

<https://espacedocweb.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article208>



ECN : Education à la citoyenneté à l'ère du numérique...

- Métier - Textes et référentiels -



Date de mise en ligne : vendredi 6 décembre 2019

Copyright © Espace Doc Web - Tous droits réservés

« Nous considérons que l'éducation à la citoyenneté numérique est devenue un enjeu crucial de l'éducation et de la formation aux côtés du développement des compétences numériques »

À l'heure où les technologies et Internet font partie du quotidien de chacun et transforment les relations, cette déclaration des ministres de l'Éducation, organisée dans le cadre du Conseil de l'Europe sur le thème « L'éducation à la citoyenneté à l'ère du numérique » le 26 novembre 2019 à Paris, interroge nos missions d'enseignants, impliqués dans l'EMI, l'éducation au numérique et le parcours citoyen (voir [circulaire de mission](#)).

ACTUALITE



Lancement de « **Collégien et déjà Citoyen numérique 2020** »

Ce concours est porté par le Département de la Loire en partenariat avec la DSDEN 42 et la DANE. Vous êtes invités à mobiliser vos collégiens à **participer, et imaginer en équipe une campagne de sensibilisation autour de la citoyenneté numérique**, à travers la création d'une campagne de sensibilisation. Les collégiens sont ainsi amenés à s'interroger sur les données personnelles, les fake –news, le codage ou encore les algorithmes...

L'équipe lauréate sera accompagnée par un professionnel qui réalisera la vidéo, en résidence au sein de l'établissement en 2020/2021.

N'hésitez pas à joindre pour tout élément complémentaire : Florence DACHET au 04 77 43 71 39 – florence.dachet@loire.fr chez loire.fr, ou Vinciane AUGUSTE au 04 77 43 71 37 – vinciane.auguste@loire.fr chez loire.fr.

Le règlement est joint en annexe.

<https://espacedocweb.enseigne.ac-lyon.fr/spip/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>

<https://espacedocweb.enseigne.ac-lyon.fr/spip/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>

Qu'est-ce que la citoyenneté numérique ?

Citoyenneté numérique

Selon le Conseil de l'Europe, "La citoyenneté numérique se réfère à la capacité de s'engager positivement, de manière critique et compétente dans l'environnement numérique, en s'appuyant sur les compétences d'une communication et d'une création efficaces, pour pratiquer des formes de participation sociale respectueuses des droits de l'homme et de la dignité grâce à l'utilisation responsable de la technologie."

Éduquer à la citoyenneté numérique

Dans un monde toujours plus connecté, l'objectif du projet d'éducation à la citoyenneté numérique (ECN) est l'autonomisation des jeunes par l'éducation ou l'acquisition de compétences. Ainsi pour favoriser leur participation active dans la société numérique, ils devraient donc avoir "les valeurs, les compétences, les attitudes, les compétences et les connaissances et la compréhension critique nécessaires pour relever les défis posés par les technologies numériques et l'Internet, ainsi que pour profiter d'un large éventail de ses possibilités."

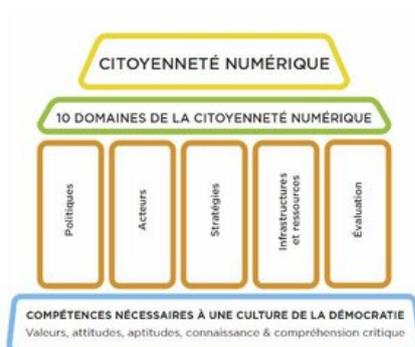
ECN, PIX, CRCN, EMI, SNT, EMC...



Tous ces sigles et acronymes reflètent déjà les cadres et dispositifs d'éducation existants qui invitent à développer, au delà des compétences numériques, l'esprit critique de nos élèves. Alors, pourquoi ce nouveau concept ? Quelle éducation sur les enjeux de la société numérique ? Quelles compétences en littératie numérique, quel lien avec l'EMI ?"

Vous trouverez sur le site de la Dane Lyon plusieurs ressources vidéo, quiz permettant, entre autre, de définir les notions de la citoyenneté numérique et faire le lien avec l'EMI.

Dix domaines clé



Dans l'intention de mieux définir les compétences que les citoyens numériques devraient développer, le groupe d'experts Education à la Citoyenneté Numérique (ECN) a identifié dix domaines de compétence, regroupés en trois groupes :

- Le premier groupe, **Etre en ligne**, comprend des domaines liés à ces compétences nécessaires pour accéder à la société numérique et s'exprimer librement :
 - > Accès et intégration
 - > Apprentissage et créativité
 - > Médias et maîtrise de l'information
- Le deuxième groupe, **Bien-être en ligne**, comprend des domaines qui peuvent aider l'utilisateur à s'engager positivement dans la société numérique :
 - > Éthique et empathie
 - > Santé et bien-être
 - > Présence et communications numériques
- Le troisième groupe, **C'est mon droit !**, se réfère aux compétences liées aux droits et aux responsabilités des citoyens dans des sociétés complexes et diverses dans un contexte numérique :
 - > Participation active
 - > Droits et responsabilités
 - > Vie privée et sécurité
 - > Sensibilisation des consommateurs

Ressources pour l'éducation à la citoyenneté numérique

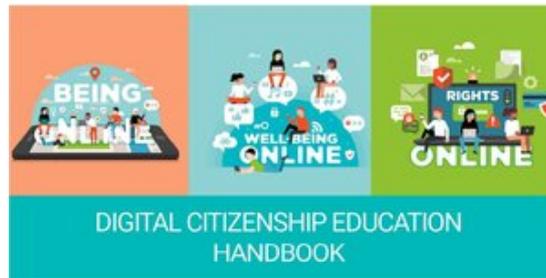
Cette éducation doit pouvoir se mettre en oeuvre lors de séances pédagogiques. Plusieurs ressources proposent dorénavant des outils et exercices qui peuvent être utilisés à cette occasion.

-* La lettre Édu_Num



La lettre Édu_Num Thématique n°8, publiée en mars 2019 avait pour thème "La citoyenneté à l'ère du numérique". Elle présente une première approche théorique du sujet, suivie d'une partie pédagogique réunissant des exemples de ressources et de scénarios dans plusieurs disciplines ainsi que des ressources et éléments de réflexion complémentaires.

-* Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique



Le Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique - Etre enfant à l'ère de la technologie propose des informations, des **outils** et des bonnes pratiques pour soutenir le développement de ces **compétences** conformément à la vocation du Conseil de l'Europe de **protéger** les enfants et leur donner les **moyens d'agir**, en leur permettant de vivre ensemble sur un pied d'**égalité** dans les sociétés **démocratiques** culturellement diverses d'aujourd'hui, tant en ligne que hors ligne.

Ce manuel s'adresse aux enseignants et aux parents. Il décrit en détail les multiples dimensions qui composent chacun des **10 domaines de la citoyenneté numérique** et comprend une fiche d'information sur chacun d'entre eux qui propose des **idées**, des **bonnes pratiques** et d'autres **références** pour aider les éducateurs à développer chez les enfants les compétences qui leur seront utiles lorsqu'ils seront confrontés aux défis du monde numérique de demain.

Le Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique s'appuie sur le **Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie** du Conseil de l'Europe et complète le Manuel de **maîtrise de l'internet**.

-*Développer la citoyenneté numérique à l'École : dispositifs, ressources et services



A l'occasion du colloque EcriTech'10, Valérie Marcon, responsable des ressources numériques en sciences humaines et sociales et Richard Galin, chef de projet éducation aux médias et à l'information et culture numérique, tous deux représentants de la DNE et accompagnés par Olivier Pingal, expert numérique éducatif en histoire-géographie rappellent les ressources pédagogiques gratuites, sur les sites des académies ou encore ceux proposés par le ministère (Eduthèque et ses partenaires, EduBase, les TraAM EMI, etc) sur le sujet de la citoyenneté numérique, quelque soient le niveau de classe et même la discipline.

Découvrez leur présentation proposée aux participants d'écritTech'10 via Ludomag (clic sur l'image)

Des ressources québécoises

-*Le site Citoyenneté numérique



Le site [Eduscol](#), valorise le site québécois Citoyenneté numérique qui propose des ressources à l'attention des éducateurs, des parents et des élèves afin d'aborder **trois principes fondamentaux** :

Respecter (avoir de la considération pour les sentiments, les désirs, les droits et les traditions de chaque personne, les siens comme ceux d'autrui) / **Protéger** (se tenir soi-même, et tenir les autres, à l'abri des préjudices et des dangers) / **Éduquer** (construire des connaissances d'ordre intellectuel, moral et social, et les partager avec autrui)

Neuf thématiques sont dégagées :

- **Communication en ligne** : l'échange d'information à l'aide de la technologie.
- **Sécurité** : prendre les mesures nécessaires pour se protéger et pour protéger les autres, mais aussi pour protéger ses appareils contre les risques.
- **Empreinte numérique** : les traces qu'on laisse en ligne, la construction d'une identité positive en ligne et le concept de données traçables.
- **Cyber-intimidation** : l'utilisation de la technologie pour intimider ou menacer quelqu'un.
- **Bien-être** : l'état de satisfaction du corps et de l'esprit qui procure un sentiment agréable.
- **Droit d'auteur et plagiat** : reproduire une oeuvre en tout ou en partie, quelle qu'en soit la forme et l'acte de copier le travail d'une autre personne et de le présenter comme le sien.
- **Compétences informationnelles** : la capacité, quand on a besoin d'information, de cibler ce besoin, de trouver l'information nécessaire, d'analyser cette information et de l'utiliser de la façon voulue.
- **Publicité et marketing** : actes de promotion de produits, de services ou d'idées visant à inciter les autres à les acheter ou à les utiliser.
- **Achat et vente en ligne** : recevoir ou donner quelque chose en ligne contre une somme d'argent convenue à l'avance.

Pour chaque thématique, sont proposés de très nombreux sites, activités, vidéos, documents pédagogiques... permettant de traiter les différents points avec ses élèves.

-* Le site Récit



Éduquer les citoyens en devenir à l'ère du numérique : en mars 2019 se tenait le troisième Rendez-vous virtuel du RÉCIT. A cette occasion, six ateliers en ligne étaient offerts afin d'introduire les acteurs éducatifs à diverses

thématiques pouvant être explorées dans le cadre de l'ECN. Ces ateliers ainsi que les ressources présentées sont disponibles sur le site du RÉCIT (clic sur l'image).

Sources :

- Conseil de l'Europe : <https://www.coe.int/fr/web/digital-citizenship-education/what-is-dce>
- Eduscol : <https://eduscol.education.fr/cdi/culture-professionnelle/zoom-profdoc/thematiques/citoyennete-numerique>
- Dane Lyon : <https://dane.ac-lyon.fr/spip/IMG/scenari/citoyennum/co/ressources.html>
- Ecole branchée : <https://ecolebranchee.com/eduquer-des-citoyens-en-devenir-a-lere-du-numerique/>
- Le Récit : <https://recit.qc.ca/>