Conditions générales d'utilisation ; Navigateur.

Cf. fiches d'information 2 : « Apprentissage et créativité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Bien-être

■ Terme général désignant un état sain, pour un individu ou pour un groupe. Un fort degré de bien-être favorise une image positive de soi-même et de la collectivité. Le

bien-être en ligne tient aux émotions, à l'empathie, à l'engagement dans des activités, aux relations sociales et à la réalisation d'objectifs. Les trolls ou le cyberharcèlement, par exemple, peuvent nuire à la santé et au bien-être.

Voir aussi : Antivirus ; Cybersécurité ; Empathie ; Traces.

Cf. fiches d'information 5 : « Santé et bien-être » et 6 : « Présence et communications en ligne ».

BYOD (Bring your own device)

■ Politique consistant à autoriser les employés, les enseignants ou les élèves à apporter au travail ou en classe leurs appareils personnels (ordinateurs portables, tablettes ou téléphones portables). Le BYOD peut être utile pour élargir l'accès et améliorer l'utilisation des supports pédagogiques, mais pose aussi des problèmes d'égalité, d'inclusion et de sécurité (logiciels malveillants, virus).

Voir aussi : Accès ; Antivirus ; Application.

Cf. fiche d'information 1 : « Accès et inclusion ».

Citoyen du Net

■ Personne très engagée dans des communautés en ligne ou sur internet en général. Elle cherche activement à améliorer internet, à en faire une ressource intellectuelle et sociale ou à améliorer les structures politiques qui l'entourent, en veillant en particulier à l'ouverture, à la neutralité du réseau et à la liberté d'expression.

Voir aussi : Identité numérique ; Participation ; Présence en ligne.

Cf. fiches d'information 7, « Participation active » et 8, « Droits et responsabilités ».

Compte

■ « Porte d'entrée » vers de nombreux outils et services en ligne, défini par un nom d'utilisateur et un mot de passe, le compte permet à l'utilisateur de s'identifier pour accéder à des services en ligne et pouvoir en bénéficier. Ici, l'éducation à la citoyenneté numérique insiste sur les paramètres de sécurité et de vie privée.

Voir aussi : Accès ; Vie privée.

Cf. fiche d'information 9 : « Vie privée et sécurité ».

Conditions générales d'utilisation (CGU)

■ Règles qu'il faut accepter pour pouvoir accéder à un service en ligne. Elles se résument en général à des clauses de non-responsabilité, en particulier quant à l'utilisation du site concerné.

Voir aussi : Application ; Réseaux sociaux ; Vie privée.

Cf. fiche d'information 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Cookie

■ Petit fichier, entreposé sur un terminal informatique, contenant un faible volume de données spécifiques à l'utilisateur et servant à gérer un site web. Chaque fois que l'utilisateur retourne sur ce site, le cookie est renvoyé au serveur qui l'héberge. Les cookies dits « traceurs » (*tracking cookies*) peuvent contenir de la publicité en provenance d'un site tiers et transmettre à ce site, pour lui permettre de cibler et de personnaliser les publicités, l'historique de navigation de l'utilisateur. Refuser les cookies peut barrer l'accès à certains sites web. L'enjeu réside dans la possibilité d'autoriser ou de refuser/supprimer les cookies. Les cookies peuvent être considérés comme attentatoires à la vie privée, puisqu'ils permettent de profiler les utilisateurs à leur insu. Ils appellent une réflexion critique pour éviter la propagande et les pratiques commerciales douteuses.

Voir aussi : Accès ; Données ; Vie privée.

Cf. fiches d'information 9 : « Vie privée et sécurité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Cyberharcèlement

■ Forme de harcèlement utilisant les outils et services électroniques. Il englobe les menaces, les rumeurs ou les remarques sexuelles postées en ligne, ainsi que la cyberprédation et le discours de haine. Les conséquences pour les victimes peuvent être graves (peur, angoisse, dépression ou mauvaise estime de soi, par exemple). Le cyberharcèlement fait partie des contenus et comportements nocifs en ligne. Il relève du manque d'empathie et met en danger le bien-être, mais aussi la liberté d'expression (en raison de son effet tétanisant).

Voir aussi : Bien-être ; Réputation en ligne ; Usurpation d'identité.

Cf. fiche d'information 4 : « Éthique et empathie ».

Cybersécurité

■ Protection des terminaux informatiques contre le vol et l'endommagement de leurs composants, logiciels et contenus. La cybersécurité consiste aussi à protéger contre les perturbations, accidentelles ou intentionnelles (piratage). L'hameçonnage, les pourriels, les virus et les logiciels malveillants font partie des défis et des risques en matière de sécurité. Pour garder la maîtrise de leurs équipements et de leurs données, il est essentiel que les citoyens connaissent ces risques et les outils de protection disponibles.

Voir aussi : Accès ; Bien-être ; Hameçonnage, Phishing ; Sécurité ; Vie privée.

Cf. fiche d'information 9 : « Vie privée et sécurité ».

Données

■ Éléments décrivant, au format numérique, les grands traits de la vie d'une personne. Des informations personnelles sensibles peuvent être utilisées seules ou croisées avec d'autres informations pour catégoriser et localiser un citoyen (nom, numéro de sécurité sociale, date et lieu de naissance, données biométriques, etc.) et

connaître sa situation à partir de ses traces (état de santé, études, situation financière, emploi...). Des controverses sont issues des utilisations par des tiers, qu'elles soient commerciales (marché de la collecte et de la vente de données) ou criminelles (vol de données à des fins illégales). Ces utilisations peuvent porter atteinte à la sécurité et à la vie privée.

Voir aussi : Mégadonnées (big data) ; Profilage ; Technologie de la blockchain ; Traces ; Vie privée.

Cf. fiches d'information 9 : « Vie privée et sécurité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Drone

■ Aéronef sans pilote qui peut disposer d'une certaine autonomie et être dirigé par ordinateur. Employés à l'origine dans un contexte militaire, les drones connaissent aujourd'hui de nombreux usages civils.

Voir aussi : Robot.

Cf. fiche d'information 2 : « Apprentissage et créativité ».

Émoticône

■ Image insérée dans un texte pour représenter sous forme d'icône l'humeur de l'utilisateur ou l'expression de son visage. Les émoticônes peuvent servir à transmettre des émotions et à compléter les messages en ligne qui, en l'absence de mimiques et d'indices visuels, risquent d'être mal compris (jeux de mots, blagues ou canulars, par exemple). Elles font partie intégrante des compétences nécessaires pour exprimer de l'empathie et prévenir les conflits ou le cyberharcèlement.

Voir aussi : Cyberharcèlement ; Empathie.

Cf. fiches d'information 4 : « Éthique et empathie » et 5 : « Santé et bien-être ».

Empathie

■ Capacité à comprendre ou à ressentir ce qu'une autre personne ressent, en se mettant à sa place, ou à vivre des expériences par personne interposée. Du fait des risques de malentendus causés par l'absence de face-à-face, l'empathie en ligne requiert certains savoir-faire et compétences. Les enjeux tournent autour des facteurs favorables à la communication interpersonnelle, de l'anonymat et des obstacles aux relations en ligne, comme les trolls ou le cyberharcèlement.

Voir aussi : Bien-être ; Cyberharcèlement ; Émoticône ; Participation.

Cf. fiches d'information 4 : « Éthique et empathie » et 5 : « Santé et bien-être ».

Empreinte numérique

■ Ensemble unique d'activités numériques traçables (messages postés ou paiements, par exemple) laissé par un citoyen sur internet. Les activités numériques relèvent de deux catégories : passives (ou involontaires) et actives (ou volontaires). La première catégorie rassemble les données collectées à l'insu de l'utilisateur ; la

seconde correspond aux données fournies volontairement lors des interactions avec d'autres internautes. L'empreinte numérique soulève des questions de vie privée, de traçabilité et de sécurité.

Voir aussi : Navigateur ; Sécurité ; Traces ; Vie privée.

Cf. fiches d'information 9 : « Vie privée et sécurité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

EuroDIG

■ Plate-forme européenne ouverte et pluripartite consacrée aux échanges de vues sur internet et sur la façon dont il est régi. Créée en 2008 par plusieurs organisations, experts et représentants de gouvernements, elle favorise le dialogue et la collaboration avec la communauté internet sur les politiques publiques dans ce domaine.

Fake news (ou infox)

■ Type de désinformation délibérée visant à induire les internautes en erreur. Les fake news peuvent circuler sur les médias traditionnels comme sur les réseaux sociaux. Leur but est de porter un préjudice commercial, financier ou politique à une entité ou à une personne ciblée. En ligne, elles servent aussi à renforcer la monétisation (titres conçus pour faire cliquer, revenus par clic, revenus publicitaires). Les fake news posent des problèmes de qualité de l'information, de manipulation de l'opinion publique, d'intrusion dans les espaces publics et d'intégrité des élections. Face à elles, il faut mobiliser son esprit critique et savoir vérifier les faits et les sources, ce qui passe par l'accès aux informations et par l'éducation aux médias.

Voir aussi : Réalité virtuelle (RV) ; Réputation en ligne ; Réseaux sociaux.

Cf. fiches d'information 3 : « Éducation aux médias et à l'information » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

FOMO

■ Abréviation de *fear of missing out* : la peur de manquer quelque chose.

Fracture numérique

■ Fossé économique, social et culturel lié aux différences dans l'accès aux technologies de l'information et dans leur utilisation. La fracture numérique peut entraîner des inégalités entre individus et entre pays. Elle soulève des questions d'inclusion et de justice sociale, mais aussi de connaissances et d'apprentissage. Elle peut créer une citoyenneté à deux vitesses, avec un profond impact sur la participation et le bien-être en démocratie. Certains citoyens n'ont pas accès aux technologies numériques ou ne peuvent pas les utiliser, par exemple parce qu'ils n'ont pas les compétences nécessaires.

Voir aussi : Accès ; Bien-être.

Cf. fiche d'information 1 : « Accès et inclusion ».

Géolocalisation

■ Identification de l'emplacement géographique d'un objet, d'un appareil ou d'une personne. Elle est étroitement liée à l'utilisation de systèmes de localisation (comme les GPS et les radars). La géolocalisation peut entraîner une surveillance indue des citoyens et des failles de sécurité et de vie privée, mais aussi ouvrir des possibilités très intéressantes dans les domaines de l'éducation, de la culture ou du tourisme.

Voir aussi : Application ; Données ; Salle de chat (Espace de discussion) ; Sécurité ; Vie privée.

Cf. fiches d'information 2 : « Apprentissage et créativité » et n° 9 : « Vie privée et sécurité ».

Gouvernance d'internet

■ Élaboration et mise en œuvre par les pouvoirs publics, le secteur privé et la société civile, dans leurs rôles respectifs, de principes, normes, règles, procédures de prise de décisions et programmes communs qui façonnent l'évolution et l'utilisation d'internet.

Voir aussi : ICANN ; Internet des citoyens ; ISOC.

Cf. fiches d'information 7 : « Participation active » et 8 : « Droits et responsabilités ».

Hameçonnage

■ Voir Phishing.

Hashtag

■ Dans le langage des réseaux sociaux, placer une marque (*hash*) en forme de croisillon (#) devant un mot le désigne comme le sujet de la conversation, de même qu'on collerait une étiquette (*tag*) sur un objet pour le retrouver plus facilement. La plupart des réseaux sociaux permettent aux utilisateurs d'explorer leurs contenus à partir de ces hashtags. En éducation à la citoyenneté numérique, c'est un moyen d'identifier les thèmes populaires du moment sur les réseaux sociaux.

Voir aussi : Réseaux sociaux ; Viralité.

Cf. fiches d'information 6 : « Présence et communications en ligne » et 7 : « Participation active ».

ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)

■ « Société pour l'attribution des noms de domaine et des numéros sur internet ». Organisation à but non lucratif située en Californie, responsable de l'accès à internet, puisqu'elle gère les adresses IP (*internet protocol*), attribue les identificateurs du protocole et définit les suffixes de noms de domaine génériques (gTLD) et par pays (ccTLD). L'enjeu est l'indépendance de l'ICANN, qui est en train de devenir une entité internationale à part entière, sous l'égide de l'ONU, chargée de garantir l'intégrité des services de technologies de l'information et les libertés en ligne.

Identité numérique

■ Informations numériques relatives à une personne, une organisation ou une entité. L'identité numérique permet d'authentifier un utilisateur lors de ses interactions en ligne. Elle assure un accès automatisé à d'autres terminaux informatiques et facilite les mises en relation. Elle constitue aujourd'hui une part de l'identité de chacun dans la vie réelle, puisqu'elle englobe l'ensemble des données générées par les actions et l'historique d'une personne en ligne (achats, navigation, réseautage). L'enjeu consiste à gérer ses traces et ses activités en ligne pour préserver la confiance et le bien-être et pour éviter les divulgations indues.

Voir aussi : Citoyen du Net ; Cookie ; Données ; Présence en ligne.

Cf. fiche d'information 9 : « Vie privée et sécurité ».

Informatique en cloud

■ Modèle informatique permettant de relier dans un continuum (« en nuage ») une série d'éléments en réseau (appareils, serveurs, portails de services, espaces de stockage, etc.). Les utilisateurs peuvent ainsi accéder à leurs services en ligne – courrier électronique, outils de travail, musique, fichiers stockés ou vidéos – depuis n'importe quel appareil connecté au web, sans téléchargement direct. Le cloud pose des problèmes de sécurité et de vie privée, car le prestataire de services peut accéder aux données à tout moment, les endommager par accident – ou volontairement – ou les partager avec des tiers. Il suscite aussi des questions sur la propriété juridique des données et des inquiétudes sur la vie privée et la protection des données, en particulier devant le potentiel de développement des assistants personnels par intelligence artificielle.

Voir aussi : Accès ; Données ; Intelligence artificielle ; Technologie de la blockchain ; Vie privée.

Cf. fiches d'information 2 : « Apprentissage et créativité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Intelligence artificielle (IA)

■ Domaine des technologies de l'information consacré aux théories et techniques nécessaires pour imaginer et créer des environnements et des logiciels numériques. Cette discipline produit par exemple des « assistants personnels » virtuels conçus pour imiter le comportement humain. Les interactions avec l'IA se font généralement au moyen d'une série de questions orales ou écrites, auxquelles le système répond. On trouve aussi l'IA dans les jeux vidéo, la robotique, les aides à la conduite et tous les systèmes qui doivent accéder à un grand volume de données pour faciliter les décisions. Les évolutions de l'IA sont à surveiller, car l'utilisation par ces technologies de données personnelles/privées soulève pour les citoyens des questions de vie privée, de dignité, de bien-être, de politique et de gestion de l'espace public.

Voir aussi : Mégadonnées (big data) ; Réalité augmentée (RA) ; Robot.

Cf. fiche d'information 6 : « Présence et communications en ligne ».

Internet des citoyens

■ Titre d'une recommandation du Conseil de l'Europe qui promeut, pour compléter l'internet des objets, la dimension culturelle et humaine d'internet. Cette notion nouvelle désigne une approche d'internet centrée sur les personnes, en particulier pour donner plus de pouvoir à ceux qui l'utilisent au quotidien.

Voir aussi : Gouvernance d'internet ; Internet des objets.

Cf. fiche d'information 7 : « Participation active ».

Internet des objets

■ Appareils, capteurs, détecteurs, véhicules et applications électroniques tous interconnectés via des réseaux informatiques. Les objets en question peuvent échanger des données et prendre des décisions sans intervention humaine, via les infrastructures internet existantes. Il existe des applications intelligentes pour les logements, les villes, les voitures, les réseaux d'électricité, etc. Les enjeux sont la gestion des données, la sécurité, le respect de la vie privée et, plus globalement, la place de l'humain et les possibilités d'exercice de la citoyenneté face à des objets automatisés.

Voir aussi : Données ; Internet des citoyens ; Robot.

Cf. fiches d'information 9 : « Vie privée et sécurité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Internet Governance Forum

■ Plate-forme multilatérale destinée à faciliter le dialogue sur les enjeux de politique publique relatifs à internet. Le forum rassemble tous les acteurs (pouvoirs publics, secteur privé, société civile, techniciens, universitaires) à égalité et au moyen d'un processus de prise de décisions ouvert.

Voir aussi : Gouvernance d'internet ; ICANN ; Internet des citoyens ; ISOC.

Cf. fiches d'information 7 : « Participation active » et 8 : « Droits et responsabilités ».

ISOC (Internet Society)

■ Organisation internationale non gouvernementale en faveur de la coopération et de la coordination, au niveau mondial, autour d'internet et des technologies et applications en ligne. Les particuliers et organisations membres de l'ISOC ont pour objectif commun de préserver la viabilité d'internet et son caractère mondial.

Voir aussi : ICANN ; Internet Governance Forum.

Jeu vidéo

■ Jeu permettant aux joueurs d'interagir activement avec les mondes dans lesquels ils évoluent. Les joueurs peuvent tout voir du point de vue du personnage (à la première personne) ou sous plusieurs angles, comme dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs (MMORPGs, *massively multiplayer online role-playing games*). Il existe différents types de jeux vidéo, classés selon les types d'interactions

(plutôt que par contenu). Les progrès de la réalité virtuelle et augmentée ont stimulé l'essor des jeux de simulation, dont certains à visée pédagogique. Les jeux vidéo et autres divertissements en ligne destinés aux enfants peuvent poser des problèmes d'addiction, de bien-être, de vie privée et de sensibilisation des consommateurs.

Voir aussi : Empreinte numérique ; Réalité augmentée (RA) ; Réalité virtuelle (RV) ; Sensibilisation des consommateurs.

Cf. fiches d'information 1 : « Accès et inclusion », 2 : « Apprentissage et créativité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Logiciels malveillants (malware)

■ Terme générique désignant plusieurs formes de logiciels nocifs ou intrusifs : virus, vers, chevaux de Troie, logiciels espions ou logiciels publicitaires. Ces logiciels malveillants sont lancés dans l'intention de prendre le contrôle d'un ordinateur. Ils peuvent créer de nombreuses failles, et certaines compétences sont nécessaires pour s'en protéger à l'aide de pare-feu et de logiciels antivirus.

Voir aussi : Antivirus ; Données ; Traces.

Cf. fiche d'information 9 : « Vie privée et sécurité ».

Mégadonnées (big data)

■ Ensembles de données volumineux et complexes auxquels peuvent s'appliquer différentes analyses statistiques (pour établir des profils, prédire les comportements, analyser les apprentissages...). Pour se repérer dans des volumes aussi énormes, on répartit souvent les mégadonnées selon les cinq « V » : volume, variété, vitesse, véracité et valeur. Les enjeux et les controverses portent sur l'intégrité des données, leur partage et leur transfert, ainsi que sur la confidentialité des informations.

Voir aussi : Données ; Profilage ; Technologie de la blockchain ; Vie privée.

Cf. fiches d'information 9 : « Vie privée et sécurité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Moteur de recherche

■ Système logiciel conçu pour chercher des informations sur la Toile et les présenter aux utilisateurs. Ces informations peuvent être un mélange de différents types de fichiers (dont des images et des pages web). Les moteurs de recherche peuvent servir à exploiter les données à l'aide d'algorithmes spécifiques. L'éducation à la citoyenneté numérique attire l'attention sur les risques de manipulation des moteurs de recherche à des fins politiques, commerciales ou autres.

Voir aussi : Données ; Empreinte numérique ; Identité numérique ; Navigateur ; Vie privée.

Cf. fiche d'information 3 : « Éducation aux médias et à l'information ».

Navigateur

■ Logiciel servant à naviguer sur le web. L'internaute accède au site en tapant l'URL exacte (chaîne de texte unique qui redirige sur un site web spécifique) ou en

cliquant sur le lien obtenu via une requête ou un moteur de recherche. La plupart des navigateurs offrent des fonctions comme les filtres par âge, l'historique des sites visités ou un répertoire des adresses favorites.

Voir aussi : Accès ; Application ; Empreinte numérique ; Moteur de recherche.

Cf. fiches d'information 1 : « Accès et inclusion » et 9 : « Vie privée et sécurité ».

Nomophobie

■ Peur de se trouver sans accès à un téléphone mobile en état de fonctionner.

Participation

■ Droit à des échanges sains entre personnes sur les communautés en ligne, via les wikis, les blogs, les jeux ou les réseaux sociaux. La participation est associée à l'expression de soi, à la cohésion de groupe, à l'action citoyenne, à l'influence et au bien-être.

Voir aussi : Citoyen du Net ; Empathie ; Identité numérique ; Présence en ligne ; Réseaux sociaux.

Cf. fiches d'information 4 : « Éthique et empathie », 7 : « Participation active » et 8 : « Droits et responsabilités ».

Phishing (hameçonnage)

■ Mot-valise combinant *phreaking* (piratage de lignes téléphoniques) et *fishing* (pêche), parce que le pirate cherche à appâter ses victimes ; on dit aussi « hameçonnage ». C'est la tentative d'obtenir des données personnelles sensibles en se faisant passer pour une entité fiable (banque, ami, réseaux sociaux). Les utilisateurs sont redirigés vers de faux sites qui utilisent des logiciels malveillants ou s'emparent de leurs données à des fins illicites.

Voir aussi : Antivirus ; Cybersécurité ; Logiciels malveillants ; Protection.

Cf. fiches d'information 3 : « Éducation aux médias et à l'information », 9 : « Vie privée et sécurité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Phubbing

■ Mot-valise composé de *phone* (téléphone) et *snubbing* (snober). Il s'agit de sortir ou d'utiliser son téléphone pendant une conversation en face-à-face, comportement revenant effectivement à snober son interlocuteur. Le phubbing amoindrit la qualité des échanges humains, essentiels à la citoyenneté.

Cf. fiche d'information 6 : « Présence et communications en ligne ».

Piratage

■ Fait de chercher à briser les défenses et à abuser des faiblesses d'un système ou d'un réseau informatique. Le piratage peut avoir de nombreuses motivations : contestation, recherche du profit, jeu, espionnage, collecte de renseignements, ou même évaluation de la solidité des défenses en place. Le piratage pose des questions

de confiance et entraîne des risques (en cas d'attaque contre les systèmes d'un hôpital ou d'une banque, par exemple). Praticqué par des jeunes, il peut être vu comme un comportement antisocial pouvant entraîner l'ostracisme et des problèmes de bien-être en ligne.

Voir aussi : Accès ; Antivirus ; Application ; Bien-être ; Données ; Sécurité ; Vie privée.

Cf. fiches d'information 2 : « Apprentissage et créativité » et 9 : « Vie privée et sécurité ».

Présence en ligne

■ À l'origine, la présence en ligne était un outil de marketing destiné à promouvoir une personne, à la fois en suscitant du trafic et en créant une image positive pérenne de cette personne sur le Net. Cela suppose de maîtriser l'optimisation pour les moteurs de recherche, la réputation en ligne, l'usage des réseaux sociaux, etc. La présence en ligne s'étend aujourd'hui aux qualités personnelles et interpersonnelles qui façonnent l'identité en ligne, et aux compétences sociales et cognitives nécessaires.

Voir aussi : Citoyen du Net ; Empathie ; Identité numérique ; Participation ; Réputation en ligne.

Cf. fiches d'information 3 : « Éducation aux médias et à l'information » et 6 : « Présence et communications en ligne ».

Profilage

■ Processus consistant à étudier les données disponibles dans une base de données existante et à y appliquer des statistiques afin d'obtenir des mesures sur les personnes ou sur d'autres aspects. Le profilage permet de sonder la qualité des données et de les réemployer dans d'autres contextes et pour d'autres applications (analyse des apprentissages, par exemple). Les utilisateurs doivent avoir conscience de cette collecte de données, et de son détournement possible pour pousser à la consommation ou s'immiscer dans leur vie privée.

Voir aussi : Données ; Empreinte numérique ; Mégadonnées (big data) ; Vie privée.

Cf. fiche d'information 9 : « Vie privée et sécurité ».

Protection

■ Le droit à la protection des données en ligne, affirmé dans le Règlement général sur la protection des données (RGPD), est étroitement lié à la sécurité et à la vie privée. Il suppose que les activités numériques soient protégées pour que les données ne soient ni volées, ni utilisées par des tiers à l'insu des utilisateurs ou sans leur autorisation. Une mauvaise protection, dans des contextes nationaux et transnationaux, peut entraîner des risques pour la vie privée et la sécurité.

Voir aussi : Données ; Identité numérique ; Sensibilisation du consommateur ; Traces ; Vie privée.

Cf. fiches d'information 3 : « Éducation aux médias et à l'information », 9 : « Vie privée et sécurité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Réalité augmentée (RA)

■ Technologie qui superpose à la vision de l'utilisateur dans le monde réel une image générée par ordinateur, afin de créer une expérience interactive. On peut pour cela utiliser un téléphone mobile dans un environnement fermé spécialement conçu ou un dispositif spécifique. Les objets du monde réel sont « augmentés » par les informations générées par ordinateur, qui peuvent être des images, des sons et même des mouvements ou des odeurs. La réalité augmentée peut aider, par exemple, à savoir à quoi les monuments antiques pouvaient ressembler ou à imaginer l'aspect futur d'objets ou de lieux, comme les nouveaux moyens de transport d'une ville.

Voir aussi : Application ; Intelligence artificielle (IA) ; Jeu vidéo ; Mégadonnées (big data) ; Réalité virtuelle (RV).

Cf. fiche d'information 6 : « Présence et communications en ligne ».

Réalité virtuelle (RV)

■ Technologie permettant aux utilisateurs, en portant un dispositif spécifique (casque généralement composé d'écouteurs et de lunettes dotées de petits écrans), d'interagir avec un environnement numérique d'une façon qui simule leur présence dans une situation réelle ou imaginaire. La réalité virtuelle est largement utilisée dans les jeux vidéo, les simulations et les offres touristiques.

Voir aussi : Jeu vidéo ; Réalité augmentée (RA).

Cf. fiches d'information 2 : « Apprentissage et créativité », 5 : « Santé et bien-être » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Réputation en ligne

■ Perception que les internautes ont d'une personne, d'une marque ou d'une entreprise. Des stratégies de marketing par l'influence visent à récolter des *likes* et des recommandations, et à améliorer le classement de tel ou tel site web ou de ses services en ligne. Les controverses sont liées aux manipulations possibles de l'image d'une personne ou d'une marque, ainsi qu'à la monétisation de la présence en ligne.

Voir aussi : Cookie ; Données ; Présence en ligne ; Selfie ; Usurpation d'identité.

Cf. fiches 3 : « Éducation aux médias et à l'information », 6 : « Présence et communications en ligne » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Réseaux sociaux

■ Série d'applications et de services qui facilitent les interactions sociales en se fondant sur le partage de données et de contenus. Ce terme désigne aujourd'hui, de façon générique, les sites accueillant des communautés de membres qui partagent des activités et des centres d'intérêt. Après avoir créé leur profil d'utilisateur, les membres peuvent utiliser les outils mis à leur disposition pour publier des textes, des photos ou d'autres éléments, poster des messages et participer à des forums. Beaucoup de sites de réseaux sociaux sont interdits aux moins de 13 ans et prévoient des paramètres permettant de sécuriser les profils, conformément à la loi COPPA (*Children's Online Privacy Protection Act*, loi fédérale américaine de 1998).

Ils offrent de nombreuses possibilités : formation à distance (MOOC, *massive online open courses*), acquisition de nouvelles qualifications professionnelles par-delà les anciennes barrières sociales ou matérielles, etc. Cependant, ils posent aussi des problèmes de sécurité et de vie privée.

Voir aussi : Empathie ; Fake news ; Réputation en ligne ; Selfie ; Traces.

Cf. fiches d'information 1 : « Accès et inclusion » et 3 : « Éducation aux médias et à l'information ».

Robot

■ Machine programmée par ordinateur pour accomplir des tâches automatiquement. Les robots peuvent assurer des activités répétitives ou dangereuses à la place des êtres humains. Un robot internet, ou « bot », est une application logicielle ou un agent intelligent qui accomplit des tâches automatiques sur internet, comme l'indexation, et analyse les fichiers présents sur les serveurs. Les bots servent aussi à converser en langage naturel avec les utilisateurs (*chat bots*) ou à générer des messages sur les réseaux sociaux (*social bots*). Des questions d'éthique se posent face au risque de voir les robots gagner en autonomie et remplacer des fonctions humaines (au travail, à la guerre ou dans l'enseignement).

Voir aussi : Intelligence artificielle (IA) ; Internet des citoyens ; Internet des objets.

Cf. fiche d'information 2 : « Apprentissage et créativité ».

Salle de chat (Espace de discussion)

■ Toute forme de conférence en ligne, durant laquelle les discussions (*chats*) ont lieu en temps réel avec d'autres utilisateurs connus ou inconnus (forums en ligne), ce qui diffère de la messagerie instantanée où seuls deux utilisateurs communiquent. Les salles de chat servent avant tout à partager des informations et sont de plus en plus adoptées en classe ou dans les environnements d'apprentissage en ligne.

Voir aussi : Application ; VoIP (Voice over Internet Protocol).

Cf. fiche d'information 2 : « Apprentissage et créativité ».

Sécurité

■ Processus et pratiques visant à traiter les données et informations personnelles en les protégeant des accès et usages non autorisés, et aussi à défendre les ordinateurs, serveurs, appareils mobiles, systèmes et réseaux électroniques contre les fuites de données et les attaques. Connaître les aspects de sécurité est essentiel pour appréhender de manière saine et équilibrée les risques et avantages respectifs des relations en ligne et hors ligne.

Voir aussi : Bien-être ; Cybersécurité.

Cf. fiche d'information 9 : « Vie privée et sécurité ».

Selfie

■ Autoportrait réalisé à l'aide d'un téléphone portable et partagé en ligne via les réseaux sociaux. L'éducation à la citoyenneté numérique souligne que cette pratique peut être associée à des troubles de l'alimentation, avoir des impacts sur la vie affective et susciter des contenus et des comportements néfastes, jusqu'au cyberharcèlement.

Voir aussi : Empathie ; Présence en ligne ; Réputation en ligne.

Cf. fiches d'information 5 : « Santé et bien-être » et 9 : « Vie privée et sécurité ».

Sensibilisation des consommateurs

■ Connaissance, par les utilisateurs, de leurs droits et de leurs devoirs en tant que consommateurs de produits et de services en ligne. Ces droits figurent le plus souvent dans les « conditions (générales) d'utilisation » (CGU). Les consommateurs doivent aussi avoir conscience des atteintes possibles aux droits d'autrui et être en mesure, quel que soit leur âge, de consulter les conditions d'utilisation et d'en comprendre tous les aspects.

Voir aussi : Conditions générales d'utilisation.

Cf. fiche d'information 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Sevrage numérique

■ Période pendant laquelle une personne s'abstient d'utiliser des appareils informatiques (ordinateurs et téléphones portables, tablettes, etc.). Un tel sevrage est présenté comme permettant de réduire son stress et de se concentrer sur les interactions sociales dans le monde physique. C'est l'occasion de s'intéresser à la participation citoyenne dans le monde réel, de cultiver naturellement son bien-être et son « jardin secret », et de mieux marquer la limite entre travail et loisirs.

Voir aussi : Bien-être ; Cookie ; Vie privée.

Cf. fiche d'information 5 : « Santé et bien-être ».

Slacktivisme

■ Combinaison du verbe *to slack* (se relâcher) et du substantif *activism* (militantisme) désignant une forme minimaliste de participation en ligne. C'est un terme critique sur le manque d'engagement en ligne lorsque cet « engagement » ne consiste qu'à liker, partager ou signer des pétitions.

Voir aussi : Citoyen du Net ; Participation.

Cf. fiche d'information 7 : « Participation active ».

Technologie de la blockchain

■ Modalité de stockage de données sur une série d'archives appelées « blocs ». Ces blocs pointent l'un vers l'autre de façon à créer une « chaîne » qui est diffusée sur le réseau des utilisateurs, sans organe central de contrôle. Les blocs contiennent des données cryptées très protégées. Cette technologie est considérée à ce jour comme

l'un des systèmes de données les plus sûrs. Il s'agit de la technologie utilisée pour créer le « bitcoin » (monnaie numérique).

Voir aussi : Données ; Mégadonnées (big data) ; Vie privée.

Cf. fiches d'information 9 : « Vie privée et sécurité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Traces

■ Historique des activités d'un internaute résultant de sa navigation en ligne. Les informations concernées relèvent de trois catégories : elles peuvent être fournies délibérément (nom de famille, par exemple), collectées par des tiers (comme les cookies) ou fournies par inadvertance (par exemple dans les commentaires). Les traces sont transformées en mégadonnées et exploitées à l'aide d'algorithmes. Elles posent des problèmes de vie privée et de sécurité.

Voir aussi : Données ; Empreinte numérique ; Présence en ligne ; Vie privée.

Cf. fiche d'information 9 : « Vie privée et sécurité ».

Troll

■ Personne qui sème la discorde en ligne en postant des messages provocateurs, souvent hors sujet, au sein d'une communauté (forum, espace de discussion...). Son but est de déstabiliser autrui, de perturber le groupe et de déclencher des réactions virulentes, soit pour s'amuser, soit pour des raisons politiques.

Voir aussi : Cyberharcèlement ; Fake news ; Réseaux sociaux ; Viralité.

Cf. fiches d'information 3 : « Éducation aux médias et à l'information », 4 : « Éthique et empathie » et 9 : « Vie privée et sécurité ».

Usurpation d'identité

■ Utilisation délibérée des informations personnelles d'identification d'une personne (numéros de carte bancaire, codes PIN, mots de passe...). On parle d'usurpation quand ces informations sont utilisées pour commettre des fraudes ou d'autres infractions. La victime peut laisser fuiter par inadvertance des informations privées ou les fournir volontairement, à la suite d'une tentative d'escroquerie ou d'hameçonnage. Les conséquences pour la victime peuvent se révéler sur le long terme, portant atteinte à son identité et à sa réputation. L'usurpation d'identité est une atteinte à la vie privée, à la sécurité et au bien-être en ligne.

Voir aussi : Cookie ; Cyberharcèlement ; Hameçonnage ; Piratage ; Réputation en ligne.

Cf. fiche d'information 9 : « Vie privée et sécurité ».

Vie privée

■ En ligne, le droit à la vie privée se concrétise par la possibilité de stocker et de partager des données et des contenus sur soi-même. Leur divulgation hors du cercle visé au départ présente des risques : atteinte au bien-être et à la présence en ligne, cyberharcèlement, profilage commercial.

Voir aussi : Données ; Empreinte numérique ; Présence en ligne ; Protection.

Cf. fiches d'information 3 : « Éducation aux médias et à l'information », 9 : « Vie privée et sécurité » et 10 : « Sensibilisation des consommateurs ».

Viralité

■ Phénomène proche du mode de diffusion d'un virus, agent infectieux qui peut être contagieux. La viralité est associée à l'omniprésence d'internet et à la vitesse de diffusion des informations. On la retrouve dans le marketing viral (utilisation des réseaux sociaux pour diffuser un message commercial), les vidéos virales ou les rumeurs qui deviennent extrêmement populaires même si leur origine est douteuse. La viralité soulève des problèmes de cyberharcèlement et de protection de la vie privée.

Voir aussi : Antivirus ; Empathie ; Fake news ; Hashtag ; Réseaux sociaux ; Vie privée.

Cf. fiche d'information 3 : « Éducation aux médias et à l'information ».

VoIP (Voice over Internet Protocol)

■ Technique de diffusion de communications vocales ou multimédias sur internet, via le protocole internet (IP). Elle mérite l'attention car beaucoup des échanges entre adolescents se réduisent aujourd'hui au son, à des images simples ou au langage écrit.

Voir aussi : Application ; Réseaux sociaux ; Salle de chat.

Cf. fiches d'information 2 : « Apprentissage et créativité » et 6 : « Présence et communications en ligne ».

Les auteures

■ **Janice Richardson** est consultante sur les droits des enfants en ligne depuis plusieurs dizaines d'années. Elle a été coordinatrice jusqu'en 2014 du réseau Insafe, mis en place par la Commission européenne dans 30 pays, et plus récemment du réseau anti-harcèlement ENABLE. Elle est également membre du Conseil consultatif de Facebook sur la sécurité.

■ **Elizabeth Milovidov**, consultante dans le domaine de la sécurité en ligne, a plus de vingt ans d'expérience comme avocate, professeure de droit et défenseure des droits des enfants. Sa mission est de donner aux parents et aux enfants les moyens de maîtriser internet, les technologies et les réseaux sociaux. Elle est aussi fondatrice du site DigitalParentingCoach.com.

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

Notre manière d'agir et d'interagir en ligne varie selon nos compétences en citoyenneté numérique. Outre l'esprit critique, ces compétences englobent les valeurs, attitudes, savoir-faire et connaissances nécessaires pour explorer de façon responsable l'univers mouvant du numérique et mettre la technologie à notre service au lieu de la laisser nous guider. Le *Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique* réunit des informations, des outils et des bonnes pratiques destinés au développement de ces compétences, conformément à la vocation du Conseil de l'Europe : protéger les jeunes, mais aussi favoriser leur autonomie et leur permettre de vivre ensemble en tant qu'égaux dans les sociétés démocratiques d'aujourd'hui, à la fois en ligne et hors ligne.

Le *Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique* s'adresse à la fois aux enseignants, aux parents, aux responsables des politiques éducatives et aux acteurs de l'internet. Au sein de la notion de citoyenneté numérique, il distingue 10 grands domaines qu'il analyse en détail. Chacun fait l'objet d'une fiche, proposant des idées, des bonnes pratiques et des lectures complémentaires qui aideront les éducateurs à renforcer leurs compétences et à préparer les enfants aux défis du monde numérique de demain. Le *Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique* fait suite au *Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie*, élaboré par le Conseil de l'Europe, et peut être utilisé parallèlement au *Manuel de maîtrise de l'internet*.

<http://book.coe.int>

ISBN 978-92-871-8941-7
32€/64 \$US



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