



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

*Liberté
Égalité
Fraternité*



N°09

Décembre 2019

Cette lettre ÉduNum s'intéresse à la **citoyenneté numérique** en lien avec le numérique éducatif à travers les disciplines et enseignements, en croisant les regards didactiques et en l'illustrant par des pistes d'exploitation pédagogiques. La thématique s'inscrit dans le prolongement du [10^e colloque ÉcriTech](#) et des [Rencontres de l'Orme 2019](#) et s'adresse à tous les enseignants.

Il s'agit de voir en quoi les technologies digitales redessinent les contours de la notion de citoyenneté souvent associée à la nationalité, dans un contexte où le numérique permet de s'affranchir des frontières physiques de l'État-nation. Peut-on cependant utiliser l'expression de « citoyenneté mondiale » qui fait référence « à un sentiment d'appartenance à une grande communauté et à une humanité commune [et] met l'accent sur l'interdépendance politique, économique, sociale et culturelle, et sur l'interconnexion entre le local, le national et le mondial » (Unesco, 2015) ? Comment éduquer à la citoyenneté à l'ère du numérique ?

Version enrichie et mise à jour (janvier 2021).

REPÈRES NOTIONNELS

Définir la citoyenneté à l'ère numérique

Comme le précise **Benoît Petit**, « Être citoyen, [aujourd'hui], c'est nécessairement exercer ce rôle en prenant en compte le numérique, qu'on y soit acteur ou non ».

... Un concept controversé

L'expression même de « citoyenneté numérique » fait débat et sa définition tout autant, ce qu'illustrent les différentes contributions rassemblées dans ce remue-méninge ci-dessous :



Dans leur article issu de la revue [Réseaux](#), **Fabienne Greffet** et **Stéphanie Wojcik** indiquent que « spécifier le caractère numérique de la citoyenneté ne relève pas de l'évidence ». L'expression « citoyenneté numérique » renvoie à la notion de « digital citizenship » beaucoup plus usitée dans la littérature anglo-saxonne, pouvant couvrir « un spectre extrêmement large de significations ».

La citoyenneté numérique se réfère à de nombreuses figures, selon les auteures, celle *du* *monitorial citizen* de **Michael Schudson** surveillant la scène politique, celle du *consumer citizen* (citoyen consommateur) étudiée par **Sigrid Baringhorst**



ou encore celle du *digital citizen* identifiée par **Zizi Papacharissi**.

Outre ces figures, d'autres auteurs travaillent « à la conceptualisation, plus large, des rapports entre démocratie et technologies ».

À cet égard, Fabienne Greffet et Stéphanie Wojcik précisent plus loin dans l'article que « de nombreuses études posent encore largement comme prémices la capacité d'Internet et désormais des réseaux socio-numériques, du "web 2.0", à revitaliser la citoyenneté - en référence d'une part, aux formes de la participation politique et d'autre part, à celle de l'engagement civique, parfois en associant les deux [...] ».

... Analyse philosophique

Avant de nous demander s'il faut définir la citoyenneté numérique comme l'extension au numérique des droits et devoirs de la citoyenneté classique ou bien comme la nouvelle forme de citoyenneté rendue possible et nécessaire par le numérique lui-même, dissipons préalablement la confusion qui empêche d'accéder à la notion même de citoyenneté.

Rappelons que, conceptuellement, un *citoyen* ne se confond ni avec un *individu* (être biologiquement

individué défini par des besoins physiologiques) ni avec une *personne* (entité morale et juridique jouissant de capacité autonome d'action et de décision) : est citoyen l'humain qui jouit des droits et devoirs civiques par lesquels il est reconnu membre d'une communauté de nature politique.

Le citoyen ne s'envisage donc « que par ses relations avec le corps de l'État » (Jean-Jacques Rousseau, [Discours sur l'économie politique](#). p. 18).

La citoyenneté est ainsi le fait d'appartenir à un corps politique dont les membres sont organiquement reliés par des droits et des devoirs définis par constitution. L'exercice de la citoyenneté est l'exercice de ces droits et devoirs. Cet exercice s'effectue concrètement dans tous les espaces et territoires reconnus, définis et régis par la législation dont se dote le corps politique en vertu de sa souveraineté, c'est à dire en vertu de l'exercice de son pouvoir d'autodétermination effectif en tant que corps (pour la législation ayant cours en France, voir le Journal officiel).

On pourrait penser que l'invention des espaces numériques a simplement ajouté à la citoyenneté un espace, un territoire supplémentaire d'exercice et qu'il s'agit simplement d'étendre à ce territoire, progressivement annexé à des normes autres que ses propres normes techniques, la juridicité déjà en vigueur dans le corps politique.

C'est là le point de vue de **Mike Ribble** de l'ISTE (International Society for Technology in Education) qui identifie 9 éléments constitutifs de la

citoyenneté numérique comme autant de domaines numériques dont la normativité juridique et politique et le citoyen doivent s'emparer, notamment grâce à l'éducation : *accès au numérique, commerce électronique, communication numérique, littérature numérique, étiquette en ligne, loi numérique, droits et responsabilités en ligne, santé et bien-être en ligne, cybersécurité.*

Avec **Bernard Stiegler** analysant le phénomène de la [disruption](#), on pourra cependant se demander si ce point de vue ne nous condamne pas irréductiblement à constater l'incapacité de la normativité juridique et politique, c'est à dire aussi du citoyen ayant à exercer cette normativité, à annexer jamais la territorialité numérique : le droit et la législation sont en effet toujours en retard sur l'innovation technologique et la prolifération des territorialités, sociabilités et interactions nouvelles que l'innovation numérique rend possibles ; comment les citoyens n'accuseraient-ils pas ce même retard, voire un retard aggravé car démultiplié par leur méconnaissance du droit, sans parler de leur ignorance du numérique lui-même ? Même avec la meilleure volonté, l'éducation prend du temps et pendant ce temps, l'innovation se poursuit.

L'existence du numérique fait donc assurément entrer en crise la citoyenneté classique, confrontée aux limites de sa puissance d'exercice et de régulation. Aussi, pour éviter de désespérer de la citoyenneté, pourquoi ne pas changer de point de vue et, plutôt que penser que le numérique pourrait être absorbé dans les normes de juridicité existantes et annexé par les corps politiques existants, se demander si ce n'est pas l'inverse qui est vrai, à savoir :

c'est le numérique qui, plutôt qu'être un territoire à annexer, est un pouvoir actif qui absorbe, annexe, digère et réinterprète sous des formes numérisées les territoires et domaines sur lesquels le droit légifère, les interactions concrètes par lesquelles les sociétés se constituent en corps politiques, de sorte que ce soit nécessairement dans le numérique et par lui que dorénavant les citoyens soient appelés à faire corps et exercer leur citoyenneté et leur souveraineté ?

Ce renversement de point de vue, anticipé par la philosophie du rhizome de **Deleuze** (Cf. [Cours sur le code et l'économie des flux du 14 décembre 1971](#)) ou celle de la distribution universelle du pouvoir et de ses jeux de gouvernementalité chez **Foucault** (Cf. [document vidéo](#) surtout à partir de 14 mn 40 s), n'intéresse la politique et la citoyenneté que parce que d'abord il intéresse la sociabilité effective, la constitution concrète des sociétés humaines et de leurs règles dans et par la prolifération des interactions interindividuelles.

Ces interactions ne sont pas toutes numérisées ni numérisables mais le numérique rend possible une **médiation technologique** pour nombre d'entre elles, quand elle ne la rend pas de fait nécessaire : aujourd'hui de plus en plus d'actes administratifs élémentaires et socialement indispensables ne sont plus praticables que sous des formes technologiques exigeant le numérique. Aucune campagne électorale, communication politique, ou mobilisation large n'est plus concevable sans

utilisation du numérique. Le numérique est devenu une puissance systémique de mise en forme et de production réinterprétée de la relation sociale : il rend même possible des formes de sociabilité non plus seulement avec des personnes humaines mais avec des objets (qui ne sont plus simplement ce par quoi nous communiquons mais ce avec quoi nous communiquons et dans l'interaction avec quoi nous construisons nos subjectivités : robots, faunes et lignées quasi-biologiques d'objets connectés... (Cf. le film *Her* de **Spike Jonze**).

Le numérique est gros d'une sociabilité qui en permanence produit ses propres règles d'organisation et autant de sociétés devenant autant de corps systématiquement producteurs de normes, règles ou lois, auxquels sont attachés des membres plus ou moins nombreux et plus ou moins conscients de leur souveraineté acquise dans et par le pouvoir numérique (jusqu'à faire concurrence aux États traditionnels : des entreprises – notamment les grandes entreprises du numérique, les GAFAM : Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft - deviennent autant d'entités néo-hanséatiques reconnues comme des entités politiques à part entière, au point que certains États comme le Danemark leur envoient désormais des ambassadeurs pour traiter avec elles). Ce n'est pas un hasard aussi si on remarque que manque fâcheusement à la liste des 9 domaines pointés par Mike Ribble le domaine de l'exercice numérique de la décision civique, exercice aujourd'hui profondément transformé et revigoré par les recherches et innovations en [technologie civique](#) : ici le numérique n'est pas un territoire qui doit subir passivement un encadrement juridique et politique,

il est la matrice active qui redonne une impulsion à la juridicité et à la politique comme exercices concrets, en les instituant sur les fondements techniques nouveaux et efficaces qui lui sont propres (mais contrairement à **Tocqueville** qui étudiait dans *De la démocratie en Amérique* les conséquences de l'invention de la presse écrite sur la vie politique, nous avons du mal à voir que le droit et la politique ont toujours eu des fondements techniques car ils ont toujours eu à trouver les moyens efficaces nécessaires pour produire et diffuser leurs effets).

Dominique Cardon montre dans *La démocratie internet. Promesses et limites* (Paris, Seuil, 2010) que le réseau numérique de l'Internet est en lui-même, du moins au départ de son développement chez les universitaires dès les années 70, porteur d'un projet de sociabilité à valeur politique, qui est aussi un projet citoyen d'exigence de maintien et respect des libertés individuelles, dans la pleine conscience chez les utilisateurs de chercher à exercer par le pouvoir du numérique des droits et des devoirs en toute légitimité et souveraineté, y compris au besoin contre l'État dont les utilisateurs peuvent être citoyens (voir les cas des cybermilitants **Aaron Schwartz, Edward Snowden, Chelsea Manning, ou Julian Assange**). **Pierre Musso** montre dans sa *Critique des réseaux* (Paris, P.U.F., 2003) que la rationalité réticulaire – qui est le type de rationalité propre aux relations en réseaux) et qui est propre au numérique – semble intrinsèquement porteuse d'une mise en forme horizontale des interactions propice au

développement d'utopies sociales et politiques et porteuse de remise en cause de modèles de rationalité verticaux procédant par hiérarchisation et subordination (« semble » seulement, car la rationalité réticulaire, pour être horizontale, reste cependant subordonnée elle-même à des conditions matérielles et techniques d'exercice).

La citoyenneté numérique ne serait donc pas tant la citoyenneté classique cherchant à s'étendre au numérique que la citoyenneté nouvelle dont le numérique produit lui-même la possibilité et la nécessité, peut-être d'abord et surtout parce que, disposant de la puissance de s'auto-organiser, les normes, règles, lois qu'il se donne peuvent aussi tout à fait localement voire très globalement s'instaurer non pas en faveur mais contre les libertés de ses utilisateurs et concepteurs, comme nous l'apprend l'article désormais classique [Code is law](#) du juriste **Lawrence Lessig** paru dans le *Harvard Journal* en janvier 2000. Le numérique ne pouvant sans désespoir être pensé comme une extension territoriale d'une citoyenneté incapable de l'annexer, il resterait à la citoyenneté à se penser comme manifestation politique du pouvoir numérique lui-même, un pouvoir numérique ayant à secréter en son sein ses propres contrepouvoirs citoyens pour ne pas devenir instituteur de tyrannie.

Pour paraphraser [Kant](#), n'est-ce pas « l'insociable sociabilité » dont est toujours grosse non la nature mais la puissance du numérique qui nécessite de donner à cette dernière des formes citoyennes d'exercice ?

Quoi qu'il en soit de la solution apportée au problème de la définition de la citoyenneté

numérique, on ne peut que noter que l'exercice effectif de la citoyenneté et de la capacité politique est étroitement dépendant des conditions matérielles de production de la sociabilité.

Jean-Pierre Vernant remarquait que le principe et la pratique de l'isonomie - égalité sous la loi constitutive de la citoyenneté antique et aujourd'hui encore constitutive de la citoyenneté démocratique moderne - sont les enfants de la phalange hoplitique (Cf. « La guerre des cités », in *Mythe et société en Grèce ancienne*, p. 56). Pour l'heure, nous sommes loin encore d'avoir rencontré et prévu tous les effets que le numérique aura sur les pratiques civiques et politiques. Il se peut que le problème de l'établissement d'une citoyenneté numérique effective ne puisse pas se régler à partir de la législation particulière d'un État particulier cherchant plus ou moins en vain à annexer une territorialité et une normativité numériques proliférantes l'excédant de toutes parts. Peut-être ne pourra-t-on avancer en direction d'une résolution de ce problème qu'à partir d'une réflexion cosmopolitique et juridique globale sur les libertés humaines universelles et l'intérêt universel humain, deux horizons à garantir quels que soient les corps politiques auxquels sont attachés normativement des membres humains se concevant comme des citoyens.

Peut-être le numérique, devenant matrice universelle, transnationale et transétatique de mise en forme de la sociabilité humaine, nous met-il finalement en demeure de penser la citoyenneté et son

exercice dans cet horizon cosmopolitique-là et non plus dans les seules bornes de l'intérêt particulier des corps politiques classiques que sont les États particuliers.

Cependant, s'il existe un génie politique singulier en chaque nation, pourquoi exclure d'intéressantes réinterprétations numériques nationales de ce que doit être la citoyenneté pour que cette dernière puisse être effective plutôt qu'anéantie par le constat de ses impuissances ?

... *Engagement citoyen*

L'approche philosophique souligne que les personnes sont appelées à faire corps et à exercer leur citoyenneté et leur souveraineté dans, avec et par le numérique.

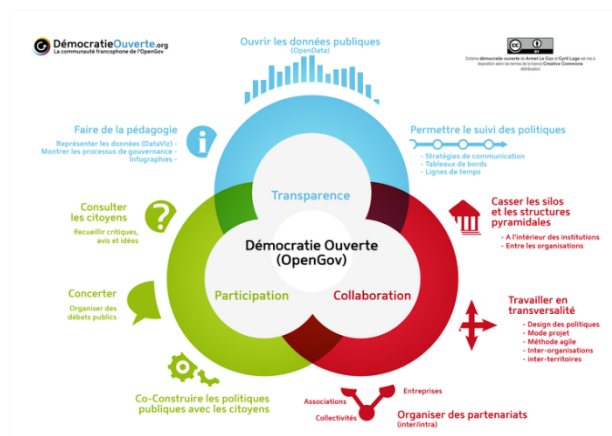
Dans un [avis](#) (*Réseaux sociaux numériques comment renforcer l'engagement citoyen ?*) adopté le 10 janvier 2017 le **Conseil économique, social et environnemental (CESE)** propose de favoriser, reconnaître et valoriser l'engagement, les initiatives citoyennes et la démocratie participative via les réseaux sociaux et de donner aux socionauts des instruments, au cœur desquels l'éducation et la formation, afin de développer un usage responsable et de lutter contre les éventuelles dérives de ces technologies numériques.



Les préconisations du CESE s'organisent en 5 entrées :

- Faire de l'accès à internet un droit effectif pour toutes les personnes (réduction de la fracture numérique, inclusion numérique, financement du droit à l'Internet) ;
- Reconnaître et valoriser l'engagement sur les réseaux sociaux ;
- Former des internautes responsables ;
- Favoriser un engagement et des usages responsables des réseaux sociaux ;
- Protéger l'engagement.

accès et usages des données publiques (*open data*) répondant à ce souci d'assurer la transparence du processus de co-élaboration et des outils.



En écho, il est intéressant de reprendre cette [définition](#) élaborée du **Conseil de l'Europe** :

« 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* ».



Le rapport mentionne en outre les démarches de gouvernement ouvert (*open gov*) et de démocratie participative (*civic tech*) qui s'appuient sur le libre

ÉDUIQUER À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Démarches pédagogiques.

... Cycles 1, 2 et 3

La construction de la citoyenneté numérique se bâtit dès l'école primaire. En effet, celle-ci structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les enfants : **apprendre ensemble et vivre ensemble**.

La classe et le groupe constituent une communauté d'apprentissage qui établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des règles de la laïcité et ouverte sur la pluralité des cultures dans le monde.

Au cycle 2, l'élève est sensibilisé à un **usage responsable du numérique**. Par la construction de projets individuels ou collectifs avec le numérique, il aiguise son sens de l'engagement et de l'initiative. Lorsqu'il effectue des recherches accompagnées sur Internet, il est encouragé à développer un esprit critique par l'exploitation et la mise en relation d'informations issues de ressources numériques. La création et la réalisation de contenus avec le numérique participent également au développement de ses capacités expressives. Les possibilités de partage et de diffusion de contenus en ligne contribuent quant à elles à une première éducation aux codes de communication et d'expression numériques. Enfin,

l'élève acquiert le respect de soi et des autres en comprenant la nécessité de protéger la vie privée de chacun et de préserver les données à caractère personnel.

Au cycle 3, l'**éducation aux médias et à l'information** (EMI) permet de familiariser les élèves avec une démarche de questionnement dans les différents champs du savoir. Ils sont conduits à développer des aptitudes à la réflexion critique. En prenant conscience des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et de l'Internet, les élèves adoptent une attitude critique en questionnant la fiabilité et la pertinence des sources quand ils mènent une recherche. Lorsqu'ils s'engagent dans la réalisation d'un projet collectif avec le numérique, des dispositifs de productions collaboratives développent des aptitudes de coopération et favorisent le partage d'idées. Les questions liées aux règles élémentaires du droit d'auteur sont aussi convoquées comme celles du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.

... Arts plastiques

L'approche de la citoyenneté en arts plastiques est tout d'abord définie dans le socle commun et les programmes de la discipline pour les cycles primaire et secondaire. Les arts plastiques contribuent à la formation citoyenne des élèves à partir des compétences et des contenus disciplinaires. Ainsi, nombre de phases pédagogiques, sollicitant

le sensible, l'expression personnelle et artistique, amènent les élèves à se confronter au regard de l'autre, à travailler en groupe ou à accepter le différent, le divergent.

Tous ces contextes obligent les élèves à comprendre les postures sociales et intellectuelles permettant une articulation constructive avec le groupe à différentes échelles. Les pratiques numériques, qu'elles soient artistiques ou sociales, ont augmenté le besoin en formation des élèves. Elles les mettent en situation dès leur plus jeune âge d'exercer leur responsabilité citoyenne, en particulier sur les réseaux sociaux dont le cadre légal impose une compréhension des règles et une distance critique, notamment dans le domaine des images (publications personnelles, réactions, identité numérique, droits d'auteur, etc...). Nombre d'artistes par ailleurs (qu'ils appartiennent au patrimoine ou au champ contemporain) à travers leur démarche interrogent le spectateur sur son rapport au cadre social, sa responsabilité ou son engagement. Ces exemples développés en classe participent également à la formation citoyenne de l'élève.

Helen Evans et **Heiko Hansen** forment le duo HeHe. Utilisant un langage fondé sur la lumière, l'image et le son, ils mènent une recherche sur les relations entre les individus et leur environnement architectural et urbain. Pour HeHe, la ville est une source infinie de possibilités, non seulement pour construire l'avenir mais aussi

pour exercer son sens critique, pour reprogrammer les bâtiments et les infrastructures, pour rendre l'invisible visible et pour créer de nouvelles significations tissant un récit pour les habitants.

Les projets explorent les possibilités de corrélations entre les phénomènes physiques, chimiques et environnementaux. Sous ce pragmatisme technologique transparait en filigrane une approche poétique et sociale plus large.

Le projet [Nuage Vert](#) porté par le collectif HeHe consiste en la projection d'une image laser sur le contour fluctuant d'un nuage de fumée d'usine pour former un panache de lumière verte. Ce projet a été réalisé à Helsinki, en 2008, sur les émissions de la centrale électrique Salmisaari, puis, en 2010, sur les fumées émises par l'incinérateur d'Ivry-sur-Seine, à proximité de Paris.

Le *Nuage Vert* présente une forme simple et spectaculaire, un signe flottant gracieusement au-dessus de la ville. À l'extrémité du cycle création-destruction, là où la collectivité brûle ce qui n'a pas pu être recyclé autrement, il y a encore du sens et de la beauté. Pendant l'événement, les émissions de vapeur deviennent à la fois une sculpture environnementale et un signe d'alerte à tous, nous invitant à moins consommer et à moins jeter. L'œuvre joue un rôle de révélateur, elle fait prendre conscience au public de son implication dans ce cycle et invite chacun à participer au processus.

Aram Bartholl est un artiste de l'expérience collective. Sa [performance urbaine](#) « WoW » est celle d'une esthétique relationnelle

au sens de **Nicolas Bourriaud**. Inspirée par le jeu massivement multi-joueurs *World of Warcraft*, elle est aussi issue du workshop définitivement participatif qui s'est déroulé en 2009 au Laguna Art Museum.



À Laguna Beach, en Californie, l'artiste allemand a commencé par évoquer la manière dont les avatars sont affublés de leur nom d'utilisateur dans les mondes persistants.

Puis les participants se sont mis au travail en découpant les caractères typographiques de leurs prénoms et noms avant de les accrocher au bout de longues tiges. La performance consistant à se promener dans la ville côtière avec, au-dessus de sa tête, son nom comme c'est l'usage dans les jeux 3D en ligne. À la différence près que l'on dépend du porteur de sa propre identité. En ligne, l'identité est interchangeable, alors que dans le réel en changer s'avère compliqué.

La relation du virtuel au réel est l'une des questions récurrentes du travail d'Aram Bartholl. Et qui mieux qu'un artiste numérique serait à même de problématiser une identité 2.0, surtout lorsque celui-ci n'utilise que des morceaux de carton et paires de ciseaux ?

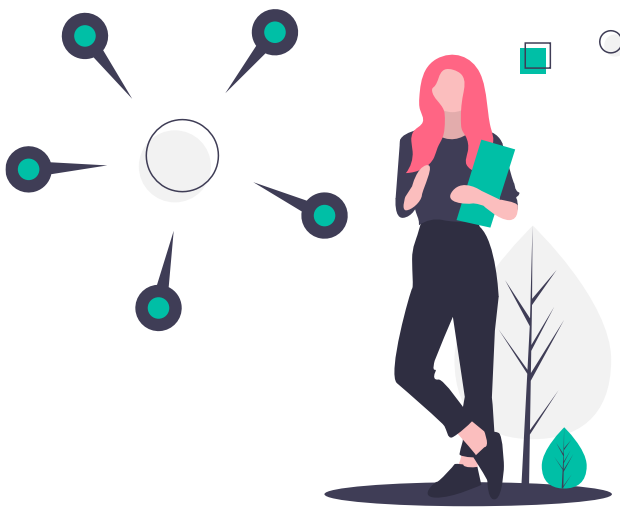
... *Histoire géographie, enseignement moral et civique (EMC)*

L'histoire et la géographie utilisent, dans le cadre de leurs enseignements, de nombreuses et diverses ressources numériques (sites institutionnels, systèmes d'information géographiques, encyclopédies etc.). Elles interrogent non seulement les contenus des ressources mais aussi les supports, les acteurs et les contextes de production comme des éléments nécessaires à la compréhension des sociétés humaines dans leur contexte historique et géographique. Les élèves, citoyens en devenir, doivent apprendre à se repérer dans une masse d'informations toujours plus vaste et la notion de citoyenneté numérique a ainsi une résonance et une importance particulières dans ces disciplines mais aussi dans l'**enseignement moral et civique (EMC)**.

Significativement, les programmes des cycles 3 et 4 de 2016 ont introduit la compétence disciplinaire « [s'informer dans le monde du numérique](#) » en histoire et géographie. La déclinaison de cette compétence esquisse les compétences du citoyen numérique qui devra : « connaître et utiliser différents systèmes d'information ; trouver, sélectionner et exploiter des informations ; vérifier l'origine / la source des informations et leur pertinence ; exercer son esprit critique sur les données numériques, apprendre à les comparer à celles qu'on peut tirer de documents de types divers ».

Les méthodes et outils scientifiques de l'historien et du géographe semblent ainsi contribuer, s'ils sont maîtrisés, à une information raisonnée dans le

monde numérique. Les compétences du citoyen numérique s'articulent ainsi au moins autour de trois dimensions indissociables : **une dimension technique** (connaissance et utilisation des ressources), **une dimension informationnelle** (lire, chercher, sélectionner, organiser) et **une dimension sociale** (identifier les ressources, les publier dans un cadre de confiance et exercer un esprit critique).



••• Langues vivantes

L'apprentissage de la citoyenneté numérique s'ancre en langues dans les [dispositifs d'éducation aux médias et à l'information](#) : le projet eTwinning [Fake News Busters](#) aborde ainsi la question de l'investigation et de la sélection des nouvelles sur les médias sociaux, de la démythification des *fake news* et des récits de propagande, des intérêts commerciaux et politiques et il se termine par une série de réflexions et de bonnes pratiques à observer lors de la navigation sur Internet.

eTwinning encourage le développement des compétences numériques des élèves et promeut les valeurs

citoyennes au sein des classes à travers les notions d'appartenance.

Les élèves sont amenés à interagir au travers d'un espace numérique de travail sécurisé : le **TwinSpace**. Cet environnement leur permet de travailler en collaboration et de participer activement à des projets tout en étant sensibilisés à la sécurité en ligne au travers des droits et des devoirs que cela nécessite.

L'action d'eTwinning vise à travers le jumelage électronique, à inciter les jeunes européens, futurs citoyens à mieux connaître leur culture et leur environnement mutuel.

Cette action contribue également à l'acquisition d'un certain nombre de compétences du [socle commun de connaissances, de compétences et de culture](#) des cinq domaines ainsi que du [cadre de référence des compétences numériques](#) (CRCN) dont l'évaluation et la certification se font sur la plateforme **Pix**.



eTwinning

POUR ALLER PLUS LOIN

Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique

Les enseignants peuvent se référer au [Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique - Être enfant à l'ère de la technologie](#), publié en 2019, par le Conseil de l'Europe.

Ce guide propose des repères et des conseils de bonnes pratiques sur les [10 domaines de la citoyenneté numérique](#).

Le manuel se divise en 3 chapitres, *Être en ligne*, *Bien-être en ligne*, *Mes droits en ligne*. Chaque chapitre inclut des thèmes se subdivisant en une série de domaines de compétences numériques.



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

Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation
Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)

 [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre thématique

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum thématique ?

[Abonnement / Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art. 34 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).