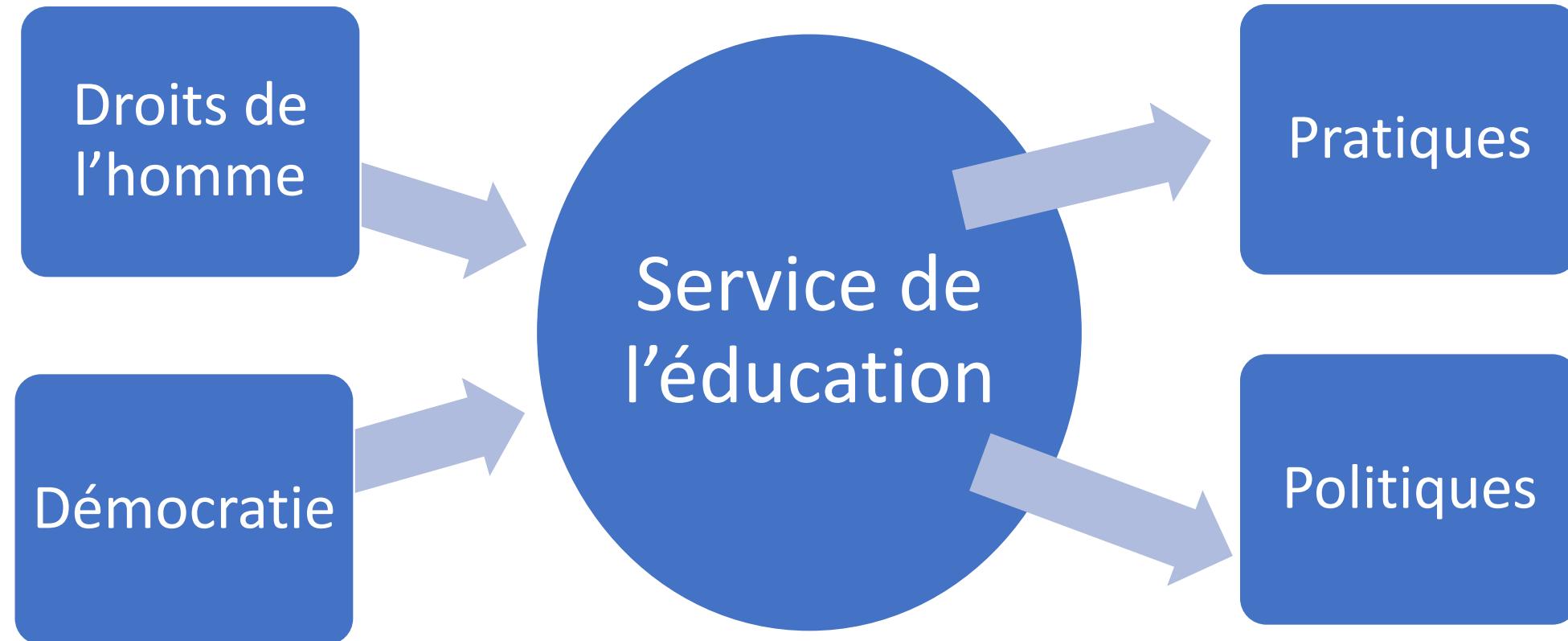


Une éducation à la citoyenneté numérique et innovante ? Recommandations européennes

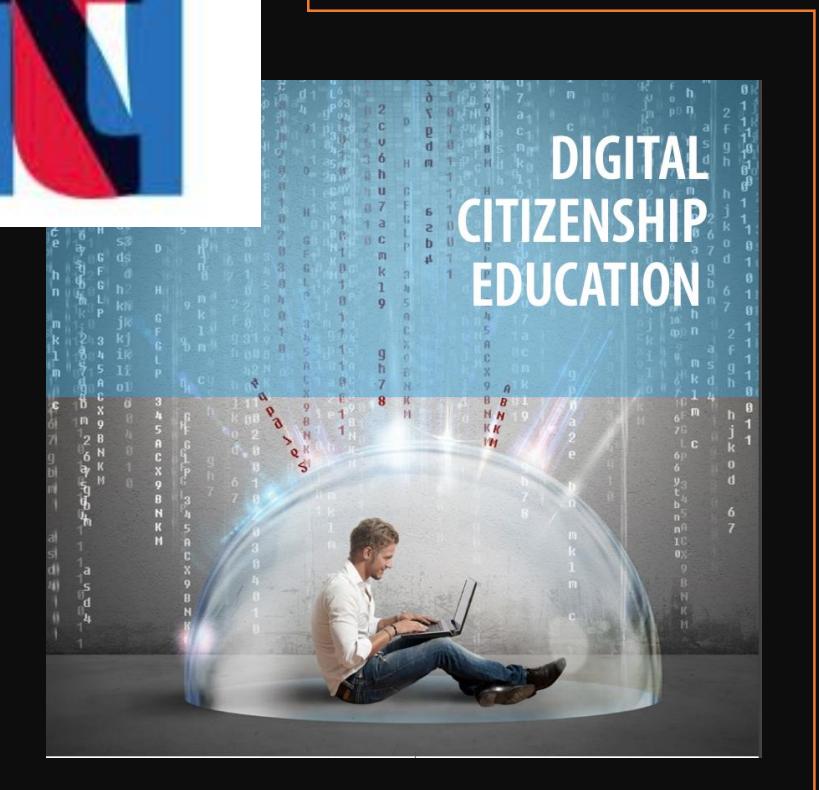
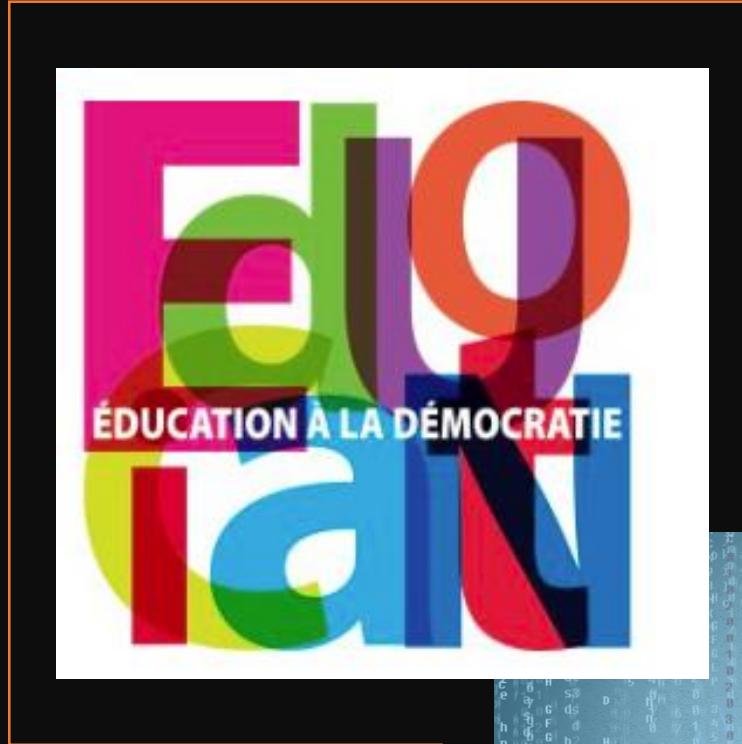
- Gabriela Valente
- Docteure depuis 2019 en Sciences de l'éducation et de la formation
- ATER à l'Université Toulouse Jean Jaurès
- Chercheuse associée à l'UMR EFTS et au laboratoire ECP

- Journée Académique de l'Innovation Pédagogique
- 13 avril 2022

Conseil de l'Europe



Education à la citoyenneté et innovation



Plan



Origine et justificative pour la création du ECN



Programmes et pratiques pédagogiques



Regard critique

Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie

Les 20 compétences incluses dans le modèle

Valeurs

- Valorisation de la dignité humaine et des droits de l'homme
- Valorisation de la diversité culturelle
- Valorisation de la démocratie, de la justice, de l'équité, de l'égalité et de l'État de droit

Attitudes

- Ouverture à l'altérité culturelle et aux convictions, visions du monde et pratiques différentes
- Respect
- Esprit civique
- Responsabilité
- Sentiment d'efficacité personnelle
- Tolérance de l'ambiguïté

Compétence

- Apprentissage en autonomie
- Capacités d'analyse et de réflexion critique
- Écoute et observation
- Empathie
- Souplesse et adaptabilité
- Aptitudes linguistiques, communicatives et plurilingues
- Coopération
- Résolution de conflits

Aptitudes

- Connaissance et compréhension critique de soi-même
- Connaissance et compréhension critique de la langue et de la communication
- Connaissance et compréhension critique du monde : politique, droit, droits de l'homme, culture et cultures, religions, histoire, médias, économies, environnement, développement durable

Connaissance et compréhension critique

Numérique : un adjectif

- Citoyen numérique : s'engager dans les technologies numériques
- Citoyenneté numérique : participer de manière active, continue et responsable aux communautés à tous les niveaux
- Éducation à la citoyenneté numérique : compétences pour l'apprentissage et la participation active à la société numérique, à exercer et à défendre leurs droits et responsabilités démocratiques en ligne

L'éducation à la citoyenneté numérique : le projet

2016

8 experts

propositions politiques et
pédagogiques

- assurer la sécurité et la protection en
ligne

- garantir la participation pleine et
active des citoyens numériques.

Documentation

- 4 brochures de 6 pages (Une nouvelle année qui commence ; Célébration de la journée mondiale de l'enfance ; Rentrée scolaire ; Agissez pour éliminer l'exclusion et le harcèlement en ligne et hors ligne !)
- 5 livres ou manuels de 60 à 160 pages (Educating for a video game culture – a map for teachers and parents (2021) ; Digital citizenship education Trainers' Pack (2020) ; Digital Citizenship Education : Overview and new perspectives, vol 1 (2017) ; Digital citizenship education : multi-stakeholder consultation report (2017), Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique (2020)
- 2 recommandations de 2019 : une du Comité de Ministres et l'autre de l'Assemblée parlementaire

Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique (2020)



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

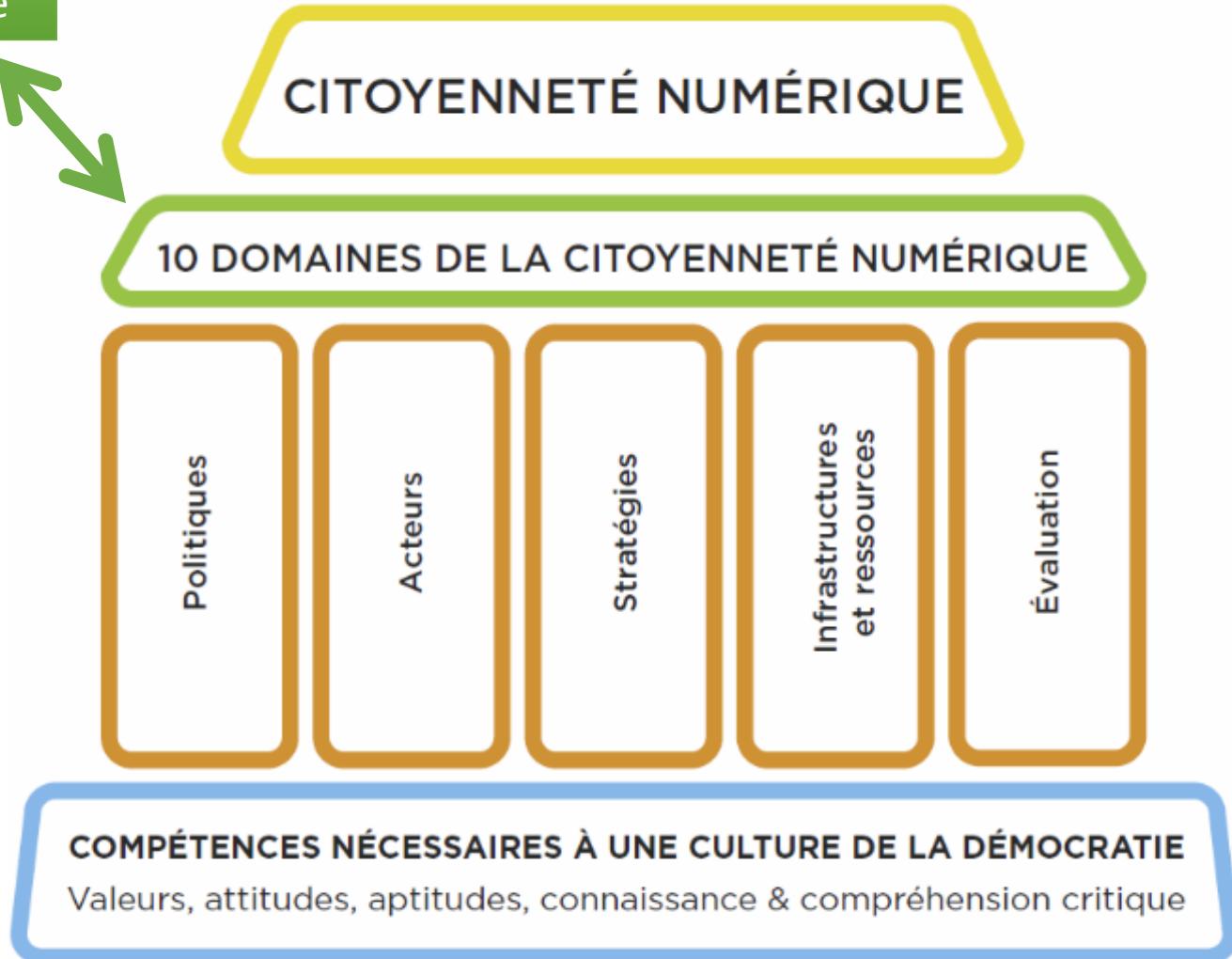
Fiche d'information 10 : Sensibilisation des consommateurs

[GLOSSAIRE](#)

[LES AUTEURES](#)

Entre les compétences pour une culture de la démocratie et compétences pour la citoyenneté numérique

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



Schema 1: Modèle conceptuel de l'éducation à la citoyenneté numérique



DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK

Être en ligne

Accès et inclusion
Apprentissage et créativité
Médias et maîtrise de l'information

Bien être en ligne

Éthique et empathie
Santé et bien être
Présence et communications numériques

Mes droits en ligne

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

Les activités proposées - exemples

- 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 ?
- 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 (vidéo en anglais)
- 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!

Les activités proposées - réflexions

Positif

- Numérique est support et objet de l'apprentissage
- Lien entre numérique et citoyenneté
- Point de vue pratique : activités faisables
- Activités variées et pour les différents niveaux

Critiquable

- Supposent familiarité avec le monde virtuel
- Ressources anglophones
- Reproduction de la forme scolaire
- Peu de discussion sur la relation pédagogique
- Pas de prise en compte de la pandémie

Discussion – production scientifique

Enter the cyberpunk librarian: future directions in cyberspace - Jonathan Willson (1995)

Citoyenneté numérique : nécessité, droit et compétences

Compétences numériques :

- Approche critique, active et engagée
- Approche inclusive
- Approche éthique :
 - consommation VS valeurs scolaires ;
 - faible compétence éthique dans les environnements numériques

Conclusion

Conseil de l'Europe : un univers de ressources disponibles

Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique : faiblesses, mais un gain

Recherches scientifiques peu critiques

Pandémie : Plan d'action en matière d'éducation numérique (2021-2027)

Rôle de l'école – Compétences transférables :

- Écosystème numérique + Relation pédagogique + Collaboration
- Construction d'une culture de la démocratie du XXI^e siècle



Je vous remercie pour
votre attention !
gabriela.valente@univ-tlse2.fr