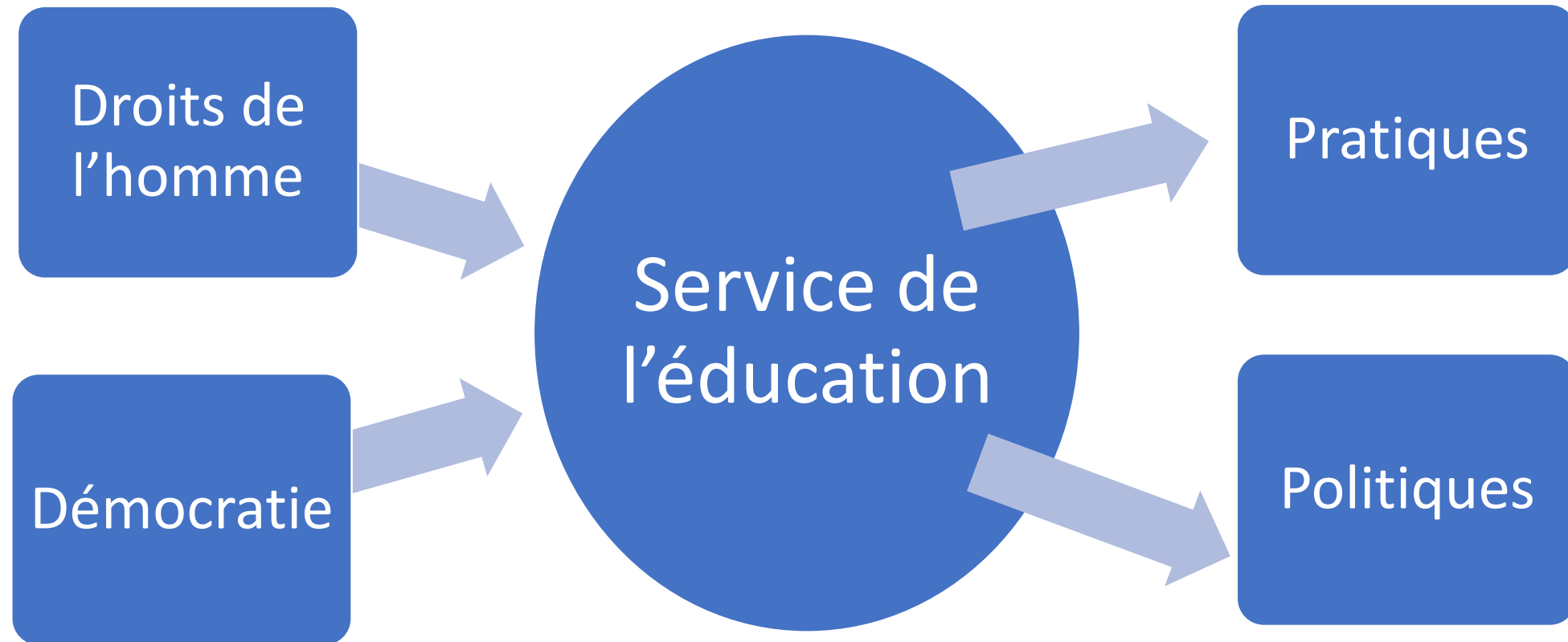


- Gabriela Valente
- Docteure depuis 2019 en Sciences de l'éducation et de la formation
- ATER à l'Université Toulouse Jean Jaurès
- Chercheuse associée à l'UMR EFTS et au laboratoire ECP

# Une éducation à la citoyenneté numérique et innovante ? Recommandations européennes

- 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



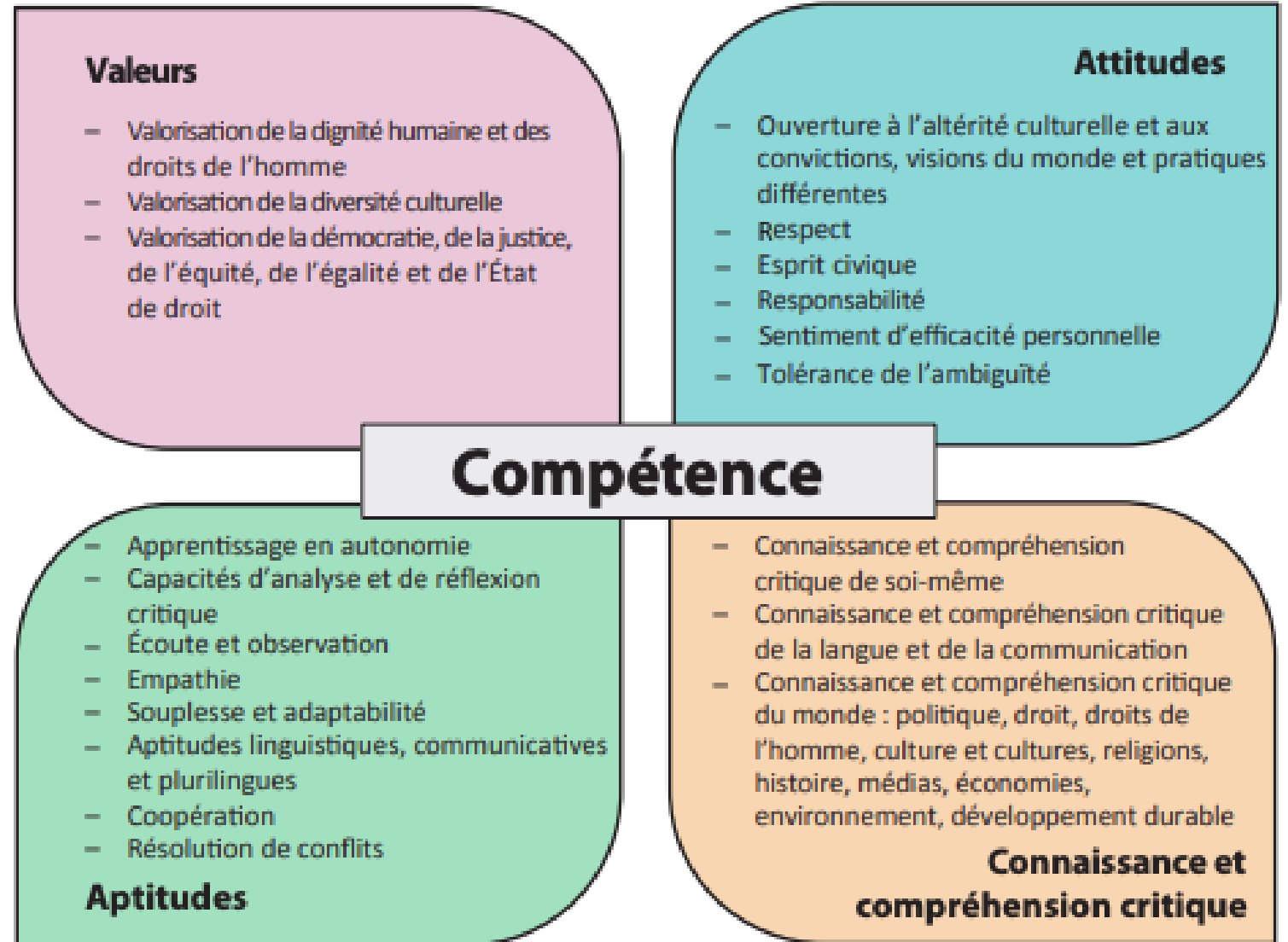
Programmes et pratiques pédagogiques



Regard critique

# Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie

## Les 20 compétences incluses dans le modèle



# 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

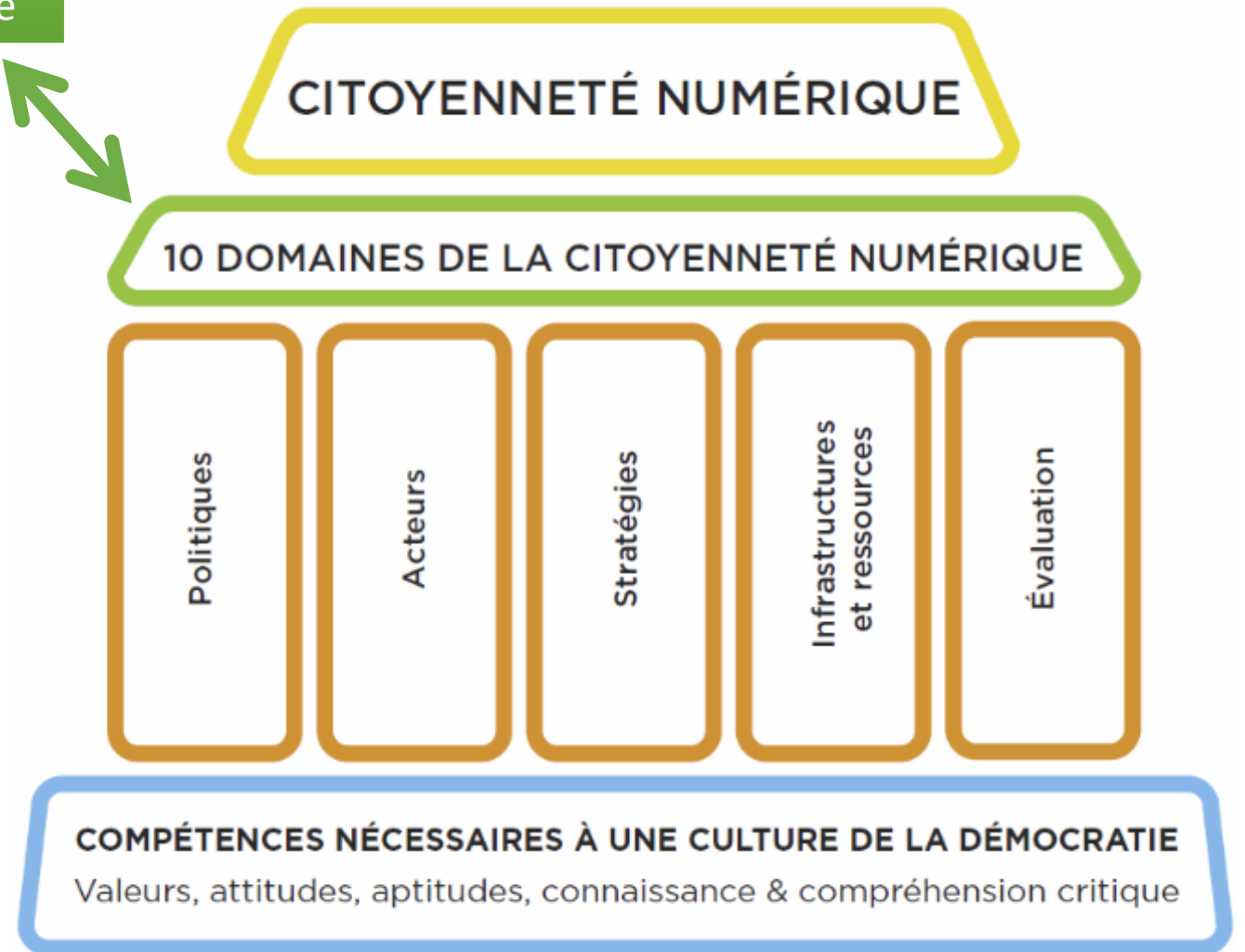
### GLOSSAIRE

### 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<sup>e</sup> siècle





Je vous remercie pour  
votre attention !  
[gabriela.valente@univ-tlse2.fr](mailto:gabriela.valente@univ-tlse2.fr)