

L'ÉDUCATION A LA CITOYENNETE NUMERIQUE CONFÉRENCE DE TRAVAIL

*« Pour des citoyens
numériques responsables
et autonomes »*

www.coe.int/dce

Document de réflexion

ED/DCE (2017) 03

21-22 septembre 2017

Strasbourg

Bâtiment Agora

Salle G.02



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

L'ÉDUCATION A LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE CONFÉRENCE DE TRAVAIL

ECD Groupe d'experts

Août, 2017

TABLE DES MATIÈRES

PARTIE 1 SITUER LE CONTEXTE	7
Contexte et raison d'être	7
Les défis	8
Une citoyenneté en crise	8
Droits de l'homme	8
Définition historique et contextuelle de la citoyenneté (numérique)	8
La technologie : un déterminant de la citoyenneté numérique	9
Des intérêts privés	9
Citoyenneté numérique, participation et déséquilibre des forces	10
Modèle conceptuel	10
Principes directeurs	12
Critères contextuels	12
Critères informationnels	13
Critères organisationnels	14
PARTIE 2 LA MISE EN ŒUVRE DE L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE	15
Rôle des parties prenantes	15
Éducation à la citoyenneté numérique : conséquences sur le plan des ressources et des infrastructures scolaires	18
Renforcement des capacités : préparer les enseignants à l'éducation à la citoyenneté numérique	19
ANNEXES	21
Annexe I – Les 10 domaines numériques	21
Annexe II – Compétences nécessaires à la citoyenneté démocratique	23
Annexe III – Membre du groupe d'experts sur l'éducation à la citoyenneté numérique du Service de l'éducation du Conseil de l'Europe	24
RÉFÉRENCES	25

Partie 1

Situer le contexte

A l'heure de l'omniprésence des médias sociaux et des technologies numériques, la priorité des éducateurs à travers le monde est de favoriser une participation sans danger, efficace, critique et responsable des enfants et des jeunes. Le concept de citoyenneté numérique a évolué et recouvre tout un éventail de compétences, de qualités et de comportements capables de mettre à profit les atouts et les possibilités qu'offre le monde en ligne tout en renforçant la capacité de résilience face aux dangers potentiels. L'objectif du présent document est de dégager certains postulats et principes directeurs de l'éducation à la citoyenneté numérique et de cerner ses implications pour les éducateurs et les autres acteurs en proposant une évaluation de la portée de ce domaine encore nouveau. Il s'articule en deux parties : la première s'attache au contexte et à la raison d'être de l'éducation à la citoyenneté numérique en tant que priorité stratégique et propose une réflexion sur une définition et un champ d'action éventuels ; la deuxième partie donne quant à elle un aperçu des activités proposées, des domaines de responsabilité et des conséquences pour le secteur de l'éducation d'une mise en œuvre des programmes d'éducation à la citoyenneté numérique. L'annexe 1 comporte pour finir une brève description des dix domaines numériques nécessaires à l'éducation à la citoyenneté numérique.

Contexte et raison d'être

Les jeunes d'aujourd'hui évoluent dans un monde que les technologies numériques ont transformé et qui offre une connectivité sans effort grâce aux réseaux sociaux et permet l'accès à une immense quantité d'informations. Interpréter cette mine d'informations et agir de manière efficace et responsable posent toute une série de nouveaux défis aux éducateurs qui s'efforcent de forger des citoyens, capables d'exercer leurs droits et de participer de manière effective à la vie de la collectivité.

La citoyenneté numérique renvoie à la capacité d'évoluer de manière positive, critique et efficace dans cet environnement numérique, en faisant appel aux compétences en matière de communication efficace et de création, pour exercer des formes de participation sociale respectueuses des droits fondamentaux et de la dignité humaine grâce à une utilisation responsable des technologies. Le projet « Compétences pour une culture de la démocratie » du Conseil de l'Europe (Conseil de l'Europe, 2016a) sert de point de départ à cette approche de la citoyenneté numérique, établissant que les compétences que les citoyens doivent acquérir pour pouvoir participer efficacement à une culture de la démocratie ne s'acquièrent pas automatiquement, mais doivent être apprises et pratiquées (Conseil de l'Europe, 2008). Dès lors, l'éducation a un rôle fondamental à jouer pour ce qui est de préparer les jeunes à vivre comme des citoyens actifs et de les aider à acquérir les compétences et aptitudes nécessaires.

La notion de compétence utilisée ici va au-delà des compétences de base et désigne « la capacité de mobiliser et d'utiliser des valeurs, des attitudes, des aptitudes, des connaissances et/ou une compréhension pertinentes » dans le contexte de la société démocratique (Conseil de l'Europe, 2016a, p.23). Ces contextes ne se limitent pas au monde physique. Le monde numérique constitue désormais un environnement essentiel aux processus démocratiques qui englobent la diffusion et la médiation de l'information en ligne, la plateforme vectrice de dialogue interculturel et le cadre dans lequel les citoyens exercent de plus en plus leurs droits pour leur participation sociale, économique et politique. C'est pourquoi le modèle de compétences pour une culture de la démocratie est utile non seulement à l'éducation à la citoyenneté démocratique, à l'éducation aux droits de l'homme et à l'éducation interculturelle mais aussi à l'éducation à la citoyenneté numérique.

La capacité à participer pleinement et efficacement en tant que citoyens numériques ne se limite toutefois pas à la simple acquisition des savoir-faire et compétences nécessaires. Comme le reconnaît la Stratégie du Conseil de l'Europe pour les droits de l'enfant (2016-2021) (Conseil de l'Europe, 2016b), les droits fondamentaux à l'ère du numérique sont ici concernés. Du fait de l'utilisation généralisée des TIC chez les jeunes, la limite entre la vie en ligne et la vie hors ligne est de plus en plus ténue, nécessitant qu'une attention urgente soit portée aux droits liés à la protection, à l'offre de prestations et à la participation à l'ère du numérique (trois P énoncés dans la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant). Dans ce contexte, le Conseil de l'Europe a appelé les États membres à modifier leur législation et leur politique pour protéger les enfants dans l'environnement numérique, à prendre des mesures pour leur donner les moyens d'exploiter pleinement le potentiel des

TIC et à dispenser une éducation à la citoyenneté numérique et combattre la radicalisation et le discours de haine.

Les défis

Une citoyenneté en crise

Depuis quelques dizaines d'années, la prééminence du néolibéralisme et la victoire des démocraties libérales et du capitalisme de marché sur d'autres formes de modèles politiques et économiques font de plus en plus craindre que les citoyens soient réduits à un rôle de consommateurs et que leur participation politique soit découragée (Svensson, 2011). L'érosion du taux de participation électorale et de la confiance dans la politique sont les signes d'une crise profonde de la citoyenneté, qui gagne le monde numérique.

Mais le passage du citoyen au consommateur n'est que l'une des nombreuses manifestations d'une citoyenneté en crise. Pour Dahlgren (2007), par exemple, notre époque moderne actuelle est marquée par un éclatement des repères culturels et une individualisation. De la même manière, Moro (2016) considère les migrations, la porosité des frontières et l'affaiblissement du pouvoir des Etats au profit d'entités internationales et supranationales comme des facteurs responsables du changement de nature de la citoyenneté et des formes d'appartenance.

La citoyenneté numérique est confrontée à de nombreuses difficultés similaires ou de nature comparable, compte tenu du caractère décentralisé d'internet et de ses contradictions internes qui se manifestent sous diverses formes, notamment la contradiction entre d'une part le potentiel d'accroissement de la participation politique et l'exercice des droits de l'homme et d'autre part la concentration accrue du pouvoir aux mains d'acteurs privés et les abus dont se rendent coupables les Etats en pratiquant la censure et la surveillance.

Droits de l'homme

Afin que l'on puisse en donner une définition cohérente, la citoyenneté numérique doit reposer sur des principes universels/généraux applicables à tous les êtres humains indépendamment de leur diversité (origine, sexe, race, religion etc.) pour refléter la réalité d'internet. Les droits de l'homme s'y prêtent parfaitement. Toutefois, le pouvoir souverain des Etats nations s'effritant, il devient difficile de savoir qui sera chargé de faire respecter les droits de l'homme, notamment dans l'environnement en ligne.

Dans le même temps, cette universalité va à l'encontre de l'affiliation à un groupe, du sentiment d'appartenance et de l'émergence de formes spontanées de citoyenneté numérique en ligne. Comme le fait observer Svensson (2011), « il semble plus logique que des intérêts et la recherche de sens servent à définir une communauté [...] dans notre société moderne réflexive où bien souvent la communication numérique transcende le territoire national et fédère les utilisateurs autour d'intérêts culturels, de modes de vie et de goûts. [...] Ces valeurs, normes et idées partagées constituent dès lors le noyau de la communauté politique, d'où l'autorité est constituée et revendiquée. L'adhésion aux valeurs de la communauté et leur socialisation deviennent alors essentielles pour déterminer les relations et les mécanismes de pouvoir à l'intérieur d'une communauté » (Svensson, 2011).

Au vu de ce qui précède, l'intégration des droits de l'homme dans les programmes d'enseignement se justifie pour faire en sorte que les formes spontanées de citoyenneté numérique qui apparaissent dans les communautés en ligne reposent sur les droits de l'homme et soient compatibles avec ceux-ci.

Définition historique et contextuelle de la citoyenneté (numérique)

Il a toujours été difficile de définir la citoyenneté, et par extension la citoyenneté numérique. Il faut s'appuyer ici sur l'évolution historique de la citoyenneté et sur ses deux principales formes : la forme républicaine (héritée des Athéniens) et la forme libérale (héritée des Romains). La forme républicaine insistait sur la nécessité d'une participation des citoyens à la vie politique, suscitant les critiques en raison de son côté « tyrannique » qui obligeait les citoyens à consacrer quasiment tout leur temps aux affaires publiques ; ici la liberté se confond avec la participation civique ; dans la forme libérale, la citoyenneté répond à une conception juridique : les individus sont libres de poursuivre des intérêts personnels mais restent soumis à la primauté du droit ; ce modèle a été critiqué en cela qu'il reposait sur un régime uniquement constitutionnel qui, sans participation citoyenne, ne pouvait être garanti.

De ces deux grandes définitions historiques sont nées diverses conceptions de la citoyenneté et diverses interprétations quant « à ce que les critères d'adhésion devraient être ; la nature des institutions politiques et juridiques à laquelle un citoyen appartient ; ce que recouvrent leurs droits et leurs devoirs ; et la nature des normes et attitudes nécessaires aux citoyens pour exercer et remplir ces droits et obligations civiques » (Bellamy, 2014).

La définition de la citoyenneté et de la citoyenneté numérique retenue reflétera donc les préoccupations contemporaines et les interprétations des conceptions de la citoyenneté évoquées plus haut, en insistant par exemple plus ou moins sur la nécessité de participer (la conception républicaine de la citoyenneté) ou sur la liberté soumise à la primauté du droit (la conception libérale de la citoyenneté). La citoyenneté, et par extension la citoyenneté numérique, a donc une résonance idéologique. A l'heure actuelle, les valeurs néolibérales portent moins d'attention à la relation entre participation et libertés individuelles, comme en témoigne leur vision d'un « Etat régalien ». Si l'on transpose cela au monde en ligne, il apparaît clairement que ces idéaux sont repris dans les programmes de citoyenneté numérique d'entreprises comme Google qui mettent l'accent sur le « respect des règles » et la sécurité en ligne et ne mentionnent guère, voire pas du tout, la participation, la capacité d'agir ou la possibilité de « modifier » ces règles.

La technologie : un déterminant de la citoyenneté numérique

Les technologies et les normes techniques sur lesquelles repose internet – pour reprendre les termes de Lessig « le code fait loi » (Lessig, 1999) – jouent un rôle fondamental dans la définition des formes de citoyenneté numérique, qu'il s'agisse du niveau de participation, de la capacité d'agir ou des droits et des responsabilités qui y sont associés et leur application.

Les débats qui se tiennent autour de la neutralité du net devraient être envisagés sous cet angle, ses principes garantissant la liberté d'expression et l'accès équitable au réseau, eux-mêmes éléments clés de la citoyenneté numérique. D'autres évolutions techniques, comme la cryptographie, la technologie *blockchain*, l'intelligence artificielle (IA), la réalité virtuelle (ou augmentée), la décentralisation du web et la généralisation des appareils portables auront également des répercussions sur la citoyenneté numérique : elles favoriseront l'anonymat, la liberté d'expression sans censure mais ce aux dépens d'autres droits fondamentaux comme la lutte contre le harcèlement ou la criminalité ou au contraire donneront lieu à une censure générée automatiquement (via l'intelligence artificielle). La réalité augmentée permettra davantage d'interactions humaines « réalistes » en ligne et favorisera la création de communautés et le développement d'un sentiment d'appartenance via internet, développant et renforçant les communautés existantes comme celle des MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games - jeux de rôle en ligne massivement multijoueur).

Les algorithmes et l'intelligence artificielle sont de plus en plus au cœur de beaucoup de services numériques à l'usage des citoyens : les moteurs de recherche et les plateformes en ligne utilisent les algorithmes pour trier, filtrer et recommander des contenus, les assistants personnels se servent des algorithmes et de l'IA pour proposer des informations « sur mesure » aux utilisateurs, etc. L'interdépendance des algorithmes/de l'intelligence artificielle et des mégadonnées fait qu'il est nécessaire de recueillir de plus en plus de données sur les utilisateurs pour que l'intelligence artificielle puisse progresser, y compris des données issues d'appareils connectés comme des montres connectées, des capteurs etc. Parmi les nombreux défis que posent ces évolutions, citons le phénomène des « bulles de filtrage » (*filter bubbles*) qui isolent les utilisateurs en diffusant des contenus qui correspondent aux préjugés/habitudes des utilisateurs ; mais d'autres défis se profilent pour l'IA et les mégadonnées, comme la discrimination dans l'accès à certains services, en ligne ou hors ligne. Ces évolutions font craindre une dystopie orwellienne à la « Big Brother » et les cas de discrimination pour motifs politiques observés dans diverses régions du monde ne font qu'alimenter cette crainte.

Des intérêts privés

La concentration de la propriété des principales sociétés de services en ligne, et notamment des plateformes de médias sociaux, soulèvent de nombreuses questions quant à la capacité de ces nouvelles formes de médias à renforcer la participation des citoyens. Les caractéristiques techniques des plateformes numériques, notamment celles de réseau social, influencent la manière dont les utilisateurs échangent et interagissent les uns avec les autres, créant un environnement plus ou moins propice à la pratique de la citoyenneté numérique (Bakardjieva et al., 2012). De par sa conception,

Facebook est par exemple une plateforme qui permet des échanges illimités mais où la prise de décision et la recherche de consensus n'ont pas leur place.

Les préoccupations que soulève cette emprise du privé sur internet ne concernent pas uniquement la liberté d'expression mais vont bien au-delà. Pour reprendre les termes de Rebecca MacKinnon de la New American Foundation « Ce qui est dérangent et dangereux, c'est qu'à l'ère d'internet, le débat public dépende de plus en plus des espaces numériques créés, détenus et exploités par des sociétés privées » (MacKinnon, 2010).

Citoyenneté numérique, participation et déséquilibre des forces

L'analyse des forces en présence et de leur répartition est également essentielle pour comprendre la citoyenneté et la citoyenneté numérique. Comme le fait observer Cruickshank, les instruments visant à renforcer la participation des citoyens en ligne ne seront efficaces que s'ils sont correctement utilisés. Ainsi, un forum municipal de discussion sur lequel les citoyens peuvent poster leurs suggestions ou participer à des consultations en ligne ne sera un outil utile à la participation que si l'autorité en place s'en sert puisque c'est elle qui détient le pouvoir de décision (Cruickshank, 1999).

Le déséquilibre des forces sur internet représente également une menace pour la citoyenneté numérique. Dans certains cas, il faut simplement y voir le prolongement des effets des déséquilibres liés au système dit du « pay to play » (Cotton, 2012) dans le monde physique. Dans la mesure où beaucoup de services en ligne reposent sur un modèle commercial fondé sur la publicité, l'influence exercée en ligne peut être déterminée par l'inégalité des richesses. En d'autres termes, une marque ou une personnalité politique financièrement aisée sera en mesure de produire davantage de contenus en ligne, d'exploiter davantage de canaux de communication et d'accroître davantage son influence en ligne qu'une marque ou une personnalité politique moins aisée. L'étude des campagnes électorales victorieuses menées en ligne en est un parfait exemple (Aaker & Chang, 2010).

Le recours au profilage psychométrique et l'application des techniques de commercialisation en ligne au domaine politique - et donc propices à des comportements fondés non pas sur la rationalité mais sur l'impulsivité, les émotions ou le subconscient – sont également sources de danger pour la culture démocratique. Bien qu'il s'agisse d'un domaine encore nouveau et qu'il soit trop tôt pour en mesurer l'influence sur les comportements des consommateurs/électeurs, la citoyenneté et la citoyenneté numérique suscitent des préoccupations dans la mesure où le libre arbitre et l'absence de manipulation sont des conditions sine qua non de leur exercice effectif.

Il ne s'agit pas ici de dire que la citoyenneté numérique est rendue inopérante mais plutôt qu'il importe d'examiner attentivement les déséquilibres de pouvoirs, l'origine de la richesse, les progrès technologiques, les compétences numériques, l'inégalité d'accès au réseau, notamment, pour déterminer comment corriger les déséquilibres et par-là même veiller à ce que la citoyenneté numérique se développe sainement à l'avenir. La manipulation/surveillance de masse dépend par exemple de la centralisation et de l'accès aux données des utilisateurs, lesquels ont été rendus possibles par les modèles dominants d'activité en ligne, qui reposent précisément sur la centralisation/collecte des données des utilisateurs.

Modèle conceptuel

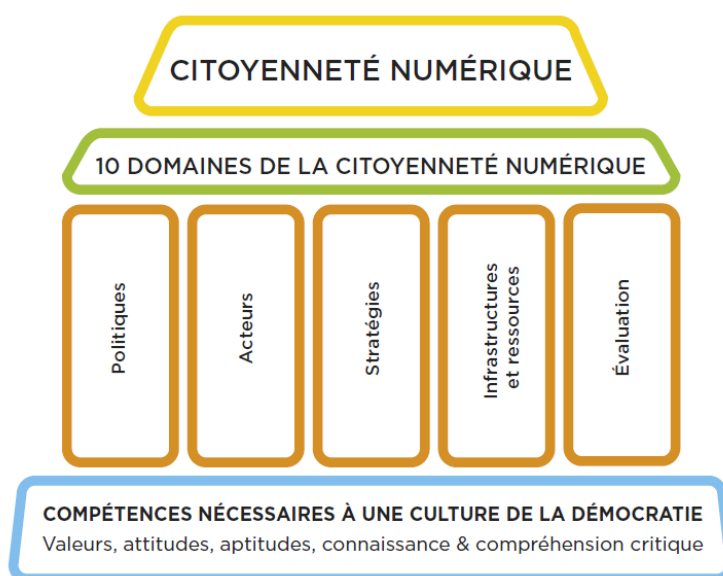
Le concept de citoyenneté numérique est apparu dans le débat politique et les publications universitaires pour désigner les normes applicables à un comportement approprié et responsable dans l'utilisation des technologies (Ribble et al., 2004). Ce terme complexe recouvre toute une série de synonymes ou notions connexes notamment la « citoyenneté mondiale » (Parker & Frailon, 2016; UNESCO, 2015), la « compétence mondiale » (OCDE, 2016b), « la compétence numérique » (Ferrari, 2013; Vuorikari, Punie, Carretero Gomez & Van den Brande, 2016), la « maîtrise du numérique » (Canada's Centre for Digital and Media Literacy, 2016) et la « maîtrise des médias et de l'information » (Frau-Meigs & Hibbard, 2016; UNESCO, 2013).

Dans le cadre du présent projet, la définition de la citoyenneté numérique englobe les trois principaux éléments que sont le *maniement des technologies numériques*, la *responsabilité numérique* et la *participation numérique*, introduits par l'analyse critique et l'utilisation efficace des technologies numériques et reposant sur une notion de citoyenneté fondée sur le respect des droits de l'homme et la culture démocratique. Partant, la définition suivante a été adoptée pour orienter le projet :

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

La Figure 1 représente un modèle conceptuel de l'éducation à la citoyenneté numérique, résumant ses principes fondateurs, ses piliers et son champ d'application.

Figure 1 – Modèle conceptuel de la citoyenneté numérique



La base du modèle repose sur une série de compétences nécessaires à la citoyenneté démocratique dans les domaines clés suivants : valeurs, attitudes, aptitudes, et connaissance et compréhension critique (Conseil de l'Europe, 2016)¹.

Ces compétences relèvent de dix domaines numériques clés, issus d'un examen de la documentation², qui constituent le cadre transversal du modèle de la citoyenneté numérique (Tableau 1)³

Tableau 1 – Les dix domaines numériques

Être en ligne	1. Accès et intégration 2. Apprentissage et créativité 3. Maîtrise des médias et de l'information
Bien-être en ligne	4. Éthique et empathie 5. Santé et bien-être 6. Présence et communications en ligne
Droits en ligne	7. Participation active 8. Droits et responsabilités 9. Vie privée et sécurité 10. Sensibilisation des consommateurs

¹ Voir annexe 2

² *Éducation à la citoyenneté numérique : aperçu général et nouvelles perspectives* (à paraître)

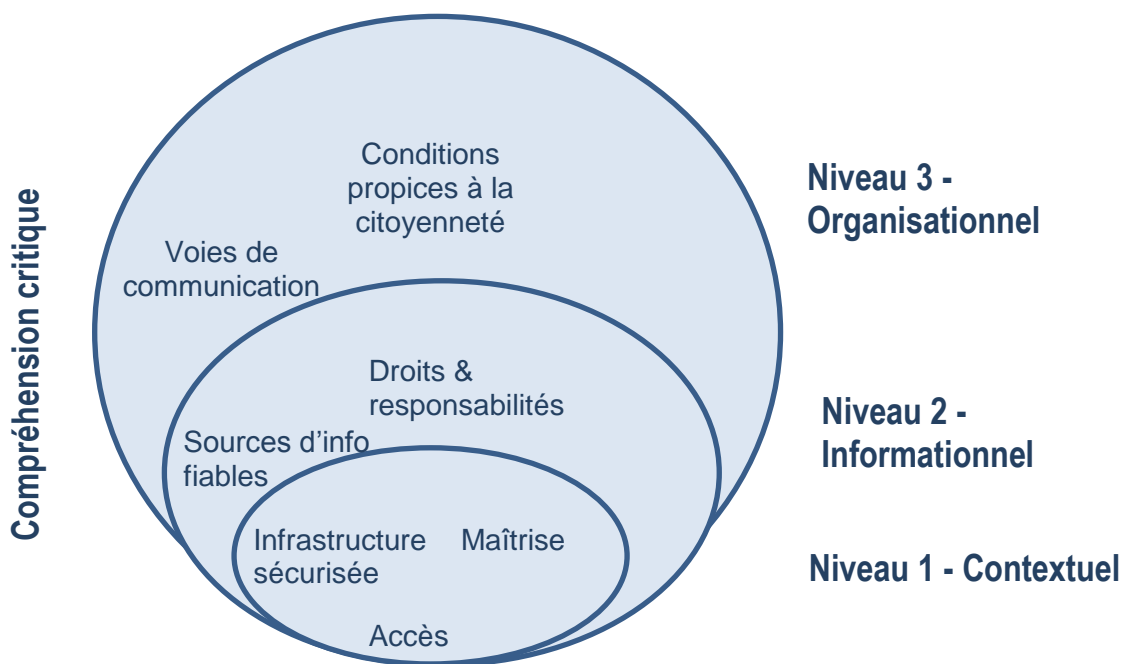
³ Voir annexe 1 pour un bref descriptif des 10 domaines numériques

Enfin, un examen de la pratique dans le domaine de la citoyenneté numérique⁴ a permis d'identifier cinq facteurs essentiels, ou piliers, qui déterminent les résultats, indépendamment du contexte dans lequel les projets sont menés. Ces piliers soutiennent par conséquent un modèle de développement de la citoyenneté numérique et mettent en lumière les pratiques « qui font sens », façonnées par les politiques et une méthode de suivi et d'évaluation (méthode S&E) appliquée avec succès. Entre ces deux piliers latéraux, les acteurs – des enseignants et apprenants aux responsables de l'élaboration des contenus et des politiques – et les ressources et infrastructures disponibles jouent, un rôle majeur dans le degré de réussite atteint. Cela étant, les stratégies efficaces sont au centre des pratiques de mise en œuvre qui permettront aux apprenants de tous âges de développer leur plein potentiel en tant que citoyens actifs dans les démocraties d'aujourd'hui et de demain.

Principes directeurs

Un citoyen numérique, comme nous l'avons vu plus haut, est une personne capable d'agir de manière active, critique et responsable et de s'investir avec constance dans la vie de la collectivité. Cet investissement dépend de critères contextuels, informationnels et organisationnels qui constituent les principes directeurs capables de sous-tendre l'évolution de l'enseignement et de la société vers la citoyenneté numérique. Les 9 principes directeurs (Figure 2) définis ci-dessous sous-tendent non seulement toutes les initiatives en matière de citoyenneté numérique mais peuvent aussi servir de points de référence ou de repères pour suivre les progrès accomplis, en faisant de la compréhension critique un principe transversal.

Figure 2 – Principes directeurs de la citoyenneté numérique



Critères contextuels

Les trois premiers principes directeurs peuvent être considérés comme les prérequis **contextuels** nécessaires à la citoyenneté numérique.

1. **L'accès aux technologies numériques** est une condition préalable à la citoyenneté numérique. Sans cet accès, la citoyenneté démocratique non numérique elle-même devient difficile dans la mesure où les TIC font aujourd'hui partie intégrante du quotidien de la société. En moyenne, près d'un quart des citoyens européens (76,7%) n'auraient pas accès à la technologie en ligne⁵. Ce chiffre atteint plus de 50% des citoyens dans le monde puisque seulement 49,2% de la population mondiale utilisait internet à la fin du premier trimestre 2017.

⁴ Groupe d'experts, *Good Practice Survey in Digital Citizenship* (non publié) Conseil de l'Europe.

⁵ Extrait le 1^{er} juin 2017 du site : <http://www.internetworldstats.com/stats4.htm>

De tous les pays membres du Conseil de l'Europe, près de 20 se situent en deçà de la valeur de référence européenne. En 2014, selon l'OCDE (2016a), seuls 9 Etats membres du Conseil de l'Europe étaient considérés comme dotés d'un système éducatif assurant un niveau d'accès équitable. Bien qu'il ne semble pas y avoir de données plus récentes sur le niveau d'accès à internet dans les écoles, lequel, pour certaines catégories de population, reste la principale source d'égalité des chances, les données empiriques recueillies à partir de la participation des jeunes laissent penser que ce niveau est faible. Un rapport publié en mars 2015 par Eurostat établissait que « *La grande majorité des jeunes utilisent internet chez eux, tandis qu'environ la moitié l'utilisent au domicile d'un tiers et près de 40 % sur le lieu où ils étudient*⁶ »

2. **Une alphabétisation fonctionnelle et numérique de base** constitue la deuxième condition préalable, sans laquelle les citoyens sont incapables d'avoir accès, de lire, d'écrire, de saisir et de télécharger des informations, de publier, de participer à des sondages ou de s'exprimer d'une manière leur permettant de participer à la vie numérique de leur communauté (Vourikari et al., 2016). Encore trop d'enfants, même en Europe, sont privés, ou tout du moins ne bénéficient pas pleinement, d'une éducation de base pour des raisons liées à la pauvreté, au sexe, à l'appartenance ethnique et au lieu d'habitation. Ainsi, d'après les estimations de l'OCDE, en France 168 000 jeunes ne possèdent pas à 15 ans les connaissances et compétences élémentaires dont ils ont besoin pour évoluer dans les sociétés modernes et, dans seulement 7 pays européens de l'OCDE, les adultes atteignent le niveau de référence de l'échelle de compétences en littératie (OCDE, 2016a).
3. **Une infrastructure technique sécurisée** qui permet aux citoyens de tous âges de se sentir suffisamment en confiance pour participer aux activités en ligne de la communauté, telle est la troisième condition préalable qui vient parachever le premier niveau des principes directeurs fondamentaux qui s'appliquent à la citoyenneté numérique. Ce critère, parce qu'il est plus subjectif, est plus difficile à mesurer : il évolue dans le temps et subit l'influence d'un certain nombre de facteurs comme, notamment mais pas seulement, les systèmes politiques, la multiplication des problèmes liés à la cybersécurité et les nouvelles tendances en matière de technologie comme l'internet des objets.

Critères informationnels

Le deuxième niveau, **informationnel**, se compose de trois autres principes directeurs.

4. **Connaître ses droits et responsabilités** est essentiel pour participer activement en tant que citoyen numérique et ce critère est déterminé par des valeurs et des attitudes. Tant l'efficacité du renforcement des capacités que son résultat sont difficiles à mesurer concernant ce principe et ce pour plusieurs raisons. À l'école, l'apprentissage des droits et des responsabilités est généralement couplé à celui de « la religion, de l'éthique et de l'éducation morale » et l'on ne dispose pas de suffisamment d'informations sur les domaines couverts, les ressources ou les sources d'information utilisées pour se risquer à mesurer leur impact. En outre, les droits et responsabilités sont davantage « vécus » qu'enseignés. Il semble que l'on ne dispose que de données empiriques sur les connaissances acquises en matière de droits et responsabilités ; ainsi rares sont les citoyens à pouvoir citer ne serait-ce que plus d'un de leurs droits fondamentaux. Par ailleurs, des enquêtes menées dans le cadre du projet (ENABLE, 2017) laissent penser que le climat dans la salle de classe et à l'école s'est détérioré ces dix dernières années.
5. **Des sources d'information fiables** sont essentielles pour permettre une participation active et positive à la vie de la collectivité. L'apparition de l'analyse des mégadonnées, les algorithmes et le profilage intervenant dans la présentation des données, la pluralité moindre et la polarisation accrue de l'information peuvent rapidement pousser les jeunes à la radicalisation, notamment si les valeurs, attitudes, droits et responsabilités ne leur ont pas été suffisamment inculqués dans le cadre de leur éducation au sens large. Sans sources d'information fiables, la citoyenneté numérique peut se muer en extrémisme, décourager la participation et même empêcher certaines catégories de population d'exercer leurs droits en matière de citoyenneté numérique.

⁶ Extrait le 1er juin 2017 du site : http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Being_young_in_Europe_today_-_digital_world#A_digital_age_divide

6. **Les compétences de participation** dépendent de toute une série de compétences cognitives et pratiques, dont le développement commence à la maison et se poursuit à l'école dès le plus jeune âge. Ces compétences regroupent : savoir quand et comment prendre la parole, l'empathie et la compréhension culturelle pour saisir pleinement le sens, un esprit critique et des capacités d'expression orale et écrite. La capacité à participer figure de plus en plus dans les programmes scolaires mais fait actuellement surtout l'objet de consultations liées à la performance plutôt que de débats ouverts axés sur les résultats ; par ailleurs, il n'existe apparemment pas de statistiques en la matière. Le Conseil de l'Europe travaille à l'élaboration d'un indice de participation des jeunes pour analyser leurs possibilités de participation.

Critères organisationnels

*Le troisième niveau des principes directeurs peut être qualifié **d'organisationnel** : il suppose une organisation au niveau de l'individu et de la société et comprend les trois derniers principes*

7. **La souplesse dans le raisonnement et la capacité à résoudre les problèmes** sont des compétences cognitives de niveau élevé qui associent plus largement que les autres principes les quatre domaines du « papillon » des compétences nécessaires à une culture de la démocratie. La résolution de problèmes suppose de comprendre les problèmes qui se posent, d'analyser, de synthétiser, d'induire et de déduire mais dépend surtout des activités d'apprentissage suivies depuis la petite enfance qui favorisent le développement cognitif en faisant intervenir l'exploration. La résolution de problèmes est encouragée par l'Institut de prospective technologique (centre de recherche de la Commission européenne) qu'il considère comme l'un des cinq domaines fondamentaux sur lesquels tous les programmes scolaires devraient s'appuyer, outre les compétences en matière de communication, de créativité, de responsabilité et d'information.
8. **La communication** constitue le deuxième principe directeur du troisième niveau et se rapporte aussi bien aux compétences qu'aux outils. Si les outils de communication sont faciles d'accès pour les citoyens qui satisfont aux sept précédents principes, des statistiques publiées récemment indiquent qu'à l'heure actuelle les citoyens sont à 99% des consommateurs et à 1% des créateurs de contenus et que 64% de l'ensemble des contenus en ligne sont des vidéos disponibles en streaming (qui devraient atteindre les 80% d'ici à 2020), ce qui réduit les possibilités en termes de participation active et d'interaction. En outre, seuls entre 0,1% et 6% des contenus en ligne sont dans une autre langue que l'anglais⁷, ce qui réduit également considérablement les possibilités qu'ont les citoyens de se tenir au courant de la situation dans le monde. Dans le monde numérique qui ne connaît aucune frontière, qu'elle soit locale ou nationale, il importe que les citoyens numériques puissent savoir ce qui se passe dans le monde en dehors de leur propre communauté.
9. **Des conditions propices à la citoyenneté** : il s'agit du dernier principe directeur sans lequel les citoyens numériques ne peuvent parfaire leurs compétences en matière de citoyenneté ni exercer leurs droits et responsabilités. A cette fin, un cadre souple, ouvert, neutre et sécurisé est nécessaire, dans lequel les algorithmes ne peuvent ni filtrer ni segmenter les données et où les citoyens peuvent exprimer leur point de vue sans craindre d'en subir les conséquences. Il renvoie à un monde en ligne où les citoyens peuvent avoir accès à des données fiables qui les aideront à prendre des décisions, à des réseaux d'administration en ligne, publics et conviviaux, grâce auxquels ils pourront prendre des initiatives communautaires et entrer en interaction et où ils pourront se faire entendre en étant respectés par les autres citoyens quels que soient leur âge, leur sexe, leur origine etc. Sur le plan individuel, une efficacité personnelle s'impose, laquelle ne pourra être atteinte qu'à travers la réalisation d'aptitudes, d'attitudes, de valeurs et de connaissances axées sur la citoyenneté.

⁷ Voir *La diversité linguistique et le multilinguisme sur Internet*, UNESCO. Extrait le 1er juin 2017 du site : <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/linguistic-diversity-and-multilingualism-on-internet/>

Partie 2

La mise en œuvre de l'éducation à la citoyenneté numérique

Notre définition de la citoyenneté numérique met tout particulièrement l'accent sur le rôle de l'éducation, soulignant le processus continu de l'apprentissage tout au long de la vie qui intervient dans toutes les situations où la citoyenneté numérique bénéficie d'un soutien éducatif, de manière transverse et harmonieuse. Le concept d'éducation à la citoyenneté numérique (ECN) envisage par conséquent l'éducation à la fois comme la cause et la conséquence d'un processus de citoyenneté. Dans cette partie, nous nous attacherons aux trois aspects de l'éducation à la citoyenneté numérique que sont : les rôles et responsabilités des différentes parties prenantes, les scénarios possibles en termes d'organisation scolaire et la préparation des enseignants ; ils serviront de base à une stratégie de mise en œuvre.

Rôle des parties prenantes

L'étude menée sur les pratiques en matière de citoyenneté numérique dans le cadre de ce projet ont permis d'identifier toute une série d'acteurs intervenant dans la mise en œuvre des programmes de citoyenneté numérique. Une synthèse des principales catégories de parties prenantes, du point de vue de chacune d'elles et des conséquences sur le plan de la politique et/ou de la pratique figure dans le tableau 2.

Table 2 – Le rôle des parties prenantes en matière d'éducation à la citoyenneté numérique

ACTEUR	CONSEQUENCES POUR LES POLITIQUES OU LES PRATIQUES
Elèves	<ul style="list-style-type: none">▶ se former et se protéger▶ organiser une véritable participation▶ renforcer leur autonomie en termes de compétences
Parents	<ul style="list-style-type: none">▶ prendre part au débat sur l'internet et la citoyenneté▶ aider les enfants à trouver un juste équilibre entre les implications sociales et interpersonnelles de l'utilisation des technologies en ligne▶ communiquer de façon régulière avec leurs enfants et l'établissement scolaire afin de contribuer au développement des aptitudes de citoyens numériques investis et informés
Enseignants	<ul style="list-style-type: none">▶ améliorer leurs connaissances et leurs méthodes d'enseignement en lien avec les outils interactifs utilisés par leurs élèves▶ apporter aux enseignants les compétences nécessaires à la mise en œuvre et à l'évaluation des compétences nécessaires à une culture de la démocratie▶ repenser le rôle des enseignants à l'ère du numérique
Chefs d'établissement	<ul style="list-style-type: none">▶ envisager toutes les bonnes pratiques possibles en ce qui concerne les politiques internet▶ associer les parents, les enseignants, les administrateurs et les membres du conseil d'école au processus décisionnel pour une utilisation sans risque, légale et éthique des informations et des technologies numériques au sein de la classe
Universitaires	<ul style="list-style-type: none">▶ produire des ressources et mener des recherches en pédagogie et didactique dans le domaine de la citoyenneté numérique▶ exploiter les ressources locales, dans la mesure du possible, pour garantir le plus haut degré possible de participation et d'investissement

Secteur privé	<ul style="list-style-type: none"> ▶ participer à de nouveaux domaines de coopération au moyen d'une approche multipartite et multimédia axée sur le renforcement de l'autonomie des utilisateurs et la protection des mineurs ▶ encourager une approche multipartite de la responsabilité partagée pour réunir les conditions propices à une citoyenneté numérique effective ▶ nécessité de procéder à un réexamen approfondi des conditions générales d'utilisation afin qu'elles soient mieux adaptées aux enfants et transmettre les ressources aux parents et aux écoles
Société civile	<ul style="list-style-type: none"> ▶ capacité à proposer de nouvelles pistes pour de futures orientations en matière d'éducation à la citoyenneté numérique ▶ intervenir en qualité de « gendarme » et réclamer responsabilité et transparence de la part des autres acteurs
Communautés éducatives locales	<ul style="list-style-type: none"> ▶ élaborer des systèmes éducatifs formels, non-formels et informels pour développer la culture numérique des enfants ▶ tenir compte de l'essor de la « technologie civique », qui utilise la technologie pour aborder divers aspects de la citoyenneté numérique
Autorités de réglementation	<ul style="list-style-type: none"> ▶ veiller au respect des droits de l'enfant, dans leur sphère de compétences ▶ encourager activement les autorités chargées de l'éducation à former les citoyens au numérique

Les enfants et les jeunes sont à l'évidence des acteurs centraux des initiatives de citoyenneté numérique et s'emploient, conjointement avec les enseignants, à faire évoluer les politiques. Les élèves ont le droit voir dans quelle mesure ils deviennent des citoyens numériques actifs et responsables, grâce à un ensemble de repères qui leur sont adaptés et à la mise à disposition d'outils d'auto-évaluation qui les aideront dans ce cheminement. L'idée que les élèves puissent être les concepteurs et les architectes de leur environnement d'apprentissage peut sembler déstabilisante en soi même si l'idée est de travailler en collaboration avec les camarades de classe et les enseignants pour construire ensemble un apprentissage.

Dans un environnement connecté multi-écrans, qui, pour une large part, n'est pas réglementé, *les parents* doivent protéger leurs enfants et les aider à se prendre en charge, et ce rôle est à la fois fondamental et plus exigeant. L'engagement des parents dans ce qui touche au numérique est une source de difficultés et on pense souvent qu'il se résume à limiter l'utilisation des technologies. Les études montrent que les parents ont peur et s'inquiètent de ce qui a trait aux activités de leurs enfants en ligne, ce qui a une très grande incidence sur leur façon d'appréhender les notions de citoyenneté numérique. Des efforts supplémentaires sont donc nécessaires pour sensibiliser davantage les parents aux enjeux et significations de la citoyenneté et favoriser un environnement familial reposant sur la confiance, la compréhension et une vision commune d'une utilisation responsable des technologies.

Les enseignants jouent un rôle essentiel en développant et en renforçant les capacités des élèves à interpréter et à créer des médias numériques et en les aidant à comprendre les droits et les limites du citoyen numérique responsable. Ils sont les mieux placés pour guider les jeunes et leur donner des occasions de participer activement à la société, tout en insistant sur la valeur de l'apprentissage et sur le rôle des technologies dans leur vie. S'ils veulent pouvoir guider les apprenants sur cette voie, les enseignants doivent cependant de plus en plus être eux aussi au fait des pratiques, aptitudes et ressources nécessaires à la citoyenneté numérique. Des ressources adaptées et une formation continue sont donc nécessaires pour les accompagner dans ce rôle.

Les chefs d'établissements jouent un rôle essentiel dans l'élaboration de politiques, notamment d'orientations sur un usage acceptable et de lignes directrices sur la citoyenneté numérique, pour que l'utilisation des informations et des technologies numériques dans la classe soit sûre, légale et éthique. La formation professionnelle des chefs d'établissements doit être renforcée, en particulier dans le domaine de la protection des données à caractère personnel où elle viserait à présenter les questions

essentielles touchant au rôle du contrôleur des données et au traitement des données à caractère personnel en tant qu'élément de bonne gestion de l'établissement⁸.

S'agissant du *secteur privé*, à l'heure actuelle, son rôle principal est de sensibiliser et d'informer les utilisateurs/consommateurs. Sa participation à la citoyenneté numérique doit être véritablement favorable à une approche multipartite de la responsabilité partagée, en d'autres termes une approche qui reconnaît que les conditions appropriées à une citoyenneté numérique efficace ne peuvent être créées que par une collaboration entre tous les partenaires pertinents au niveau de l'État, la société civile, les éducateurs et les communautés d'utilisateurs.

De même, les *autorités de réglementation* ne se contentent pas de « superviser » mais jouent également le rôle de médiateurs, d'auditeurs, de consultants et de conseillers en politiques. Toutes ces activités ont comme objectif commun l'amélioration du niveau de protection et l'éducation publique est à ce titre essentielle. Les autorités chargées de la protection des données, par exemple, sont actives dans ce domaine, puisque leurs campagnes de sensibilisation peuvent inclure des initiatives qui s'adressent directement aux enfants (via leur site web par exemple) ou aux parents, mais aussi aux enseignants ; elles peuvent même participer directement à l'éducation en apportant leur soutien au personnel enseignant. L'intégration de questions touchant au respect de la vie privée dans les programmes scolaires au niveau national relève in fine de la compétence de l'État, sachant que les États membres de l'Union européenne n'ont pas tous pris des mesures en ce sens.

Le *secteur de la société civile* s'emploie de diverses manières à encourager les élèves à exercer leurs aptitudes de raisonnement dans de nombreux environnements, notamment à travers des mises en situation qui leur permettent de développer leur conscience citoyenne. Internet a également favorisé la création de communautés locales vouées à l'inculcation des valeurs de la culture démocratique, de la pensée critique et du comportement éthique. On assiste à l'essor de ce que l'on appelle la « technologie civique », qui utilise la technologie pour traiter les différents aspects de la citoyenneté numérique⁹. Elle compte de nombreux intervenants, depuis les citoyens engagés férus de technologie aux héritiers de mouvements militants (comme le « mouvement tournesol ») en passant par les entreprises privées, les municipalités, la société civile ou même les autorités publiques nationales ou supranationales. L'une des formes courantes de la technologie civique est le « hackathon » qui désigne le rassemblement de plusieurs acteurs pour développer une solution informatique à un problème (souvent en lien avec la technologie). Ces hackathons peuvent être organisés par les citoyens eux-mêmes, les pouvoirs publics, les entreprises privées ou par les trois en même temps et bénéficient de parrainages et de financements¹⁰.

Enfin, aider les jeunes à être des citoyens numériques actifs dans un environnement en ligne sûr, est aussi l'objectif affiché de plusieurs *organisations internationales et supranationales*. D'après les Objectifs de développement durable des Nations Unies (objectif 4.7), d'ici à 2030, il s'agit de faire en sorte que tous les élèves acquièrent les connaissances et compétences nécessaires pour promouvoir le développement durable, notamment par l'éducation en faveur du développement et de modes de vie durables, des droits de l'homme, de l'égalité des sexes, de la promotion d'une culture de paix et de non-violence, de la citoyenneté mondiale et de l'appréciation de la diversité culturelle et de la contribution de la culture au développement durable. Plusieurs initiatives sont financées par la Commission européenne, parmi lesquelles celle du réseau Insafe (Journée pour un internet plus sûr) et le programme « Europe créative » présente quant à lui un fort potentiel de sensibilisation à la citoyenneté et à la culture démocratique. Des organisations comme l'UNESCO, le Forum européen de l'éducation aux médias et à l'information ou encore la branche européenne de l'Alliance mondiale pour les partenariats sur l'EMI (GAPMIL) sont à l'origine d'initiatives spécifiques visant à sensibiliser l'opinion à l'importance d'une culture critique des médias.

⁸ GIODO '*Personal data protection: Guide for the principal of the school*' publié par l'autorité polonaise de protection des données, en coopération avec le Centre pour le développement de l'enseignement (établissement public de formation des enseignants géré par le ministère de l'Éducation nationale).

⁹ Extrait le 1er juin 2017 du site : <http://civictchno.fr/2016/01/16/cest-quoi-la-civic-tech/>

¹⁰ Extrait le 1er juin 2017 du site : <http://eduscol.education.fr/cid95090/le-hackathon-de-l-ecolenumerique.html>

Éducation à la citoyenneté numérique : conséquences sur le plan des ressources et des infrastructures scolaires

La citoyenneté numérique recouvre un large éventail d'activités et d'interactions, à l'école et dans la société, auxquelles les individus de tous âges peuvent prendre part via les réseaux sociaux et les technologies numériques. Aussi, s'agissant de la politique éducative formelle, les principes et réglementations régissant le domaine de l'éducation ne couvrent qu'un aspect des pratiques en matière de citoyenneté numérique. Les écoles sont cependant bien placées pour favoriser le développement des compétences nécessaires aux individus pour exercer leurs droits et responsabilités et tirer pleinement parti des possibilités qu'offrent les technologies en ligne.

C'est là l'un des points de vue défendu par certains théoriciens de l'éducation de la première heure favorables à des pédagogies actives, à l'instar de John Dewey (1916) ou de Célestin Freinet (1994 /1964) qui considéraient l'éducation et l'apprentissage comme des processus sociaux et interactifs dans lesquels il faut voir l'école comme l'institution sociale grâce à laquelle la réforme peut et devrait s'opérer. Leurs théories ont été mises au goût du jour et développées pour tenir compte des exigences numériques par des innovateurs et des réformateurs comme Marcel Lebrun (2007) et Philippe Meirieu (2013). Tous s'accordent à dire que l'épanouissement des enfants passe par un cadre scolaire où ceux-ci peuvent découvrir le programme et interagir avec lui et où la possibilité est donnée à chacun de gérer son propre apprentissage, y compris à l'aide des médias axés sur la technologie.

Bien que les théories de l'éducation reconnaissent l'école en tant que communauté, son rôle social a tardé à s'imposer dans la politique éducative européenne. D'après le dernier recueil officiel de statistiques, « le tronc commun obligatoire est défini au niveau central dans tous les pays, qu'il s'agisse de son contenu fondamental ou des objectifs à atteindre ». En outre, « les écoles ont moins d'autonomie dans les domaines qui reflètent directement les principaux objectifs du système éducatif » (Eurydice/Eurostat, 2012). Cette approche réductrice pose problème si l'on considère que l'objectif principal des écoles est de développer et d'exploiter pleinement le potentiel de chaque enfant pour qu'il devienne un citoyen du 21^e siècle actif, responsable et doté d'un esprit critique.

Bien qu'une part du programme soit, parfois et dans certains pays, consacrée à l'éducation morale et civique, elle atteint rarement plus de 6-8%, que ce soit en cycle primaire ou secondaire, et relaie essentiellement une vision pré-numérique de la morale et du civisme. La part consacrée à la technologie, destinée à couvrir tous les aspects des TIC, est généralement moindre, souvent faute de matériel et de formation. Les possibilités d'évolution de la pratique éducative au moyen de la formation initiale et continue des enseignants sont en outre limitées par la priorité accordée au programme existant plutôt qu'à une évolution des méthodes d'enseignement et à une pédagogie innovante (Eurydice/Eurostat, 2012 ; Frau-Meigs et al, 2017).

En cela, l'éducation à la citoyenneté numérique a des incidences évidentes sur l'infrastructure et l'organisation de l'école. Dans l'idéal, l'infrastructure devrait être ouverte, encourager le soutien par les pairs et être le lieu où l'enseignant fixe les paramètres, en associant les élèves et en coopération avec eux. L'idée est que la découverte de la citoyenneté numérique procure à l'élève satisfaction et enrichissement. L'infrastructure idéale devrait inclure des ressources de chacun des dix domaines numériques (voir annexe 1) et ne pas se limiter à un enseignement sur une utilisation sans danger d'internet afin d'encourager une présence en ligne créative et participative.

L'accès à la technologie est l'un des enjeux majeurs du développement de la citoyenneté numérique. Beaucoup de parents considèrent que l'acquisition de compétences numériques relève de la responsabilité de l'école, or les écoles sont généralement sous-équipées en matière de technologies et/ou de connectivité (OCDE, 2016a) pour permettre aux enfants d'exercer leurs compétences citoyennes en ligne. L'examen des pratiques réalisé dans le cadre de ce projet montre que l'enseignement de la citoyenneté numérique reste bien souvent plus théorique que pratique et ne donne pas la possibilité à l'élève d'en faire l'expérience au moyen d'outils en ligne et sous la supervision d'un adulte qualifié.

Un certain nombre de pays européens, comme l'Autriche, s'essaient au « Bring Your Own Device » (BYOD), littéralement « apportez votre propre appareil numérique », pratique destinée à améliorer l'accès à la technologie (Attewell, 2015). Toutefois, compte tenu des nombreuses questions qu'elle pose, l'expérience reste limitée. Si le BYOD peut améliorer la participation des élèves et faciliter le transport des devoirs entre l'école et la maison, des risques se posent toutefois en matière de cybersécurité dans la mesure où un appareil infecté peut propager des virus et corrompre le réseau de l'école. Un autre problème est celui de la discrimination entre élèves pour peu que la dernière

technologie devienne le symbole d'un statut. Les écoles mettent généralement des appareils à disposition des élèves qui ne peuvent s'en procurer et cette pratique peut elle aussi être source de stigmatisation. Le vol et la détérioration des appareils figurent parmi les autres problèmes que rencontrent les écoles et les familles.

Les smartphones s'avèrent de précieux outils pédagogiques dans un certain nombre de projets¹¹, grâce notamment à leur polyvalence dans les activités d'apprentissage sous forme de projet. Beaucoup d'enseignants considèrent néanmoins que ces appareils sont sources de distraction et parce qu'ils sont dotés de fonctions photo et vidéo, les élèves sont souvent priés de les laisser dans leur casier durant la classe.

L'industrie intervient parfois pour équiper les écoles en matériel, même si l'intention n'est pas toujours fondamentalement altruiste. En 2010, un fabricant d'ordinateurs portables a distribué 12 000 appareils à 2 écoles dans 6 pays différents et, deux ans plus tard, a équipé 263 enseignants dans 63 écoles de 8 pays (Allemagne, Espagne, Estonie, France, Italie, Portugal, Turquie et Royaume-Uni) (Balanskat, 2013). Toutefois, ce genre d'initiatives visent généralement à attirer l'attention sur l'informatisation des méthodes pédagogiques plutôt que sur le renforcement des capacités en matière de citoyenneté numérique.

S'il est vrai que l'enquête sur les pratiques fait ressortir le rôle limité de l'industrie – la majorité des programmes bénéficiant d'un financement public – notons cependant que de grands groupes technologiques comme Facebook, Samsung et Microsoft ont pris des initiatives individuelles en matière de citoyenneté numérique. Ainsi Facebook gère depuis 2012 un programme annuel de subventions à la recherche dans le domaine de la citoyenneté numérique qui finance des projets innovants et dont ont bénéficié certains projets européens (European Schoolnet, 2012). La Commission européenne soutient également des travaux de recherche dans le développement technologique et les TIC pour renforcer la participation et l'engagement civique des jeunes¹².

Outre le fait que la citoyenneté numérique reste en marge de la politique éducative qui fixe les objectifs en matière d'enseignement, d'apprentissage et d'évaluation, la structure organisationnelle des écoles est également un défi pour une évolution constructive et à long terme de la pratique. Les écoles sont des micro-systèmes qui regroupent une diversité d'acteurs - du personnel administratif, aux enseignants et au personnel para-enseignant en passant par les élèves, les parents et la société civile et désormais également l'industrie qui fournit la technologie et l'équipement pédagogiques ainsi que la connexion haut débit. L'enjeu est donc de faire en sorte que toutes ces parties prenantes tendent vers un objectif commun plutôt que d'être mues par des intérêts, des buts ou des valeurs individuels.

Renforcement des capacités : préparer les enseignants à l'éducation à la citoyenneté numérique

Étant donné la pluralité de l'environnement et l'absence d'orientations, la plupart des initiatives recensées dans le cadre de l'enquête sur les pratiques ont fait l'objet d'une mise en œuvre à court terme basée sur des projets et l'éventail de leurs objectifs à atteindre étant souvent trop ambitieux, elles n'ont pas permis d'obtenir des résultats significatifs.

La mise en réseau des apprenants au moyen de séminaires en ligne ou de MOOC (*Massive Open Online Courses* - cours en ligne ouverts à tous) est une autre stratégie qui, à travers un apprentissage dit en « échafaudage », encourage les enseignants à réfléchir aux buts ultimes de l'éducation et partant, à orienter progressivement leur pratique vers des objectifs sociaux plus durables¹³. Si les MOOC sont un moyen rentable de toucher un maximum d'apprenants, les taux de réussite sont cependant faibles, l'industrie les estimant en 2016 à moins de 15%¹⁴. Le système dit des « ambassadeurs » se révèle plus efficace : fonctionnant sur un modèle en cascade, les membres du

¹¹ Smartphones in Science Teaching (iStage 2), extrait le 1er juin 2017 du site :

<http://www.science-on-stage.eu/page/display/5/28/1290/istage-2-smartphones-in-science-teaching>

¹² Voir, par exemple, WYRED (<https://wyredproject.eu/>), projet destiné à l'utilisation des médias numériques et sociaux permettant la participation des jeunes à la politique. Voir également EUth - *Tools and Tips for Mobile and Digital Youth Participation in and across Europe* (<https://www.euthproject.eu>)

¹³ Voir par exemple le MOOC sur l'EMI conçu par l'UNESCO en partenariat avec l'Université d'Athabasca (<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/media-development/media-literacy/online-mil-and-intercultural-dialogue-courses/>). Voir également le MOOC DIY EMI par l'université Sorbonne Nouvelle reposant sur l'échafaudage cognitif et les droits de l'homme et lauréat en 2016 du Prix EMI. <https://ecolearning.eu/>

¹⁴ Extrait le 1^{er} juin 2017 du site : <http://www.onlinecoursereport.com/state-of-the-mooc-2016-a-year-of-massive-landscape-change-for-massive-open-online-courses/>

groupe ayant suivi la formation initiale deviennent des ambassadeurs à même d'apporter une aide à leurs homologues locaux ou régionaux durant une année scolaire ou plus¹⁵.

Le projet « *L'éducation à la citoyenneté numérique au service de la participation démocratique* » lancé à Odivelas, Lisbonne en 2016, inspiré du modèle proposé par Sefton-Green et al. (2016), est un exemple du système en cascade/des ambassadeurs. Débutant par une formation continue dispensée à seulement 25 enseignants de niveau préscolaire et primaire, ce projet citoyen qui fait également intervenir des ressources locales a été, après seulement un an, élargi à d'autres écoles – y compris du secondaire – et à d'autres régions. Toutes les activités font l'objet d'un manuel qui servira de base au déploiement de la méthodologie au Portugal et ailleurs (Tomé, 2017).

L'intégration du concept de citoyenneté numérique par l'intermédiaire des matières de base du programme (comme les mathématiques, l'histoire etc.) est un autre moyen d'encourager les enseignants à réorienter leur pratique. Les enseignants soucieux de rendre leurs méthodes plus attrayantes aux yeux des élèves font volontiers usage des plans de cours prêts à l'emploi mais non normatifs qui satisfont aux exigences du programme tout en introduisant les concepts de citoyenneté numérique. Le manuel de maîtrise de l'internet (Conseil de l'Europe, 2006) comme les plans de cours et les activités que propose le site WebWeWant.eu montrent que grâce à l'élaboration, en coopération avec des enseignants expérimentés, de plans de cours efficaces et pertinents autour d'un ensemble précis d'objectifs (à savoir les critères dits SMART), l'innovation peut progressivement s'imposer à l'école. Le programme pour les enseignants de l'UNESCO et les publications du Conseil de l'Europe comme le *Manuel de maîtrise de l'internet*, *Repères*, *Repères juniors* et *Connexions* sont d'autres exemples de cette stratégie ascendante.

Les concours inter-écoles sont des ressorts fréquemment utilisés pour inciter les enseignants à franchir le pas vers un apprentissage axé sur l'exploration, sur des sujets qui ne figurent pas dans le programme de base. C'est ainsi que l'ACES, l'Académie des établissements d'enseignement d'Europe centrale et orientale, est parvenue à encourager la participation de 3 600 enseignants et pas moins de 25 000 élèves dans 15 pays ces dix dernières années, en organisant des concours annuels portant sur les 10 domaines de la citoyenneté numérique. Chaque enseignant de ce réseau transmet à présent son expérience à d'autres enseignants dans son pays.

La mise en pratique des politiques n'est pas une tâche aisée mais les stratégies ascendantes peuvent se révéler utiles pour orienter l'éducation vers des concepts comme la citoyenneté numérique. D'après une analyse des modèles qui ont prouvé leur efficacité, quatre éléments seraient essentiels :

- ▶ des objectifs simples et clairs
- ▶ des outils et des plateformes intégrés à la pratique existante pour favoriser des changements progressifs
- ▶ évaluation et diffusion à grande échelle des résultats et des enseignements tirés
- ▶ pertinence et opportunité des objectifs pour tous les acteurs concernés.

¹⁵ Par exemple, le projet ECFOLI ERASMUS+ de l'université Sorbonne Nouvelle dans le cadre duquel de jeunes ambassadeurs en provenance de Chypre, du Maroc, de la Palestine et du Portugal sont formés à la résolution des conflits au moyen de témoignages et de l'éducation aux médias et à l'information. <https://ecfoli.eu/>

Annexes

Annexe I – Les 10 domaines numériques

Les dix domaines se répartissent en trois catégories conceptuelles (« Être en ligne », « Bien-être en ligne » et « C'est mon droit ») en vue de mieux définir les compétences que les citoyens numériques doivent développer. La première catégorie, ÊTRE EN LIGNE, englobe les domaines qui portent sur les compétences permettant d'avoir accès à la société numérique et de s'exprimer librement. La deuxième catégorie, BIEN-ÊTRE EN LIGNE, concerne les domaines qui contribuent à une interaction positive de l'utilisateur dans la société numérique. La troisième catégorie, C'EST MON DROIT, renvoie aux compétences en matière de droits et de responsabilités des citoyens dans des sociétés complexes et plurielles dans un contexte numérique.

ÊTRE EN LIGNE :

1. Accès et intégration

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

2. Apprentissage et créativité

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

3. Maîtrise des médias et de l'information

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

BIEN-ÊTRE EN LIGNE

4. Éthique et empathie

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

5. Santé et bien-être

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

6. Présence et communications en ligne

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

C'EST MON DROIT !

7. Participation active

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

8. Droits et responsabilités

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

9. Vie privée et sécurité

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

10. Sensibilisation des consommateurs

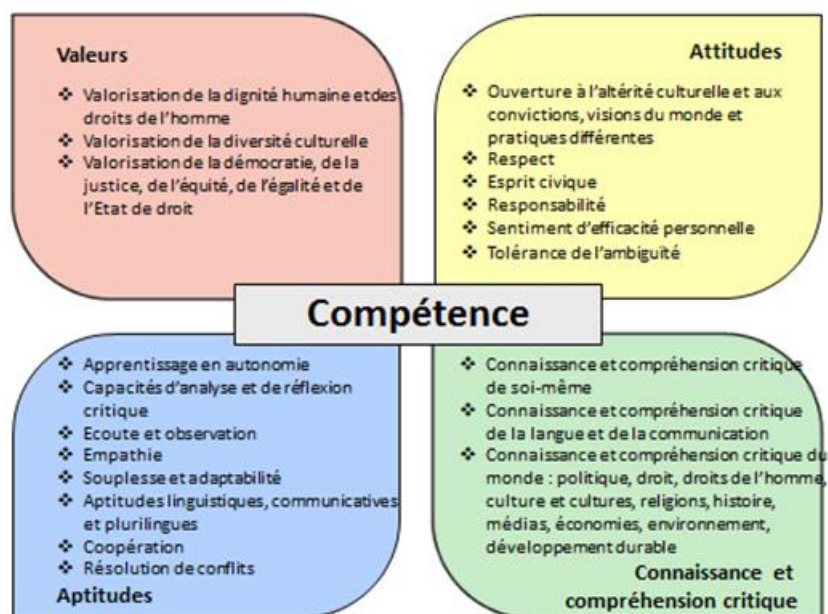
Le web, avec toutes ses dimensions, notamment les médias sociaux ou d'autres espaces sociaux virtuels, est un environnement dans lequel, souvent, le citoyen numérique est aussi un consommateur. Comprendre les implications de la réalité commerciale propre à beaucoup d'espaces en ligne est l'une des compétences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

Annexe II – Compétences nécessaires à la citoyenneté démocratique

La base du modèle de l'éducation à la citoyenneté numérique repose sur les 20 compétences nécessaires à une culture de la démocratie, que l'on désigne souvent sous le terme de « papillon » (Conseil de l'Europe 2016a).

Les 20 compétences s'organisent autour de quatre grands domaines : valeurs, attitudes, aptitudes, et connaissance et compréhension critique.

Figure 3 – Les 20 compétences nécessaires à la citoyenneté numérique



Annexe III – Membre du groupe d’experts sur l’éducation à la citoyenneté numérique du Service de l’éducation du Conseil de l’Europe

EXPERT	ACTIVITE	SECTEUR
Divina Frau-Meigs	Université de Paris III, Sciences de l’information et de la communication; Chaire de l’UNESCO sur « Savoir devenir dans le développement numérique durable »	<i>Médias et gouvernance de l’Internet</i>
Brian O’Neill	Director of Research, Enterprise and Innovation Services, Dean of the Graduate Research School, Dublin Institute of Technology	<i>Stratégie sur les droits de l’enfant Droits de l’enfant, cyber-harcèlement</i>
Elizabeth Milovidov	Consultante en sécurité sur internet	
Janice Richardson,	Senior advisor, ENABLE - European Network Against Bullying in Learning and Leisure Environments	<i>Education - Programme Pestalozzi</i>
Alessandro Soriani	Dipartimento di Scienze dell’Educazione, Università di Bologna; l’influence des réseaux sociaux sur les rapports en classe	
Vitor Tomé	Education à la citoyenneté numérique, éducation aux médias et à l’information et maîtrise de l’information	
Pascale Raulin-Serrier	Conseiller principal, Education numérique	<i>CNIL – Commission nationale de l’informatique et des libertés</i>

Références

- Aaker, J., Chang, V. (2010). Obama and the Power of Social Media and Technology, *The European Business Review*, May-June 2010, pp. 16-21.
- Attewell, J. (2015). BYOD Bring Your Own Device. A guide for school leaders, *DESIGNING THE FUTURE CLASSROOM*, 3, October 2015, Brussel: European Schoolnet (EUN Partnership AISBL). Retrieved from:
http://fcl.eun.org/documents/10180/624810/BYOD+report_Oct2015_final.pdf
- Bakardjieva, M., Svensson, J., Skoric, M. (2012). Digital Citizenship and Activism: Questions of Power and Participation Online, *eJournal of eDemocracy & Open Government*, 4(1), i-iv.
- Balanskat, A. (2013). Introducing Tablet in Schools: The Acer-European Schoolnet Tabet Pilot. Brussel: European Schoolnet (EUN Partnership AISBL). Retrieved from:
<http://1to1.eun.org/web/acer/evaluation>
- Barrett, M. (2016). The assessment of competences for democratic culture: an introduction to the hearing on assessment. Document shared during the Hearing on Assessment of Competences for Democratic Culture (27-28 October), Strasbourg: Council of Europe.
- Bellamy, R. (2014). Citizenship: Historical Development of, James Wright (ed), *International Encyclopaedia of Social and Behavioural Sciences*, 2nd ed., Elsevier, p. 2, p. 13.
- Breidl, Y. (2012). The Dynamics of Participation and Organisation in European Digital Rights Campaigning, *eJournal of eDemocracy & Open Government*, 4(1), pp. 24-44.
- Canada's Centre for Digital and Media Literacy - Media Smarts. (2016). USE, UNDERSTAND & CREATE: A Digital Literacy Framework for Canadian Schools – Overview. Retrieved December 12, 2016 from <http://mediasmarts.ca/teacher-resources/digital-literacy-framework/use-understand-create-digital-literacy-framework-canadian-schools-overview>
- Cotton, C. (2012). Pay-to-play politics: Informational lobbying and contribution limits when money buys access, *Journal of Public Economics*, 6(3-4), pp. 369-386.
- Council of Europe. (2006). The Internet literacy handbook. Retrieved January 24, 2016, from <http://book.coe.int/eur/en/new-information-technologies/3443-the-internet-literacy-handbook.html>
- Council of Europe. (2008). White Paper on Intercultural Dialogue: "Living Together as Equals in Dignity" Strasbourg. Retrieved from
http://www.coe.int/t/dg4/intercultural/source/white_paper_final_revised_en.pdf
- Council of Europe. (2016a). Competences for Democratic Culture – Living together as equals in culturally diverse democratic societies. Strasbourg: Council of Europe.
- Council of Europe. (2016b). Council of Europe Strategy for the Rights of the Child (2016-2021). Strasbourg. Retrieved from <http://www.coe.int/cm>
- Cruikshank, B. (1999). *The Will to Empower: Democratic Citizens and Other Subjects*, Cornell University Press.
- Cybersmarts - Office for Children's e-safety Commissioner (n.d). Retrieved December 12, 2016 from <https://www.esafety.gov.au>
- Dahlgren, P. (2007). *Radical Democracy and the Internet*, Palgrave Macmillan UK, pp. 55-72.
- Daly, A. (2014). Internet Privatization, WikiLeaks, and Free Expression, *International Journal of Communication*, vol. 8, pp. 2693–2703.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. New York: Macmillan.
- Doctorow, C. (2016). Keynote: "How Stupid Laws and Benevolent Dictators can Ruin the Decentralized Web, too", The Decentralized Web Summit June 8-9 2016, San Francisco, Retrieved March 22, 2017 from <https://www.decentralizedweb.net/>

- ENABLE. (2017). The School Bullying Phenomenon and Anti-bullying Programmes: a research review. Report (2014-2016), available at <http://enable.eun.org/report>
- European Schoolnet. (2012). SMILE – Social Media in Learning and Education (European Schoolnet), 2012, available at <http://www.eun.org/teaching/smile>
- Eurydice/Eurostat. (2012). Key Data on Education in Europe ; available at http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/key_data_series/134EN.pdf
- Farnadi, G., Sitaraman, G., Sushmita, S., , [Kosinski](#), M., , Celli, F., Stillwell, D., Davalos, S., Moens, M-F., De Cock, M., Computational personality recognition in social media, *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 26(2), pp. 109-142.
- Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2013.
- Frau-Meigs, D., Velez, I., & Michel, J. F. (2017). *Public policies in media and information literacy in Europe : cross-country comparisons*. Routledge.
- Frau-Meigs, D. (2017a). Media and Information Literacy (MIL): Taking the digital social turn for online freedoms and education 3.0. In H. Tumber and S. Waisbord (eds.), *The Routledge Companion to Media and Human Rights*. London: Routledge.
- Frau-Meigs, D. & Hibbard, L. (2016). *Education 3.0 and Internet Governance: A New Global Alliance for Children and Young People's Sustainable Digital Development*. London: Centre for International Governance Innovation and Chatham House.
- Frau-Meigs, D., O'Neill, B., Soriani, A. & Tomé, V. (2017). *Digital Citizenship Education: Overview and new perspectives - DCE project*
- Frau-Meigs, D, Velez, I and Flores J (eds), 2017, *Public Policies on Media and Information Literacies in Europe: cross country comparisons*, London, Routledge.
- Freinet, C. (1994). Célestin Freinet, *Œuvres pédagogiques*, Paris: Seuil, Vol. 2 : *Les invariants pédagogiques* (1964).
- Gardner, H. (2007) "Five minds for the future." Harvard Business Review Press.
- Grassegger, H., Krogerus, M. (2017). The Data That Turned the World Upside Down, Retrived June,1, 2017 from: https://motherboard.vice.com/en_us/article/how-our-likes-helped-trump-win
- Hill, V. (2015). Digital citizenship through game design in Minecraft, *New Library World*, 116(7/8), pp. 369 – 382.
- Impero Software & Digital Citizenship Institute (2016). Digital citizenship: a holistic primer. Retrieved December 12, 2016 from <http://www.digitalcitizenshipinstitute.com/wp-content/uploads/2016/10/digital-citizenship-a-holistic-primer-v2-1.pdf>
- Isin, E., Ruppert, E., (2017). Citizen Snowden, *International Journal of Communication*, vol. 11, pp. 843–857.
- Lebrun, M. (2007). *Théories et méthodes pédagogiques pour enseigner et apprendre. Quelle place pour les TIC dans l'éducation ?* Bruxelles: De Boeck.
- Lees, M. (2016). What Gamergate should have taught us about the 'alt-right', *The Gardian*, Retrived March 22, 2017 from <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>
- Lessig, L. (1999). *Code and Other Laws of Cyberspace*, Basic Books.
- MacKinnon, R. (2010). WikiLeaks, Amazon and the new threat to internet speech, Retrived March 22, 2017 from <http://edition.cnn.com/2010/OPINION/12/02/mackinnon.wikileaks.amazon/>
- Meirieu, P. (2013). *Pédagogie : des lieux communs aux concepts clés*, Paris: [ESF éditeur](#).
- Moro, G. (2016). Democratic Citizenship and Its Changes as Empirical Phenomenon, *SOCIETÀ MUTAMENTO POLITICA*, 7(13), p. 27.

- Netsafe. (2016). From literacy to fluency to citizenship: Digital Citizenship in Education. Retrieved December 12, 2016 from <https://www.netsafe.org.nz/wp-content/uploads/2016/11/NETSAFE-WHITEPAPER-From-literacy-to-fluency-to-citizenship.pdf>
- OECD. (2016a). Education at a glance, Retrieved March 22, 2017 from <http://www.oecd-ilibrary.org/docserver/download/9616041e.pdf?expires=1494574855&id=id&accname=guest&checksum=96AF6EDD33960804875FFD2CA07D5CDC>
- OECD. (2016b). Global competency for an inclusive world. Retrieved December 12, 2016 from www.oecd.org/pisa/aboutpisa/Global-competency-for-an-inclusive-world.pdf
- Parker, R. & Fraillon, J. (2016), Southeast Asia Primary Learning Metrics (SEA-PLM) : Global Citizenship Domain Assessment Framework". Retrieved December 12, 2016 from http://research.acer.edu.au/ar_misc/20
- Ribble, M., Bailey, G. & Ross, T. (2004, September). Digital citizenship: Addressing 9 appropriate technology behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 6 -11
- Richardson, J. & Milovidov, E. (2017). Digital Citizenship Education - Multi-Stakeholder Consultation Report. Strasbourg: Council of Europe. (Forthcoming)
- Sefton-Green, J., Marsh, J., Erstad, O., & Flewitt, R. (2016). Establishing a Research Agenda for the Digital Literacy Practices of Young Children: A White Paper for COST Action IS1410. Retrieved on October 17, 2016, from <http://digilitey.eu>
- Svensson, J. (2011), Theorizing Citizenships in Late Modern ICT Societies, *Triple C*, 9(2).
- Tomé, V. (2017). Assessing Media Literacy in Teacher Education. In Melda N. Yildiz, Steven Funk & Belinha De Abreu (Eds.), *Promoting Global Competencies through Media Literacy*. Hershey (PA): IGI Global.
- Torrent, J. (2014). MIL and the Web 3.0. In Sherri Hope Culver & Paulette Kerr (Eds.), *Global Citizenship in a Digital World* (pp. 26-30). Gothenburg: International Clearinghouse on Children, Youth and Media - NORDICOM.
- UNESCO. (2013). *Global Media and Information Literacy Assessment Framework: Country Readiness and Competencies*. Paris: UNESCO
- UNESCO. (2015). *Global Citizenship Education: Topics and Learning Objectives*. Paris: UNESCO.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S., Van den Brande, G. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model*. Luxembourg Publication Office of the European Union. EUR 27948 EN. doi:10.2791/11517

www.coe.int

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