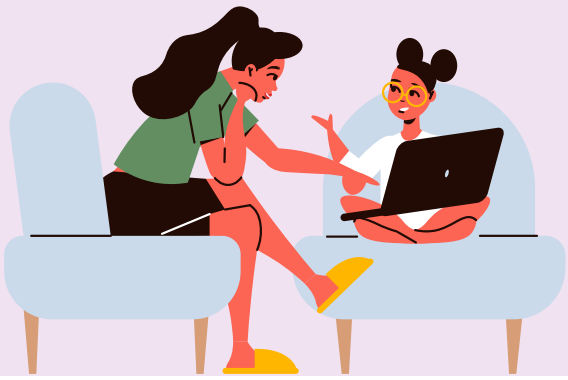
MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

Liberté
Égalité
Fraternité

Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT

NOVEMBRE 2025



SOMMAIRE

INTRODUCTION

EDITO 4

LA CHARTE INTERACTIVE 5

AFFICHE «PRÉPARER LES ÉLÈVES...» 6

LIVRET EXPLICATIF 7

PRÉAMBULE 8

////////// LES 3 AXES 10

////////// LES 14 ARTICLES 11

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES 27

COMMENT EXPLOITER LA CHARTE EN CLASSE ? 28

RESSOURCES PAR NIVEAU DE CLASSE (ÉLÉMENTAIRE) 29

CE2 CM1 CM2

RESSOURCES PAR NIVEAU DE CLASSE (COLLÈGE/LYCÉE) 33

6e 5e 4e 3e 2de 1re TERMINALE

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES 41

LA CHARTE EN ANGLAIS 42

LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE EN EUROPE 43

INFOGRAPHIES 45

GLOSSAIRE 66

PARTENAIRES 71

EDITO

L'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques n'a jamais été aussi essentielle pour former des citoyens éclairés et responsables dans une société où le numérique est omniprésent. Face à la montée de l'usage des écrans chez les jeunes, le rapport de la commission écrans remis en avril 2024 a mis en lumière l'urgence de revoir notre approche de leur exposition au numérique.

Dans ce contexte, la Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques s'inscrit pleinement dans la réponse à ces défis. Elle vise à offrir aux élèves les compétences nécessaires pour comprendre l'impact du numérique sur la société et leur propre vie, tout en leur apprenant à maîtriser les outils technologiques de manière éclairée. La stratégie adoptée s'appuie également sur l'accompagnement des parents et des enseignants, comme recommandé par le rapport de la commission. Celui-ci préconise une meilleure formation des acteurs éducatifs afin qu'ils puissent guider efficacement les jeunes dans leurs usages du numérique.

Les enjeux de la maîtrise du numérique et des technologies doivent être perçus et compris par les élèves et futurs citoyens. Il est indispensable de les accompagner vers une véritable maîtrise des concepts leur permettant d'être des utilisateurs avisés des outils, services et ressources dans une société de l'information et de la communication en rapide évolution.

C'est à toute la communauté éducative et à tous les acteurs du monde de l'éducation que s'adresse cette Charte, pour nos élèves et le développement des compétences du XXIe siècle.

Nous saluons ici l'engagement sans faille de nos enseignants et de l'ensemble des personnels éducatifs qui, chaque jour, s'emploient à faire vivre cette charte dans les établissements scolaires. Leur travail est essentiel pour se prémunir des dangers d'un monde en ligne en constante mutation et accompagner l'émergence d'une véritable « génération citoyenne numérique » responsable et créative.

Caroline Pascal

Directrice générale de l'enseignement scolaire

Audran Le Baron

Directeur du numérique pour l'éducation

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité

Cliquez sur chaque article pour en obtenir les informations complètes

Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

Faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion

1. L'acquisition d'une **culture numérique** permet à chaque élève d'exercer sa citoyenneté dans une société inclusive.
2. La prise de conscience de l'empreinte des équipements et des usages du numérique sur l'**environnement** contribue au développement de connaissances, de pratiques écocitoyennes et d'usages responsables et sobres.
3. Le numérique participe à l'augmentation du **pouvoir d'agir** et de la **confiance en soi** des élèves en permettant l'engagement, la créativité et la réflexion critique.
4. La **culture des communs numériques** favorise la cocréation et le partage des ressources pérennes et accessibles que la communauté scolaire peut librement utiliser et modifier.
5. La compréhension des enjeux du numérique, y compris économiques, ainsi que de l'intelligence artificielle contribue au développement de la **pensée critique** de chaque élève et lui donne des clés pour préparer son **avenir**.

Faire du numérique un espace de droit

6. Le **droit** s'applique dans le monde numérique. Les droits de chaque élève doivent y être respectés, protégés et mis en œuvre.
7. Chacune et chacun a **droit au respect de sa vie privée** et à la **protection de ses données personnelles.** Les élèves doivent être informés et sensibilisés à leurs droits et devoirs de manière adaptée à leur âge.
8. L'accès, la diffusion ou la création d'œuvres nécessitent de respecter les **droits de la propriété intellectuelle**.
9. Les **libertés d'opinion et d'expression** de tous les élèves sont garanties dans le cadre fixé par la loi et les règles élémentaires de communication.
10. Toute forme d'expression discriminatoire constitutive de harcèlement ou incitant à la haine est un délit. Les élèves sont formés aux moyens de s'y opposer. Chacune et chacun contribue à son signalement, pour le **respect d'autrui**.

Faire du numérique un espace de vigilance

11. La communauté éducative garantit l'**égalité d'accès au numérique et à ses usages** à tous les élèves. Elle veille aussi à l'égalité entre les filles et les garçons dans l'accès aux formations et en particulier celles qui mènent aux métiers du numérique.
12. L'usage du numérique, notamment par l'utilisation des écrans, doit être **raisonné, adapté à l'âge** des élèves et respectueux de leurs **rythmes de vie** et de leur **santé**. Il doit faire l'objet d'un accompagnement global, en liaison avec les familles, et respecter le droit à la **déconnexion de chacune et chacun**.
13. La lutte contre les manipulations de l'information s'exerce en formant les élèves à la pratique de la **vérification de l'information et à son analyse critique**, notamment dans le repérage des fausses informations, de leur diffusion et de leur impact sur la vie personnelle et la société.
14. La compréhension et l'application des principes fondamentaux de **la sécurité numérique collective et individuelle**, notamment celle des systèmes d'information, sont l'affaire de toutes et tous. Chaque élève y est sensibilisé tout au long de sa scolarité afin de préserver **son identité et sa réputation numériques**.

https://eduscol.education.fr/3730/charte-pour-l-education-la-culture-et-la-citoyennete-numeriques

CNIL. COMMISSION NATIONALE INFORMATIQUE & LIBERTÉS Arcom CLEMI

"Préparer les élèves à devenir les citoyens numériques responsables de demain !"

Avec la montée en puissance des technologies numériques, il est essentiel de donner à nos élèves les compétences nécessaires pour naviguer de manière sécurisée, respectueuse et critique dans ce monde en constante évolution.

La charte sur l'éducation au numérique offre un cadre complet pour aborder les enjeux essentiels liés à l'utilisation des technologies. De la protection de la vie privée à la lutte contre le cyberharcèlement, en passant par la promotion de la créativité et de la pensée critique, chaque article de cette charte offre une opportunité d'engager les élèves dans des échanges enrichissants et des activités pédagogiques.

En travaillant sur les 14 articles de la charte, vous permettrez à vos élèves de développer les compétences essentielles pour réussir dans un monde numérique en constante évolution. Ensemble, construisons une communauté scolaire éclairée, responsable et citoyenne dans le monde numérique d'aujourd'hui et de demain !"

CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE
ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES

LIVRET EXPLICATIF

PRÉAMBULE

L'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques est un enjeu majeur pour permettre à chacune et chacun d'exercer une citoyenneté éclairée dans un monde où le numérique est de plus en plus présent. Support d'éducation pour la communauté éducative, la Charte s'inscrit pleinement dans la stratégie du numérique pour l'éducation[1] et s'appuie notamment sur le cadre de référence des compétences numériques[2] issu des préconisations européennes.

La Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques a été pensée dans la lignée des réflexions portées ces dernières années par le Conseil de l'Europe[3], le Grenelle de l'éducation[4] ou encore les États généraux du numérique pour l'éducation[5].

Elle est un **objet institutionnel** qui pose les principes du numérique pour l'éducation comme moyen de développer la culture et la citoyenneté numériques et **un outil pédagogique** qui vise l'appropriation des valeurs, des finalités du numérique dans une société inclusive.

Objet institutionnel parce qu'elle s'inscrit dans le prolongement de la déclaration de 2021 du Conseil de l'Europe qui portait sur le droit au respect de la vie privée des enfants dans l'environnement numérique[6]. Objet institutionnel aussi parce qu'elle s'inscrit dans le cadre du code l'éducation, notamment son article **L312-9** pour ce qui concerne la formation à l'utilisation responsable des outils et des ressources numériques à l'École.

« La formation à l'utilisation responsable des outils et des ressources numériques est dispensée dans les écoles et les établissements d'enseignement, y compris agricoles, ainsi que dans les unités d'enseignement des établissements et services médico-sociaux et des établissements de santé. Elle comporte une éducation aux droits et aux devoirs liés à l'usage de l'internet et des réseaux, dont la protection de la vie privée et le respect de la propriété intellectuelle, de la liberté d'opinion et de la dignité de la personne humaine, ainsi qu'aux règles applicables aux traitements de données à caractère personnel. Elle contribue au développement de l'esprit critique, à la lutte contre la diffusion des contenus haineux en ligne et à l'apprentissage de la citoyenneté numérique.

Cette formation comporte également une sensibilisation sur l'interdiction du harcèlement commis dans l'espace numérique, la manière de s'en protéger et les sanctions encourues en la matière. Cette formation comporte également une sensibilisation à l'impact environnemental des outils numériques ainsi qu'un volet relatif à la sobriété numérique.

À l'issue de l'école primaire et du collège, les élèves reçoivent une attestation certifiant qu'ils ont bénéficié d'une sensibilisation au bon usage des outils numériques et des réseaux sociaux ainsi qu'aux dérives et aux risques liés à ces outils ».

1 https://www.education.gouv.fr/strategie-du-numerique-pour-l-education-2023-2027-344263
2 https://eduscol.education.fr/721/evaluer-et-certifier-les-competences-numeriques
3 https://www.coe.int/fr/web/digital-citizenship-education
4 https://www.education.gouv.fr/grenelle-de-l-education-une-concertation-inedite-par-son-ampleur-et-ses-modalites-306837
5 https://www.education.gouv.fr/les-etats-generaux-du-numerique-pour-l-education-304117
6 https://search.coe.int/cm/pages/result_details.aspx?ObjectId=0900001680a24392

Enfin, **objet institutionnel** parce qu'elle revêt un caractère officiel et s'adresse à toute la communauté éducative et aux élèves pour transmettre à chacune et chacun le sens et la valeur de la culture et de la citoyenneté numériques qui s'inscrivent dans les principes fondamentaux de la République, et pour veiller à la bonne application de ces principes dans le cadre scolaire.

Outil pédagogique puisque cette Charte vise à éveiller les élèves, de la maternelle au lycée, à leurs droits et à leurs responsabilités dans un monde numérique. Pour les professeurs, elle permet d'accompagner l'acquisition des compétences numériques nécessaires à l'exercice de leur métier.

LA CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES EST COMPOSÉE DE 14 ARTICLES ORGANISÉS EN 3 AXES :

TROIS AXES

FAIRE DU NUMÉRIQUE UN ESPACE D'ÉMANCIPATION ET D'INCLUSION

Il s'agit ici de souligner le potentiel, la valeur ajoutée du numérique pour chaque citoyenne et citoyen. Le numérique permet plus d'inclusion, en favorisant la création et le partage de ressources numériques accessibles, adaptées à tous les élèves qu'ils soient en situation de handicap ou non. Le numérique permet d'augmenter le pouvoir d'agir de chacune et de chacun grâce à l'accès à l'information et à la connaissance, grâce à la disponibilité d'outils de création et de collaboration puissants qu'il offre à chaque utilisateur. Le numérique permet également d'exercer son esprit critique. Enfin, la prise de conscience de l'empreinte du numérique sur l'environnement contribue au développement de pratiques plus responsables, plus sobres.

FAIRE DU NUMÉRIQUE UN ESPACE DE DROIT

Il s'agit là de rappeler quelques fondamentaux juridiques. D'abord en insistant sur le fait que la règle et le droit s'appliquent aussi dans le monde numérique, où chaque citoyen dispose du droit au respect de sa vie privée et à la protection de ses données personnelles. Il s'agit aussi de souligner le nécessaire respect du droit à la propriété intellectuelle, des libertés d'opinion et d'expression, et du respect d'autrui, incontournables pour vivre ensemble. Un monde numérique dans lequel chaque citoyen jouit du droit au respect de sa vie privée et à la protection de ses données personnelles.

FAIRE DU NUMÉRIQUE UN ESPACE DE VIGILANCE

Il s'agit d'éduquer au numérique responsable, en appelant à un usage raisonné du numérique et des écrans, un usage adapté à l'âge et respectueux de la santé de ses utilisateurs. **Il s'agit dans cette partie d'insister sur la nécessaire formation à la vérification de l'information, pour savoir repérer des fausses informations, ce qui est une compétence fondamentale pour la veille critique.** Cette partie alerte enfin sur les enjeux de sécurité numérique, qu'il est essentiel de bien maîtriser pour assumer le plus sereinement possible sa présence en ligne.

Cette Charte, qui se veut à la fois synthétique et dense dans son contenu, n'a que peu de valeur en soi. C'est sa diffusion et son appropriation par toute la communauté éducative, et surtout par les élèves, qui permettra de produire réellement des effets et de mieux préparer nos enfants à leur avenir de citoyen dans un monde où le numérique est devenu omniprésent.

ARTICLE 1

L'ACQUISITION D'UNE CULTURE NUMÉRIQUE PERMET À CHAQUE ÉLÈVE D'EXERCER SA CITOYENNETÉ DANS UNE SOCIÉTÉ INCLUSIVE.

MOTS-CLÉS

- CULTURE NUMÉRIQUE
- CITOYENNETÉ INCLUSIVE
- ACCÈS ÉQUITABLE
- COMPÉTENCES DU XXIE SIÈCLE
- AUTONOMIE ET ACCOMPAGNEMENT INDIVIDUALISÉ

Le numérique qualifie tous les objets, systèmes et dispositifs qui stockent et véhiculent des données et de l'information numérisées (appareils photos, téléphones, ordinateurs, télévisions, réseaux Internet, routeurs, câbles, ...), ainsi que les activités humaines basées sur ces technologies.

Le numérique a ceci de particulier qu'il englobe indistinctement outils, contenus, pratiques et usages. Il concerne tous les domaines de la vie, des plus personnels aux plus collectifs. Il change aujourd'hui notre façon de nous informer, d'acquérir des connaissances, de nous socialiser, de militer, de consommer, de travailler, de communiquer.

L'acquisition d'une culture numérique pour tous est à la fois un impératif pour exercer son statut de citoyen dans une société numérique, qu'un enjeu décisif sur le plan démocratique et la condition pour une société inclusive. Ceci implique de mettre à disposition des ressources et des équipements adaptés pour tous, aux différents handicaps ainsi qu'à la diversité des publics d'élèves.

Le numérique permet ainsi de créer des modes d'accompagnements personnalisés et différenciés des élèves pour les aider à gagner en autonomie. C'est donc faire en sorte que le numérique ne soit pas un facteur de discrimination et de décrochage scolaire en fournissant à chacun une possibilité égale d'accès à un capital culturel numérique.

De ce fait, se doter d'une culture numérique induit la nécessaire compréhension de son aspect mouvant et complexe. Outre l'aspect technique, les aspects économiques, sociologiques, éthiques et politiques et leurs impacts sont essentiels à prendre en compte. Dans le même temps, il s'agit d'apprendre à accéder à des informations dans des environnements numériques, à les interpréter, à les analyser et à les utiliser de façon pertinente. Cette maîtrise de l'information et des médias représente des compétences dites du XXIe siècle qui permettent de former des citoyens critiques et créatifs, impliqués à part entière dans la vie démocratique ; des citoyens capables de s'adapter de façon responsable à un environnement technologique en constante évolution ; savoir exploiter toutes les possibilités offertes. Partager et communiquer de manière positive, tout en affrontant les menaces potentielles, en pleine conscience des conséquences de leurs gestes, voilà l'enjeu de l'acquisition d'une culture numérique permettant à chaque élève d'exercer sa citoyenneté dans une société inclusive.

ARTICLE 2

LA PRISE DE CONSCIENCE DE L'EMPREINTE DES ÉQUIPEMENTS ET DES USAGES DU NUMÉRIQUE SUR L'ENVIRONNEMENT CONTRIBUE AU DÉVELOPPEMENT DE CONNAISSANCES, DE PRATIQUES ÉCOCITOYENNES ET D'USAGES RESPONSABLES ET SOBRES.

MOTS-CLÉS

- EMPREINTE NUMÉRIQUE
- IMPACT ENVIRONNEMENTAL
- CONSCIENCE ÉCOLOGIQUE
- RESPONSABILITÉ INDIVIDUELLE
- ÉDUCATION ÉCO-RESPONSABLE

L'impact environnemental des activités numérique est important. Un rapport de la mission d'information sur l'empreinte environnementale du numérique, publié le 24 juin 2020 par la commission de l'aménagement du territoire et du développement durable du Sénat a permis pour la première fois à ce niveau institutionnel en France, de présenter et concrétiser l'impact du numérique. Le constat est sans appel « si rien n'est fait, le numérique serait à l'horizon 2040 à l'origine d'environ 7% des émissions de gaz à effet de serre de la France, contre 2% aujourd'hui »[1].

L'empreinte du numérique est principalement liée à la fabrication des équipements individuels, à leur multiplicité et au comportement des utilisateurs, mais également au réseau et aux centres de données (data centers). L'augmentation de l'impact du numérique est principalement due aux émissions de gaz à effet de serre, à la consommation d'eau et l'utilisation de ressources abiotiques. Les utilisateurs individuels représentent entre 66% et 84 % des impacts du numérique sur l'environnement, la production des équipements étant la principale source de ces impacts.

Pour limiter ces impacts, nous pouvons agir à différentes étapes, qu'il s'agisse de la conception et de la fabrication, du fonctionnement et de l'utilisation, du maintien en état opérationnel, du rallongement de la durée de vie des équipements et du recyclage. Chacune de ces trois étapes nécessite des connaissances techniques, des compétences d'usage ainsi qu'une conscience de l'impact de ces usages.

1 Commission de l'aménagement du territoire et du développement durable du Sénat. (2020). Rapport d'information n°555 sur l'empreinte environnementale du numérique.

Acquérir, faire fonctionner et utiliser des moyens numériques semble simple et ne requérir aucune compétence spécifique. Nous sommes cependant de plus en plus envahis d'offres matérielles et logicielles souvent peu compréhensibles qui engagent les consommateurs dans un cycle sans retour d'augmentation des possibilités des équipements et des services, et d'effets de mode. Ainsi, l'utilisation devient-elle «habituelle» et interdit presque tout questionnement.

Pour devenir des citoyens éclairés capables d'exercer leur libre arbitre dans un monde où le numérique transforme de façon continue notre société, nous avons besoin d'être en capacité de répondre à quelques questions qui sont loin d'être simples : comment sont fabriqués les équipements ? Quelle est leur durée de vie et leur réparabilité ? Où sont stockées les données ? Peut-on les minimiser ? Comment les protéger ? Faut-il les archiver plutôt que les effacer ? Les services qui nous sont proposés sont-ils éthiques ? Quelles sont les conséquences de l'accès intensif à ces services, (notamment aux vidéos en ligne) ?

Recycler peut sembler simple et ne pas relever de la responsabilité individuelle. Pourtant les premiers gestes qui consistent à faire durer un équipement au-delà des habitudes, à engager des réparations avant de remplacer, ou tout simplement à remettre les équipements à des associations en charge du recyclage des matériels électroniques au lieu de les «oublier», doivent faire partie de la conscience citoyenne écoresponsable.

On repère alors la nécessité d'une action pédagogique forte, qui acculture les élèves aux enjeux écoenvironnementaux du numérique dès le plus jeune âge.

ARTICLE 3

LE NUMÉRIQUE PARTICIPE À L'AUGMENTATION DU POUVOIR D'AGIR ET DE LA CONFIANCE EN SOI DES ÉLÈVES EN PERMETTANT L'ENGAGEMENT, LA CRÉATIVITÉ ET LA RÉFLEXION CRITIQUE.

MOTS-CLÉS

- POUVOIR D'AGIR
- CONFIANCE EN SOI
- CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE
- EMPOWERMENT
- ÉDUCATION PARTICIPATIVE

Les technologies numériques augmentent les possibilités d'actions de chaque individu au sein de la sphère sociale et politique au service d'une citoyenneté démocratique réellement inclusive : simplification des démarches, personnalisation de l'expérience utilisateur, implication des usagers dans la co-création d'offres de services, accessibilité.

Il s'agit de favoriser par le numérique les capacités d'agir et de résilience des personnes en s'appuyant sur la notion anglo-saxonne d'*empowerment*.

Ce concept, à la fois processus et résultat dudit processus, peut se décliner idéalement en trois formes : un pouvoir d'accomplissement, source de développement de la créativité, une dimension collective se traduisant par un engagement participatif critique et un pouvoir intérieur visant la confiance et l'estime de soi. La culture horizontale des communs numériques (article 4) relevant de services, bases de données et portails collaboratifs incarne cette logique de capacitation émancipatrice.

En matière éducative, les dispositifs d'éducation à comme l'éducation aux médias et à l'information (EMI) ou l'éducation au développement durable (EDD) offrent un cadre facilitateur. L'objectif est d'engager les apprenants dans une démarche active réfléchie, collaborative et gratifiante.

ARTICLE 4

LA CULTURE DES COMMUNS NUMÉRIQUES FAVORISE LA COCRÉATION ET LE PARTAGE DES RESSOURCES PÉRENNES ET ACCESSIBLES QUE LA COMMUNAUTÉ SCOLAIRE PEUT LIBREMENT UTILISER ET MODIFIER.

MOTS-CLÉS

- COMMUNS NUMÉRIQUES
- COLLABORATION
- PARTAGE DES RESSOURCES
- PÉRENNITÉ
- COMPÉTENCES DU XXIE SIÈCLE

Un commun numérique est une ressource numérique produite, gérée et partagée par une communauté d'utilisateurs selon des règles de gouvernance conjointement élaborées.

La dématérialisation de la ressource et les licences libres associées permettent à un commun numérique d'offrir à tous les membres de sa communauté les libertés d'accès, usage, étude, amélioration et partage de la ressource. Le logiciel libre Linux, la base de données libre OpenStreetMap ou le contenu libre de Wikipédia sont des exemples de communs numériques.

Dans l'éducation, les communs numériques présentent une proximité de valeurs avec la mission de service public d'éducation de transmettre savoirs, connaissances et compétences à toutes et tous. Ils participent d'un numérique souverain en faisant le choix d'utiliser mais aussi contribuer aux logiciels libres. Ils favorisent la création et le partage de ressources éducatives libres dans un cadre de confiance. L'usage de la ressource n'étant pas limité dans le temps à un nombre restreint d'utilisateurs, ils participent d'une offre numérique pérenne et inclusive. Ils invitent à co-construire et collaborer entre pairs en faisant ainsi monter en compétences numériques celles et ceux qui y participent. La mutualisation et l'amélioration de l'existant encouragent également le recyclage et un usage sobre et responsable du numérique.

En utilisant les services numériques de apps.education.fr, les enseignants peuvent ainsi notamment créer, stocker et partager librement des fichiers sur Nuage, des vidéos sur Tube et des documents collaboratifs sur Pad. Ils peuvent développer des applications libres sur la forge des communs numériques éducatifs et construire des parcours et activités pédagogiques sur Éléa et Capytale.

Les élèves peuvent quant à eux créer ensemble et partager des articles dans l'encyclopédie jeune public Vikidia, des modélisations 3D dans l'univers immersif Minetest, des itinéraires cartographiques sur uMap, des publications multimédias dans do•doc, des messages sur le réseau social éthique Mastodon ou encore des jeux vidéos en participant à la Nuit du Code.

ARTICLE 5

LA COMPRÉHENSION DES ENJEUX DU NUMÉRIQUE, Y COMPRIS ÉCONOMIQUES, AINSI QUE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE CONTRIBUE AU DÉVELOPPEMENT DE LA PENSÉE CRITIQUE DE CHAQUE ÉLÈVE ET LUI DONNE DES CLÉS POUR PRÉPARER SON AVENIR.

MOTS-CLÉS

- PENSÉE CRITIQUE
- ENJEUX DU NUMÉRIQUE
- INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
- VIE PRIVÉE
- ÉDUCATION TECHNOLOGIQUE

Les enjeux du numérique sont multiples et variés : inclusion, vie privée et protection des données personnelles, lutte contre les manipulations de l'information, transformation des entreprises et des services, évolutions sur l'emploi et le travail, cybersécurité, droit de la propriété intellectuelle. Ces différents domaines étroitement liés doivent faire l'objet d'une éducation pour faciliter les usages, la bonne compréhension des environnements connectés et s'approprier les potentialités des outils numériques sans oublier le questionnement éthique et le souci de promouvoir un usage raisonné et raisonnable des technologies concernées.

Il s'agit de respecter la vie privée des individus et de protéger leurs données personnelles contre toute exploitation illicite, d'instaurer des mesures de sécurité pertinentes contre les menaces, d'éduquer à l'évaluation de l'information dans un contexte d'infopollution, de favoriser l'accessibilité des contenus, de sensibiliser les utilisateurs à l'empreinte environnementale des objets techniques et de leurs usages.

Les services fondés sur l'intelligence artificielle sont à découvrir et à analyser avec les élèves autour de nouvelles pratiques pédagogiques. Il est important d'en comprendre les forces et les limites et d'en découvrir les concepts et principes, comme l'apprentissage automatique, les réseaux neuronaux, l'apprentissage supervisé et non supervisé, le traitement du langage naturel. Forts de ces connaissances et compétences, dans une perspective critique, les élèves sont en capacité créative de développer des idées et des usages novateurs mais également de prendre des décisions avisées concernant l'utilisation de la technologie dans leur vie personnelle et professionnelle.

ARTICLE 6

LE DROIT S'APPLIQUE DANS LE MONDE NUMÉRIQUE. LES DROITS DE CHAQUE ÉLÈVE DOIVENT Y ÊTRE RESPECTÉS, PROTÉGÉS ET MIS EN ŒUVRE.

MOTS-CLÉS

- **DROITS NUMÉRIQUES**
- **PROTECTION DES ÉLÈVES**
- **RESPECT DE LA VIE PRIVÉE**
- **LÉGISLATION EN LIGNE**
- **CONVENTION DES DROITS DE L'ENFANT**

On peut définir le droit comme l'ensemble des règles qui encadrent les relations entre les personnes et avec l'État afin de définir leurs droits et assurer une certaine paix dans la société[1].

Le droit recoupe deux réalités distinctes : le droit objectif qui désigne l'ensemble des règles juridiques officielles (lois, décrets, directives, règlements de l'Union européenne, conventions, coutumes, jurisprudence, etc.) organisant et définissant la vie des individus au sein d'une société et le droit subjectif qui recouvre l'ensemble des prérogatives et privilèges reconnus à des individus à raison d'une qualité ou d'une situation juridique. Alors que le droit objectif est général, impersonnel, abstrait, les droits subjectifs sont individuels, personnels, concrets, particuliers.

Le droit, ayant pour finalité de saisir toutes les situations de la vie en société, est, par essence, présent dans chaque acte de notre vie quotidienne. Selon l'adage « ***ubi societas ibi jus*** », il n'y a pas de collectivité humaine organisée sans droits, sans règles, sans régulations. Le « monde numérique », cet espace transfrontière, ce « village planétaire » qui donne parfois l'illusion de pouvoir se cacher derrière l'anonymat, n'échappe pas à l'application du droit alors même que le mythe d'un « internet zone de non-droit » incite à croire le contraire.

La haute mer, ces eaux internationales ouvertes à toutes les nations situées en dehors des zones de souveraineté, ne relevant d'aucune juridiction nationale, sont aussi injustement qualifiées de zones de non-droit. À ce sujet, la Convention sur la haute mer entrée en vigueur en 1962 codifie des principes qui font écho à certains de l'ère numérique : « *droit de faire naviguer* », « *droit de poser des câbles (…) sous-marins* » ou bien encore la coopération des États à la « *répression de la piraterie* » qui se rapporte à une cybercriminalité contemporaine.

1 Mémento d'introduction au droit (Défenseur des droits)
https://www.defenseurdesdroits.fr/sites/default/files/2023-07/ddd_memento_introduction-au-droit_20200415.pdf

Les activités numériques ne sont pas virtuelles au sens où elles échapperaient à la réalité. Bien au contraire, elles constituent une part essentielle de la vie réelle des citoyens. Le numérique, en investissant pour un grand nombre de personnes quasiment tous les champs de la vie sociale, transforme les grands équilibres classiques entre sphère privée et sphère publique. Il oblige ainsi à réaménager certaines garanties ainsi que le contenu des droits et libertés, voire d'en créer de nouveaux (droit à la déconnexion, droit à la portabilité des données, droit à la neutralité du net).

Parmi les droits régulièrement mis à l'épreuve des effets du développement des technologies du numérique, figurent le droit de la propriété intellectuelle, le droit au respect de la vie privée (dont la protection du droit à l'image et celle des données à caractère personnel), le droit à la liberté d'expression ou bien encore le droit d'accès à l'information.

Les droits civils, politiques, culturels, économiques et sociaux énoncés dans la Convention relative aux droits de l'enfant, entrée en vigueur en 1990 et ratifiée à ce jour par 196 états, doivent être garantis dans l'environnement numérique à travers quatre principes fondamentaux :

- la non-discrimination (accès égal, effectif et satisfaisant à l'environnement numérique, utilisation des technologies numériques à bon escient) ;
- l'intérêt supérieur de l'enfant (droit d'être protégé contre tout préjudice) ;
- le droit à la vie, à la survie et au développement (protéger les enfants contre les risques qui menacent ce droit) ;
- le respect de l'opinion de l'enfant («favoriser la participation des enfants, être à l'écoute de leurs besoins et tenir dûment compte de leur opinion»).

ARTICLE 7

CHACUNE ET CHACUN A DROIT AU RESPECT DE SA VIE PRIVÉE ET À LA PROTECTION DE SES DONNÉES PERSONNELLES. LES ÉLÈVES DOIVENT ÊTRE INFORMÉS ET SENSIBILISÉS À LEURS DROITS ET DEVOIRS DE MANIÈRE ADAPTÉE À LEUR ÂGE.

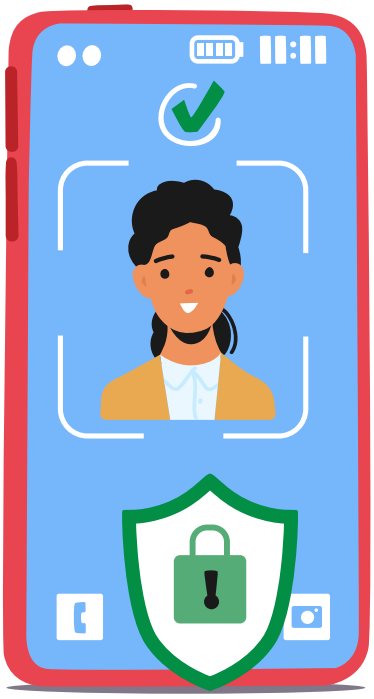
MOTS-CLÉS

- VIE PRIVÉE
- DONNÉES PERSONNELLES
- PROTECTION DES DONNÉES
- CONSENTEMENT
- SENSIBILISATION DES ÉLÈVES

Nos appareils connectés (smartphone, tablette, ordinateur, montre…) traitent à chaque instant beaucoup de données. Certaines sont particulières, nous concernent directement et permettent de nous identifier ou de dire quelque chose à notre sujet : ce sont les données personnelles. Par ce qu'elles révèlent de nous, elles font l'objet d'une protection spéciale de la part de la loi, qui nous reconnait, de ce fait, des droits pour les maitriser : notre prénom, notre nom, notre date de naissance, notre visage, notre voix, notre adresse IP.

La religion, l'état de santé, les opinions politiques, l'appartenance syndicale, l'orientation sexuelle sont des données personnelles sensibles. Il est interdit de les collecter sauf si nous y avons expressément consenti ou si cela est permis par la loi.

L'empreinte digitale, l'ADN ou l'iris de l'œil sont des données biométriques, également considérées comme sensibles car elles nous identifient à partir de notre corps.



Chaque jour, des milliards de données sont créées et transmises. Lorsqu'elles nous concernent ou permettent de nous identifier, nous sommes en droit de savoir pourquoi elles sont collectées, où elles sont conservées, qui y a accès, pendant combien de temps et pour quoi faire.

Nous avons toutes et tous, dès notre naissance, un certain nombre de droits sur nos données personnelles tels qu'être informés, s'opposer à leur collecte, vérifier, effacer, rectifier nos données, les emporter quand on change de service…

La façon dont on est informé de tous ces droits doit être adaptée à notre capacité à les comprendre et à les exercer. Les enfants doivent pouvoir lire et comprendre facilement et de manière claire l'information qui leur est donnée sur la manière dont leurs données sont traitées et sur leurs droits.

ARTICLE 8

L'ACCÈS, LA DIFFUSION OU LA CRÉATION D'ŒUVRES NÉCESSITENT DE RESPECTER LES DROITS DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.

MOTS-CLÉS

- PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE
- DROITS D'AUTEUR
- ŒUVRES DÉMATÉRIALISÉES
- RESPECT DES CRÉATEURS
- OFFRES LÉGALES

Les droits de la propriété intellectuelle sont un ensemble de droits attachés à une création intellectuelle (ex : un écrit, une musique, un dessin, etc.) qui sont définis par le code de la propriété intellectuelle. Aussi, un auteur dispose de différents droits sur l'œuvre qu'il a créée :

- les droits patrimoniaux qui lui permettent de contrôler toutes les utilisations qui sont faites de sa création et de percevoir une rémunération pour son travail. Ces droits survivent jusqu'à 70 ans après la mort de l'auteur ;
- le droit moral qui lui garantit le respect de son nom et de son œuvre.

D'autres personnes intervenant autour d'une création (ex : les artistes-interprètes, les producteurs de musique, les producteurs de contenus audiovisuels, etc.) bénéficient également des droits de la propriété intellectuelle (les droits voisins).

Sur Internet, ces règles de la propriété intellectuelle doivent être respectées pour pouvoir accéder, diffuser ou créer, en toute légalité, des œuvres dématérialisées (ex : musique, film, série, livre numérique, jeu vidéo, photo, article, etc.) dans un cadre personnel ou scolaire. Elles s'appliquent également pour protéger les créations des élèves à condition qu'elles soient originales au sens du droit de la propriété intellectuelle .

Par ailleurs, tout créateur d'une œuvre protégée par le droit d'auteur a le droit de décider des conditions de la diffusion de sa création et de s'opposer à des utilisations qu'il n'aurait pas autorisées. Ainsi, l'accès aux œuvres, même sur un site légal, n'autorise pas leur reproduction ou leur diffusion : le téléchargement ou le partage n'est possible que pour les œuvres qui sont libres de droit ou avec l'accord de l'auteur.

De nombreux sites de streaming et de téléchargement sont légaux, c'est-à-dire que la diffusion des œuvres a été autorisée par leurs créateurs. On parle alors d'offres légales : qu'elles soient payantes ou gratuites, accessibles à tous ou dédiées à la communauté éducative ; seules ces offres garantissent la rémunération des auteurs, des artistes et des exploitants.

Respecter les droits de la propriété intellectuelle consiste ainsi à adopter des pratiques culturelles responsables qui sont essentielles puisqu'elles permettent, d'une part, de se protéger et, d'autre part, de rémunérer pour leur travail toutes les personnes intervenant dans le cadre d'une création. Une répartition de la valeur qui favorise l'enrichissement et la diversité de l'offre culturelle.

ARTICLE 9

LES LIBERTÉS D'OPINION ET D'EXPRESSION DE TOUS LES ÉLÈVES SONT GARANTIES DANS LE CADRE FIXÉ PAR LA LOI ET LES RÈGLES ÉLÉMENTAIRES DE COMMUNICATION.

MOTS-CLÉS

- LIBERTÉ D'OPINION
- LIBERTÉ D'EXPRESSION
- LOI ET RÉGULATION
- MÉDIA SCOLAIRE
- PRESSE LYCÉENNE

La liberté d'opinion est une liberté fondamentale qui assure à toute personne la liberté de penser comme elle l'entend. Indissociable de la liberté d'opinion, la liberté d'expression permet à chacun, journaliste ou non, d'exprimer sa pensée, ses idées, ses croyances et de les diffuser. Elle va de pair avec les libertés de la presse, d'association, de réunion et de manifestation. Indispensable au fonctionnement démocratique, la liberté d'expression est garantie par l'État par l'application de l'article 11 de la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen (DDHC) qui exprime le nécessaire équilibre entre la liberté d'expression de chacun en toutes circonstances et ses limites indispensables : « La libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux de l'Homme : tout citoyen peut donc parler, écrire, imprimer librement, sauf à répondre de l'abus de cette liberté dans les cas déterminés par la Loi ». Les limites sont encadrées par la loi de 1881 sur la liberté de la presse et sont notamment les injures, les propos discriminatoires, les atteintes à la vie privée, la diffamation, le non-respect du devoir de réserve et l'apologie du terrorisme. La liberté d'expression crée donc une responsabilité de la part du citoyen. De plus, elle est garante de la liberté de tous et assure donc le pluralisme des idées et le débat. En adoptant la DDHC le 26 août 1789, texte à portée universelle, et en abolissant le blasphème dans son premier code pénal de 1791, la France a été la première nation à dissocier aussi nettement le droit de la religion.

Le numérique favorise l'expression publique de tous les citoyens mais rend complexe le respect de l'État de droit du fait d'absence de cohérence avec les législations en vigueur et de l'insuffisance de la régulation des opérateurs de l'internet et des plateformes.

Les élèves doivent pouvoir exercer leur liberté d'expression, y compris par une confrontation avec des idées radicalement opposées, mais dans les conditions fixées par la loi et en prenant conscience de la portée de leur parole. Ils doivent aussi comprendre les dangers d'une liberté d'expression qui ne serait pas encadrée. Ainsi, un projet de média scolaire permet aux élèves de faire l'exercice de la liberté d'expression et de publication.

La presse lycéenne bénéficie d'un statut assez précis depuis la circulaire de 1991 sur les publications réalisées par les élèves dans les lycées (modifiée le 1er février 2002), qui clarifie leurs droits et obligations. De plus, la loi relative à l'égalité et à la citoyenneté promulguée le 27 janvier 2017 prévoit notamment le droit pour les jeunes de plus de 16 ans d'être directeur d'un journal ou périodique réalisé bénévolement.

ARTICLE 10

TOUTE FORME D'EXPRESSION DISCRIMINATOIRE CONSTITUTIVE DE HARCÈLEMENT OU INCITANT À LA HAINE EST UN DÉLIT. LES ÉLÈVES SONT FORMÉS AUX MOYENS DE S'Y OPPOSER. CHACUNE ET CHACUN CONTRIBUE À SON SIGNALEMENT, POUR LE RESPECT D'AUTRUI.

MOTS-CLÉS

- **DISCRIMINATION**
- **HARCÈLEMENT**
- **DÉLIT**
- **SENSIBILISATION**
- **SIGNALEMENT**

La liberté d'exprimer librement ses idées n'est pas absolue, certaines limites s'imposent à son exercice. Des restrictions, pour des motifs précis, sont prévues par le droit et notamment celui européen. Ainsi, si la seule conclusion à un propos semble être le traitement défavorable ou l'exclusion d'une personne ou d'un groupe déterminé en raison de son origine, de son sexe, de sa situation de famille, de sa grossesse, de son apparence physique, de sa particulière vulnérabilité résultant de sa situation économique, de son patronyme, de son lieu de résidence, de son état de santé, de sa perte d'autonomie, de son handicap, de ses caractéristiques génétiques, de ses mœurs, de son orientation sexuelle, de son identité de genre, de son âge, de ses opinions politiques, de ses activités syndicales, de sa capacité à s'exprimer dans une langue autre que le français, de son appartenance ou de sa non-appartenance, vraie ou supposée, à une ethnie, une Nation, une prétendue race ou une religion déterminée, il constitue un encouragement à un comportement discriminatoire ou une incitation à la haine punissables par la loi (article 225-1 du code pénal). Il conviendra d'alerter les plateformes en ligne sur la diffusion de tels propos en sélectionnant par exemple le motif « discours haineux » comme proposé dans le dispositif de signalement prévus par ces acteurs.

ARTICLE 11

LA COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE GARANTIT L'ÉGALITÉ D'ACCÈS AU NUMÉRIQUE ET À SES USAGES À TOUS LES ÉLÈVES. ELLE VEILLE AUSSI À L'ÉGALITÉ ENTRE LES FILLES ET LES GARÇONS DANS L'ACCÈS AUX FORMATIONS ET EN PARTICULIER CELLES QUI MÈNENT AUX MÉTIERS DU NUMÉRIQUE.

MOTS-CLÉS

- ÉGALITÉ NUMÉRIQUE
- FORMATION NUMÉRIQUE
- OUTILS PÉDAGOGIQUES
- PARITÉ DES GENRES
- MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

L'École doit mieux mobiliser les outils et les ressources numériques dès lors qu'ils sont utiles à la réussite des élèves. Elle doit donner des chances égales pour toutes et tous : le numérique doit être au service de cette ambition.

Ainsi, la communauté éducative doit avoir un accès simplifié à une offre raisonnée, pérenne et inclusive de ressources et outils numériques. Les enseignants doivent pouvoir s'appuyer sur une formation au numérique ambitieuse. Ils doivent être accompagnés pour identifier et s'approprier les usages du numérique pertinents dans leur contexte et faire évoluer leur pédagogie.

En matière d'outils et de ressources pédagogiques, les enseignants doivent pouvoir à la fois s'appuyer sur des outils souverains, sécurisés, libres et communautaires, c'est-à-dire des « communs numériques », leur permettant de co-construire et partager entre pairs leurs productions, mais aussi tirer parti de nouvelles générations d'outils et de ressources numériques éducatives permettant de personnaliser les enseignements, différencier les apprentissages et les parcours, grâce notamment à l'intelligence artificielle, à l'immersion, etc.

Des objectifs cibles de parité doivent être fixés dans chaque académie en soutenant l'orientation des élèves, en particulier des filles, vers les formations et les filières du numérique. Ainsi, la découverte des métiers au collège doit jouer un rôle important. Des actions spécifiques de promotion des sciences, notamment du numérique dans les spécialités associées seront menées dans les lycées de toutes les voies générales, technologiques et professionnelles en ciblant les métiers du numérique.

ARTICLE 12

L'USAGE DU NUMÉRIQUE, NOTAMMENT PAR L'UTILISATION DES ÉCRANS, DOIT ÊTRE RAISONNÉ, ADAPTÉ À L'ÂGE DES ÉLÈVES ET RESPECTUEUX DE LEURS RYTHMES DE VIE ET DE LEUR SANTÉ. IL DOIT FAIRE L'OBJET D'UN ACCOMPAGNEMENT GLOBAL, EN LIAISON AVEC LES FAMILLES, ET RESPECTER LE DROIT À LA DÉCONNEXION DE CHACUNE ET CHACUN.

MOTS-CLÉS

- ÉDUCATION NUMÉRIQUE
- USAGE RAISONNÉ DU NUMÉRIQUE
- ACCOMPAGNEMENT PARENTAL
- SANTÉ DES ENFANTS
- RÉGULATION DES ÉCRANS

L'usage du numérique, et l'utilisation des écrans qui en résulte, font désormais partie intégrante du quotidien des enfants. Ils peuvent être source de nombreux bénéfices et jouer un rôle constructif dans le développement de l'enfant en constituant pour lui notamment une source de divertissement, un outil éducatif, un moyen de vivre dans son temps, d'accéder à la culture et à une information plurielle ou encore de partager des moments de convivialité entre amis ou en famille. Toutefois, pour que l'usage du numérique et des écrans puisse avoir de tels avantages pour les enfants, ceux-ci doivent apprendre le plus tôt possible à en tirer profit sans s'exposer à des risques. Ainsi, il est essentiel que les adultes formant l'entourage de l'enfant accompagnent ce dernier dans ses usages du numérique et des écrans à tous les stades de son développement. En effet, une utilisation non maîtrisée et non modérée du numérique et des écrans peut entraîner des risques pour la santé mentale et physique des enfants (troubles du sommeil, difficultés de concentration, etc.).

L'école constitue un lieu privilégié pour l'adoption durable de repères et de bonnes pratiques, adaptées à l'âge de l'enfant, sur la place à accorder au numérique et aux écrans et leur mode de consommation, ainsi que sur la nature des contenus qui peuvent être ou non visionnés.

Définir avec l'enfant des temps et des lieux pour utiliser les écrans (dans des pièces de vie communes plutôt que seul dans sa chambre, en dehors des repas, etc.) permettra de préserver ses autres activités et modes d'interaction avec son environnement ainsi que son rythme de vie. De même, déterminer avec lui les contenus qu'il regarde contribuera à le sensibiliser à la nécessité de choisir des contenus adaptés à son âge et à lui fournir des repères qui l'aideront, lorsqu'il accédera à une consommation plus autonome, à se protéger lui-même de l'exposition à des images pouvant heurter sa sensibilité.

Rapport de la commission d'experts sur l'impact de l'exposition des jeunes aux écrans (04/2024)

ARTICLE 13

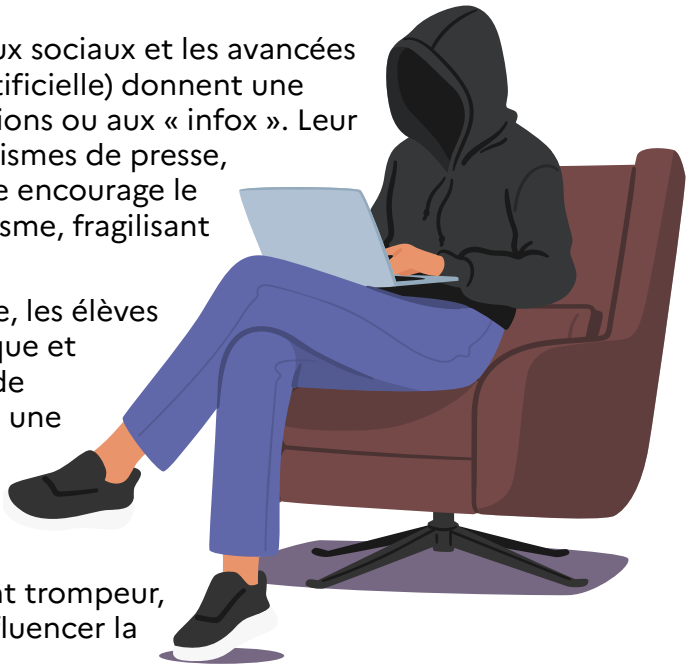
LA LUTTE CONTRE LES MANIPULATIONS DE L'INFORMATION S'EXERCE EN FORMANT LES ÉLÈVES À LA PRATIQUE DE LA VÉRIFICATION DE L'INFORMATION ET À SON ANALYSE CRITIQUE, NOTAMMENT DANS LE REPÉRAGE DES FAUSSES INFORMATIONS, DE LEUR DIFFUSION ET DE LEUR IMPACT SUR LA VIE PERSONNELLE ET LA SOCIÉTÉ.

MOTS-CLÉS

- LUTTE CONTRE LA DÉSINFORMATION
- ÉDUCATION AUX MÉDIAS
- VÉRIFICATION DE L'INFORMATION
- INFLUENCE NUMÉRIQUE
- CRITIQUE MÉDIATIQUE

En permettant à chacun de prendre la parole, le numérique favorise la liberté d'expression, mais facilite aussi la diffusion d'informations inexactes ou manipulées, qu'elles proviennent d'individus ou d'organisations et qu'elles soient diffusées avec une intention de tromper ou non. La notion de désinformation a été introduite dans le Code de l'éducation sous le terme « manipulation de l'information ». Elle est définie par le dictionnaire Le Robert comme « l'utilisation de techniques de l'information de masse pour induire en erreur, cacher ou travestir les faits ».

Si le phénomène n'est pas nouveau, les réseaux sociaux et les avancées technologiques (par exemple l'intelligence artificielle) donnent une ampleur sans précédent aux fausses informations ou aux « infox ». Leur diffusion favorise la défiance envers les organismes de presse, les institutions et les savoirs scientifiques ; elle encourage le relativisme, le doute généralisé et le complotisme, fragilisant ainsi la démocratie.



Pour exercer leur jugement et leur libre arbitre, les élèves apprennent à appréhender la sphère numérique et médiatique en recherchant une information de manière autonome et critique, en distinguant une opinion d'une croyance ou d'une rumeur et en évaluant la fiabilité d'un contenu. Ils sont également en capacité de différencier une erreur ou une information de mauvaise qualité d'un contenu fabriqué et délibérément trompeur, et connaitre les biais cognitifs qui peuvent influencer la réception d'une information.

Il est important qu'ils connaissent les fondamentaux du travail des journalistes (sources, vérification, angle, déontologie, etc.), mais aussi l'économie du numérique et des médias (intérêts économiques, influence, rôle de la publicité).

ARTICLE 14

LA COMPRÉHENSION ET L'APPLICATION DES PRINCIPES FONDAMENTAUX DE LA SÉCURITÉ NUMÉRIQUE COLLECTIVE ET INDIVIDUELLE, NOTAMMENT CELLE DES SYSTÈMES D'INFORMATION, SONT L'AFFAIRE DE TOUTES ET TOUS. CHAQUE ÉLÈVE Y EST SENSIBILISÉ TOUT AU LONG DE SA SCOLARITÉ AFIN DE PRÉSERVER SON IDENTITÉ ET SA RÉPUTATION NUMÉRIQUES.

MOTS-CLÉS

- CYBERSÉCURITÉ
- PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES
- IDENTITÉ NUMÉRIQUE
- VIE PRIVÉE EN LIGNE
- RÉPUTATION NUMÉRIQUE

Pour accéder à des services en ligne, nous créons des comptes sur des plateformes, des applications, des sites, depuis nos ordinateurs ou téléphones mobiles, tablettes, etc.

Au moment de la création d'un compte, nous pouvons choisir d'utiliser un pseudonyme et un avatar. Cela permet de protéger une partie de nos données personnelles : prénom, nom, photo du visage.

Nous pouvons limiter l'accès à nos publications aux seules personnes que nous aurons choisies : c'est le principe du compte privé.

De la même manière, lorsque nous paramétrons nos appareils, nous pouvons normalement choisir d'être géolocalisés, d'activer le micro, la reconnaissance vocale, les données mobiles de manière permanente.

En effet, comme nous ne donnerions pas d'informations sur nous à des inconnus dans la rue, il est normal de les préserver de la même manière en ligne.

Dans le monde numérique, nous sommes des cibles potentielles d'acteurs malveillants. Pour nous prémunir, soyons maîtres de nos vies numériques : activons et désactivons, en fonction des circonstances et de nos choix, un certain nombre de paramètres sur nos appareils et comptes en ligne.

Ce que nous exprimons en ligne, couplé à ce que d'autres publient sur nous, dit quelque chose de nous et peut alimenter l'image que l'on se fait de nous : c'est notre « réputation en ligne ». Chacun de nous participe à la réputation des personnes présentes en ligne, avec lesquelles nous interagissons, à travers nos commentaires, appréciations.

Réfléchissons avant de publier quelque chose sur nous-mêmes ou sur d'autres personnes. Se poser la question des conséquences à court, moyen ou long terme pour nous et les autres, est une manière d'être un citoyen numérique responsable. Adopter des réflexes pour nous protéger et préserver l'ensemble des internautes permet de contribuer à un internet bienveillant.

Vérifier régulièrement, sur les moteurs de recherche, les informations qui apparaissent lorsque nous y inscrivons notre nom, nous donne une idée de ce qu'internet retient de nous et de l'image que les autres peuvent ainsi se faire de nous. Lorsque nous considérons que des données nous concernant ne devraient pas être proposées, nous pouvons exercer nos droits pour maitriser cette réputation.

CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE
ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

(DE L'ÉCOLE AU LYCÉE)

Comment exploiter la charte pour aborder la culture et la citoyenneté numériques en classe ?

Organiser des échanges en classe

sur chaque article pour permettre aux élèves d'exprimer leurs opinions, leurs expériences et leurs préoccupations concernant les questions numériques abordées dans la charte.

Organiser des ateliers pratiques

où les élèves peuvent mettre en pratique les principes de la charte, par exemple en apprenant à créer des mots de passe sécurisés, en discutant de l'importance de la protection de la vie privée en ligne ou en réalisant des projets créatifs (en lien avec des objectifs dsicplinaires) avec des outils numériques.

Organiser des activités de sensibilisation

sur des thèmes abordés dans la charte au travers de challenges spécifiques (Trophée des classes, Challenges Cybersécurité...), comme la lutte contre le cyberharcèlement, la vérification des informations en ligne ou la protection de l'environnement numérique.

Encourager les élèves à travailler en groupe

sur des projets collaboratifs liés à la charte, par exemple en créant des affiches, des vidéos ou des présentations pour sensibiliser leurs pairs à l'importance de l'éducation au numérique.

Inviter des experts

en sécurité informatique, en éducation aux médias ou en protection de la vie privée à intervenir en classe pour partager leurs connaissances et répondre aux questions des élèves sur les enjeux du numérique.

Utiliser des ressources pédagogiques

telles que des vidéos, des articles, des activités en ligne ou des simulations pour approfondir la compréhension des élèves sur les différents aspects de la charte.

Organiser des activités d'évaluation

pour vérifier la compréhension des élèves sur les principes de la charte, par exemple en leur demandant de rédiger des textes, de créer des quiz ou de réaliser des présentations sur des thèmes spécifiques.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES

Programmations par niveau de classe

CE2 ✓

CM1 ✓

CM2 ✓

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler en classe de CE2

★ Être citoyen numérique, ça te dit ?

ARTICLES 1,3 12 PREMIERS PAS

Faire ses premiers pas dans sa vie numérique, adopter les bonnes pratiques

Faire ses premiers pas (Tralalère)
Fiches thématiques (CNIL)
Comment ça marche Internet ? (1 jour, 1 question)
La famille Tout-Ecran (CLEMI)
Les balises (3-6-9-12)

ARTICLES 10,14 L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

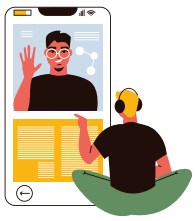
Apprendre à devenir des citoyens numériques responsables

10 règles d'or (CLEMI)
Vidéos/Dossiers (LUMNI)
Je cherche, j'ouvre l'œil (Vinz et Lou)

ARTICLE 14 MES AMIS EN LIGNE

S'interroger sur ses contacts en ligne et ce que l'on partage avec eux

Ressources (Internet sans crainte)
Guide pédagogique (Tralalère)
Qu'est-ce que le droit à l'image ? (CLEMI)



ARTICLE 12 LES ÉCRANS ET MOI

S'interroger sur son utilisation des écrans et le temps passé dessus

Ressources (Internet sans crainte)
Parcours «Les écrans et moi» (Tralalère)
Temps d'écran (1 jour, 1 question)

ARTICLE 7 MA VIE CONNECTÉE ET MOI

Adopter les bons réflexes pour protéger ses données personnelles et son identité numérique

C'est quoi les dangers d'internet ? (1 jour, 1 question)
Mon identité numérique (Internet sans crainte)
Ma vie connectée et moi (Internet sans crainte)
Les données personnelles (CLEMI)

RESSOURCES EN LIGNE

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler en classe de CM1

★ Être citoyen numérique, ça te dit ?

RÉSEAUX SOCIAUX

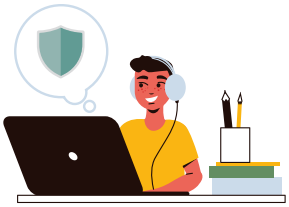
ARTICLES 7,9 13

Savoir quelles données ont les réseaux sociaux sur nous, se protéger

Les réseaux sociaux (CNIL)

5 conseils sur les réseaux sociaux (CNIL)

Un réseau social, ce n'est pas un journal (CLEMI)



PROTÉGER SA VIE PRIVÉE

ARTICLES 6,7,8

Adopter un usage d'internet plus sûr, se protéger contre les risques

Protéger sa vie privée (CNIL)

Livret enseignants (CNIL)

Tu publies, tu réfléchis ! (Vinz et Lou)

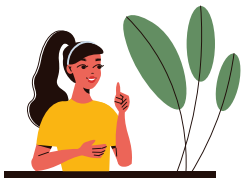
NUMÉRIQUE ET ÉCOLOGIE

ARTICLE 2

Qu'est-ce que la pollution numérique et comment la réduire ?

Vidéo sur la pollution (LUMNI)

10 éco-gestes (DRANE)



PASSEPORT DU CITOYEN NUMÉRIQUE

ARTICLES 1,9,13 14

Un livret hybride (papier/numérique) de 16 pages clé en main, orienté «classe» avec des séances toutes prêtes

Le livret (Mission Numérique 78)

Le Jeu avec 80 questions/réponses

VÉRIFICATION DE L'INFORMATION

ARTICLES 5,14

Adopter les bons réflexes pour protéger ses données personnelles et son identité numérique

Chercher et vérifier l'information (Internet sans crainte)

Reconnaître une fausse nouvelle (Elise Gravel)

Internet, vrai ou faux ? (Vinz et Lou)

RESSOURCES EN LIGNE

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler en classe de CM2

★ Être citoyen numérique, ça te dit ?

CYBERHARCÈLEMENT

ARTICLES 6,7 9

Savoir quelles données ont les réseaux sociaux sur nous, se protéger

Pourquoi on se fait harceler ? (Vinz et Lou)

Le cyberharcèlement (CNIL)

Affiche cyber réflexes (CNIL)

VIE PRIVÉE

ARTICLES 7,12

Adopter un usage d'internet plus sûr, se protéger contre les risques

Protéger sa vie privée (CNIL)

Kit Primaire (Tralalère)

Données personnelles (Vinz et Lou)

COMMUNS NUMÉRIQUES

ARTICLES 4

Savoir créer des documents, les modifier, collaborer

Contribuer à l'encyclopédie Vikidia (CLEMI)

Modéliser en 3D le patrimoine avec Minetest (Ac-Limoges)

Créer une bande dessinée en ligne avec AutoBD (la forge)

Je suis utilisateur, aussi créateur (Vinz et Lou)

PASSEPORT DU CITOYEN NUMÉRIQUE

ARTICLES 1,9,13 14

Un livret hybride (papier/numérique) de 16 pages clé en main, orienté «classe» avec des séances toutes prêtes

Le livret (Mission Numérique 78) ⟶ Le Jeu

Dossier EMI (1fox)

DROIT ET ÉGALITÉ

ARTICLES 6,7 8,11

Le droit s'applique dans le monde numérique. L'égalité d'accès au numérique et à ses usages

Propriété intellectuelle (LUMNI) Droit 6/11 ans (EducaDroit)

Droit d'auteur et piratage (Vinz et Lou)

Les femmes dans le numérique (Canopé)

RESSOURCES EN LIGNE

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES

Programmations par niveau de classe

6e

↓

Terminale

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler à partir de la 6e

Bienvenue les 6e

ARTICLE 7, 14 PROTÉGER MA VIE PRIVÉE

Développer des documents multimédias

Et si j'étais l'agent d'une célébrité ? (Édubase)
La famille Tout-écran (LUMNI)
Enfants et ados (CNIL)
Cyberharcèlement (pHARe)

ARTICLES 1,3 S'ENGAGER DANS LA VIE DU COLLÈGE

Exercer sa citoyenneté grâce à des ressources numériques pour l'ensemble de la communauté scolaire

Faire découvrir son collège en plusieurs langues (Édubase)
Des ambassadeurs de la sobriété numérique au collège (Édubase)
Semaine de la presse et des médias (CLEMI)

ARTICLE 13 RECHERCHER DES INFORMATIONS

Mener une recherche d'informations, la vérifier et pratiquer une analyse critique

S'initier à la recherche documentaire en sciences (Édubase)
Rechercher des images sous licence Creative Commons (Édubase)
Les Essentiels - EMI (CLEMI)

ARTICLES 6,7 DES RÈGLES POUR TOUTES ET TOUS

Découvrir que le droit s'applique dans le monde numérique

Les chev@liers du numérique : former à la citoyenneté numérique (Édubase)
Monde numérique : quels droits ? (LUMNI)
Accompagnement aux usages numériques (ARCOM)

ARTICLES 4 COMMUNS NUMÉRIQUES

Protéger les données personnelles et la vie privée afin de sécuriser son environnement numérique

Créer un livre numérique en ligne avec Flipbook (la forge)
Documenter et publier des projets avec DoDoc
Créer des balades pédagogiques avec uMap (Classe Dehors)

RESSOURCES EN LIGNE

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler à partir de la 5e

ARTICLES 1,11 AGIR POUR L'ÉGALITÉ FILLES/GARÇONS

Sensibiliser à l'égalité entre les filles et les garçons dans l'accès au numérique et à ses usages

Et si les mathématiciennes avaient eu un profil instagram ? (Édubase)

Travailler sur les stéréotypes de genre dans les médias (Édubase)

ARTICLES 9,10 LUTTER CONTRE LES DISCRIMINATIONS

Former aux moyens de s'opposer aux expressions discriminatoires

Discriminations, modération et identité numérique (Édubase)

La diferencia nos enriquece ! (Édubase)

ARTICLE 3 S'ENGAGER EN FAVEUR D'UN ETAT SOLIDAIRE

Favoriser le numérique engageant, qui augmente le pouvoir d'agir en faveur d'une société solidaire

Organiser un marathon pour enseigner la cartographie participative et solidaire (Édubase)

Engagement associatif et valeurs solidaires (Édubase)

Lecture interactive du livre libre Ada & Zangemann

ARTICLE 2 NUMÉRIQUE ET ÉCOLOGIE

Prendre conscience de l'empreinte de équipements et des usages du numérique sur l'environnement

Réaliser des affiches pour sensibiliser à l'écocitoyenneté (Édubase)

Eduquer à la sobriété numérique (Canopé)

ARTICLES 2,12 PRÉVENIR LE CYBERHARCÈLEMENT

Favoriser l'usage d'un numérique responsable dans le respect d'autrui

Identité numérique, vie privée, cyberharcèlement (Édubase)

Prudence sur Internet (CNIL)

Sensibiliser les adolescents au harcèlement (Primàbord)

RESSOURCES EN LIGNE

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler à partir de la 4e

ARTICLE 3 CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE

Encourager un numérique créatif

Des capsules web littéraires (Édubase)
Hack ton musée (Édubase)
Créer des infographies (CLEMI)

ARTICLES 14 MA RÉPUTATION NUMÉRIQUE

Comprendre les principes fondamentaux de la sécurité numérique

Jeu sérieux sur l'identité numérique (Édubase)
Maîtriser sa vie numérique sur les réseaux sociaux (Académie de Strasbourg)

ARTICLES 6,9 DROITS EN LIGNE / LIBERTÉ DE LA PRESSE ET DES MÉDIAS

Devenir un citoyen numérique

Le droit et la règle à partir de la question du harcèlement (Édubase)
Kit pédagogique du citoyen numérique (Défenseur des droits)
Médiasphères / Jeu de société (CLEMI)
Liberté d'expression et censure (Édubase)
Futur citoyen et médias d'information (Édubase)
Créer un média scolaire (CLEMI)

ARTICLE 4 COMMUNS NUMÉRIQUES

Communiquer et collaborer avec le numérique

Créer des cartes mentales avec myMarkmap (la forge)
Programmer un jeu vidéo lors de la Nuit du Code (la forge)

ARTICLE 5 INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Comprendre l'IA et ses enjeux

AI4T (FUN-MOOC)
L'IA... avec intelligence (FUN-MOOC)
Chatbot IA générative (Vittascience)
Communauté CREIA (Magistère)

RESSOURCES EN LIGNE

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler à partir de la 3e

ARTICLE 13 INFORMATION ET DÉSINFORMATION

Former à la fabrication de l'information, à sa diffusion et son impact sur les sociétés

Distinguer une rumeur d'une information (Édubase)

Alerte info ! (CLEMI)

Fake news et désinformation – La presse et les médias (LUMNI)

ARTICLE 9 MANIFESTER SON OPINION, DÉBATTRE

Favoriser l'engagement et l'utilisation d'outils numériques pour communiquer ses idées

Liberté d'expression et réseaux sociaux (ARCOM)

Travailler l'argumentation autour de l'origine du réchauffement climatique (Édubase)

Projet Simul'ONU, se confronter à l'autre (Édubase)

ARTICLES 1,3 S'ENGAGER AU PROFIT DE LA VIE CITOYENNE

Encourager l'action des élèves pour la vie du collège et de la cité

Podcast sur les stéréotypes de genre dans les métiers (Édubase)

Un blog culturel alimenté par les élèves (Édubase)

Éducation et citoyenneté numérique (ARCOM)

ARTICLES 6,10 CYBERHARCÈLEMENT

Former des élèves au respect de la vie privée en ligne, sensibiliser aux droits et devoirs

La famille tout écran (CLEMI)

Ressources e-enfance (e-enfance)

Séances autour des réseaux sociaux (Édubase)

ARTICLE 3 FORGER SON ESPRIT CRITIQUE

Donner accès à des clés de réflexion critique

Former l'esprit critique des élèves (Éduscol)

Déjouer les pièges de la désinformation (Édubase)

Utiliser l'Intelligence artificielle en géographie (Édubase)

Renforcer sa cybercitoyenneté (Académie de Poitiers)

RESSOURCES EN LIGNE

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler à partir de la 2de

ARTICLES 6,14 INTERNET ET SON CONTRÔLE

Sécuriser l'environnement numérique

Jeu d'évasion sur la sécurité numérique (Édubase)
Safer Internet Day (Internet sans crainte)
Cybermoi/s (Cybermalveillance.gouv.fr)
Passe ton hack d'abord (Education.gouv.fr)

ARTICLES 6,9 LES LIBERTÉS GARANTIES

La loi garantit les libertés d'opinion et d'expression en ligne

Liberté d'expression et censure : exploiter la BD (Édubase)

EMC et VDLR : la liberté de la presse (Édubase)

ARTICLE 2 NUMÉRIQUE ET ENVIRONNEMENT

Développer des pratiques écocitoyennes et d'usages responsables d'internet

L'empreinte écologique du téléphone portable (Édubase)

Évaluer l 'empreinte écologique du téléphone portable (Édubase)

ARTICLES 11,12 LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

Sensibiliser à l'orientation et préparer l'avenir

Bande dessinée en ligne : Les décodeuses du numérique (CNRS)

Les filles sont-elles faites pour le numérique ? (Académie de Nantes)

ARTICLE 5 COMPRENDRE LES ENJEUX DU NUMÉRIQUE

Développement de la pensée critique pour donner aux élèves des clés de compréhension

Les grands enjeux du numérique (CNIL)

Tous notés : enjeux et dangers d'une vie régie par le numérique (Édubase)

Prise de recul sur les outils et applications internet (Édubase)

RESSOURCES EN LIGNE

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler à partir de la 1re

ARTICLE 8 PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Permettre aux élèves de découvrir la richesse des outils pour créer

Comment utiliser des œuvres dans un cadre pédagogique ? (Éduscol)

Diffuser des œuvres en classe en toute légalité (Canopé)

Comprendre les Creative Commons pour une utilisation pédagogique (Canopé)

ARTICLE 13 LA DÉSINFORMATION

Repérer les fausses informations pour s'en prémuniren ligne

Déconstruire la désinformation et les théories conspirationniste (Éduscol)

Prise de notes graphiques et mise en récit sur les ressources de la désinformation (Édubase)

ARTICLE 1,3 LA PRESSE LYCÉENNE

S'engager en faveur d'une presse active pour son établissement

Exposition « Deux siècles de presse lycéenne » (CLEMI)

Je deviens journaliste (Édubase)

ARTICLES 10,11 13 LUTTE CONTRE LES DISCRIMINATIONS

Lutter contre les manipulations de l'information

Support pour lutter contre toutes formes de discriminations (Canopé)

Réalisation d'une vidéo pour lutter contre les inégalités filles-garçons (Édubase)

ARTICLE 4 COMMUNS NUMÉRIQUES

Respecter l'accès, la diffusion et la création d'œuvres

Comprendre l'IA en concevant un chatbot avec ChatMD (Ac-Aix-Marseille)

Créer des parcours de formation pour le smartphone avec ePoc (Ac-Grenoble)

RESSOURCES EN LIGNE

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Exemples à travailler en classe de terminale

ARTICLES 13,14 DÉBATTRE DES ENJEUX DU NUMÉRIQUE

Comprendre pour mieux décrypter et exercer son esprit critique

Débattre et faire débattre du numérique (CNM)

Internet est-il un outil qui permet plus de démocratie ? (Édubase)

ARTICLE 5 MESURER L'OPINION PUBLIQUE

Etre sensibilisé aux principes des sondages

Mes voisins sont-ils tous des menteurs ? (Édubase)

Principes et techniques de sondage en SES (Édubase)

ARTICLE 10 SIGNALER, AGIR ENSEMBLE

Contribuer au signalement de toute forme de discrimination, pour le respect d'autrui

Ensemble contre le cybersexisme (Matilda)

Revue de presse, dénoncer les travers de la société (Édubase)

ARTICLE 5 PENSÉE CRITIQUE ET IA

Comprendre les enjeux de l'intelligence artificielle

Former son esprit critique sur l'IA par une recherche sur la biodiversité (Édubase)

L'IA est-elle l'artiste de demain ou l'avenir de l'artiste ? (Édubase)

Découvrir la photo par l'IA (LUMNI)

ARTICLE 9 MÉDIAS ET OPINION PUBLIQUE

Favoriser la compréhension du lien entre la diffusion médiatique et l'opinion publique

En classe (CLEMI)

Prendre conscience du processus de construction et de déconstruction des informations (Édubase)

RESSOURCES EN LIGNE

CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE
ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

Liberté
Égalité
Fraternité

Charter on education for digital literacy and citizenship

Digital empowerment and inclusion

1. Developing **digital literacy** enables people to act as citizens in an inclusive society.
2. Students should be aware of digital materiality and its **environmental** footprint. It is a prerequisite for the development of ecological knowledge and environmentally-responsible behaviour.
3. The potential of digital technology increases the **power to act** and the **self-esteem** of every student, thus enhancing responsible commitment, creativity and critical thinking.
4. As a participatory process **digital commons** promote the creation and sharing of accessible permanent resources that the school community can freely use and modify.
5. Understanding digital issues, including economic issues, as well as the impact of artificial intelligence contributes to the development of **critical thinking** among students and prepares them for the **future**.

Digital rights and responsibilities

6. The **rights** of every citizen must be respected, protected and enforced in the digital world where rules and laws equally apply.
7. All citizens have **privacy and personal data protection rights**. Students have to be informed and made aware of their rights and duties in an age-appropriate manner.
8. Viewing, publishing or creating works requires respecting **intellectual property rights**.
9. Students' **freedom of opinion and speech** is guaranteed in the digital world within the framework set out by the law and the basic rules of communication.
10. Any form of discriminatory harassment or hateful content is punishable by law. Students are taught how to combat those contents. All citizens must help report any objectionable content out of **respect for others**.

Digital vigilance

11. The educational community guarantees **equal access and usage** to all students in digital environments. It is also responsible for ensuring that girls and boys have equal access to training courses, particularly those leading to digital jobs.
12. Students' use of digital technology, screen usage in particular, must be **responsible, age-appropriate** and tailored to their **biological rhythms** and **health**. It must be supervised by the school community, including families, and respect **everyone's right to disconnect**.
13. Combatting information manipulation requires training students to **verify and critically analyze information sources**, especially by identifying fake content, its spread and its impact on personal life and on society.
14. Understanding and applying the basic principles of **individual and collective digital security** is essential and concerns everyone, especially in the field of information systems. Each student receives teaching in this area throughout their schooling in order to protect **their digital footprint and reputation**.

https://eduscol.education.fr/3730/charte-pour-l-education-la-culture-et-la-citoyennete-numeriques

CNIL. COMMISSION NATIONALE INFORMATIQUE & LIBERTÉS Arcom CLEMI

2025 ANNÉE EUROPÉENNE DE L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE DU CONSEIL DE L'EUROPE

Une étude de l'Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE) a révélé qu'en moyenne :

1/3 des 14-15 ans

ayant participé à l'étude internationale sur la maîtrise des outils informatiques et la culture de l'information (ICILS) en 2018 **ne possédaient pas le niveau de compétences numériques le plus élémentaire.**

95% estiment que la pandémie de COVID-19 marque un **tournant** dans la manière dont la technologie est utilisée dans l'éducation et la formation.

moins de 40% des éducateurs (UE)

se sentaient prêts à utiliser les **technologies numériques dans l'enseignement** (avec des disparités selon les pays de l'UE).

LES ACTIONS DU PLAN D'ACTION EN MATIÈRE D'ÉDUCATION NUMÉRIQUE

PRIORITÉ 1

FAVORISER LE DÉVELOPPEMENT D'UN ÉCOSYSTÈME D'ÉDUCATION NUMÉRIQUE HAUTEMENT PERFORMANT

PRIORITÉ 2

RENFORCER LES APTITUDES ET COMPÉTENCES NUMÉRIQUES POUR LA TRANSFORMATION NUMÉRIQUE

création d'un espace européen d'éducation à la citoyenneté •

Sources :
https://education.ec.europa.eu/fr/
https://www.oecd-ilibrary.org/education/

LE PROJET « ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE » DU CONSEIL DE L'EUROPE

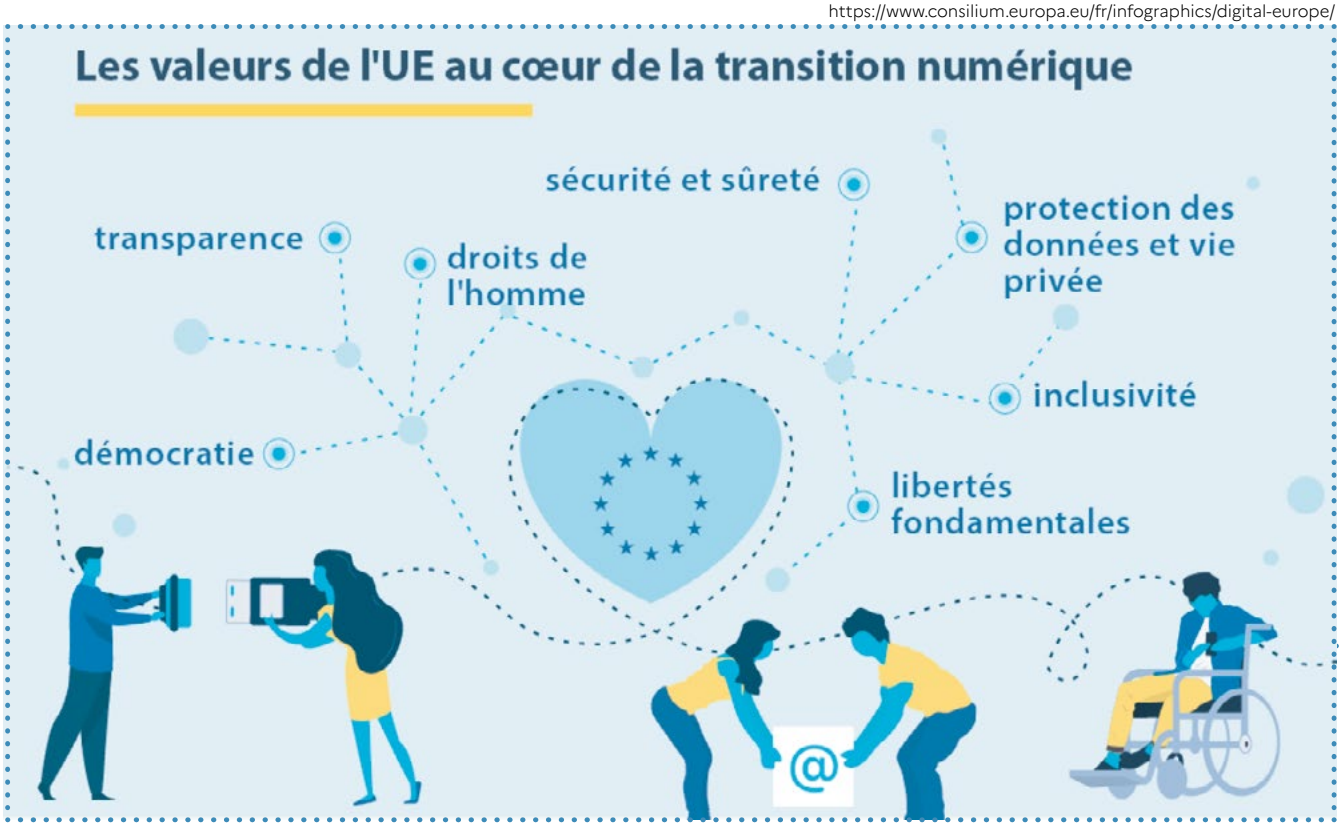
COUNCIL OF EUROPE

CONSEIL DE L'EUROPE

Le service de l'éducation du Conseil de l'Europe a entrepris depuis 2016 des travaux sur l'éducation à la citoyenneté numérique, rejoignant les ambitions françaises :
former des citoyens éclairés ayant les connaissances, les aptitudes, et la compréhension, nécessaires pour exercer et défendre leurs droits et responsabilités démocratiques en ligne.

À TÉLÉCHARGER

https://www.consilium.europa.eu/fr/infographics/digital-europe/



Sources :
https://eduscol.education.fr/3289/l-education-la-citoyennete-numerique
https://rm.coe.int/prems-047719-fra-2511-handbook-for-schools-web-16x24/168098f322

LES USAGES NUMÉRIQUES DES FRANÇAIS

87%
des Français
possèdent un smartphone

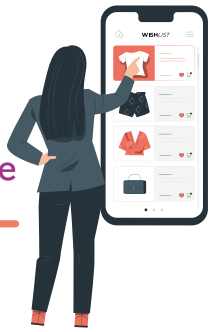
32 heures

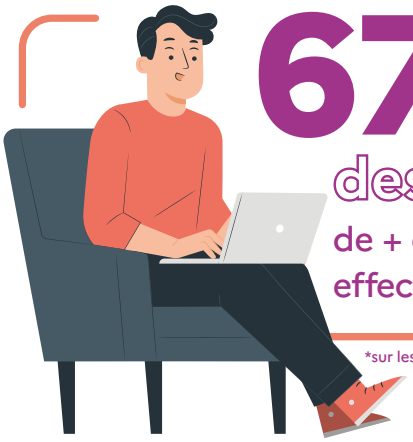
Temps que passent, en moyenne, **chaque semaine** les Français à regarder un écran

3 Français sur 4

écoutent la radio ou des contenus audio comme des podcasts ou de la musique sur Internet.

77%
des internautes
réalisent des achats en ligne





67%
des personnes
de + de 18 ans déclarent avoir effectué au moins une fois* une

DÉMARCHE ADMINISTRATIVE EN LIGNE

*sur les 12 derniers mois

Source :
https://www.economie.gouv.fr/restitution-barometre-numerique-2022#
https://www.insee.fr/fr/statistiques/6438420

LES USAGES NUMÉRIQUES DES JEUNES

1 jeune sur 5

adhère aux **théories du complot**

+ de 100 sites d'intox identifiés

FAKE NEWS • FAKE NEWS

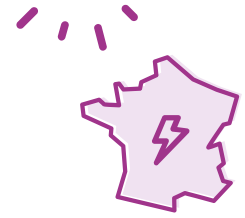
4,75 milliards de contenus partagés **par jour**

Les réseaux sociaux sont le premier moyen d'information des jeunes, utilisés quotidiennement par **70%** d'entre eux

Sources :
https://www.infohunter.education/accueil
https://www.culture.gouv.fr (Les jeunes et l'information - Synthèse - Ministère de la Culture)

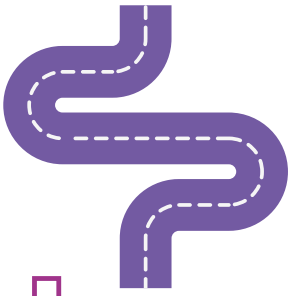
NUMÉRIQUE ET ENVIRONNEMENT

10% de la **consommation électrique** annuelle en France est attribuée aux services numériques.



Pour chaque Français, cela équivaut à l'impact environnemental d'un trajet en voiture de...

2 259 km



Le numérique représente

2,5%

de **l'empreinte carbone** de la France

20 millions

de tonnes de déchets sont générés par le cycle de vie des équipements numériques en France

78% de l'**impact environnemental** du numérique sur les émissions de gaz à effet de serre est lié à l'étape de **fabrication** des équipements

Sources :
https://infos.ademe.fr/magazine-avril-2022/faits-et-chiffres/numerique-quel-impact-environnemental/
https://ecoresponsable.numerique.gouv.fr/posts/empreinte-environnementale-du-numerique-en-france/

RÉDUIRE SON EMPREINTE NUMÉRIQUE

Réduire son empreinte numérique consiste à limiter la quantité d'informations personnelles que l'on partage en ligne, ainsi que la trace numérique que l'on laisse à travers nos activités en ligne. Voici quelques étapes pour y parvenir :

ÉTEINDRE LES APPAREILS LORSQUE VOUS NE LES UTILISEZ PAS

Cela réduit la consommation d'énergie et limite l'exposition involontaire aux risques de sécurité en ligne.

UTILISER DES MOTEURS DE RECHERCHE RESPECTUEUX DE LA VIE PRIVÉE

Optez pour des moteurs de recherche comme DuckDuckGo ou Ecosia qui n'enregistrent pas vos recherches ni ne suivent votre activité en ligne.

SUPPRIMER LES DONNÉES PERSONNELLES DES RÉSEAUX SOCIAUX

Faites régulièrement le point sur les informations que vous partagez en ligne et supprimez celles qui ne sont plus nécessaires.

UTILISER DES MOTS DE PASSE FORTS ET UNIQUES POUR CHAQUE COMPTE EN LIGNE

Faites régulièrement le point sur les informations que vous partagez en ligne et supprimez celles qui ne sont plus nécessaires.

SENSIBILISER ET ÉDUQUER LES AUTRES

Partagez vos connaissances sur la protection de la vie privée en ligne avec vos amis, votre famille et vos collègues pour les aider à réduire leur propre empreinte numérique et à prendre des mesures de sécurité appropriées.

LIMITER L'UTILISATION DES SERVICES DE STOCKAGE EN LIGNE

Réduisez votre empreinte numérique en limitant la quantité de données que vous stockez en ligne, en particulier les données sensibles.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EN ÉDUCATION

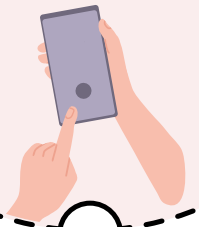
CE QUI PEUT RELEVER OU PAS D'UNE IA

CE QUI DOIT RESTER HUMAIN

- Avoir une intention
- Créer
- Réfléchir
- Hiérarchiser
- Avoir une expérience corporelle et sensible
- Donner du sens à une information, une connaissance, une œuvre
- Comprendre et agir dans des situations complexes
- Avoir une approche intuitive
- Évaluer et distinguer le vrai du faux

CE QUI PEUT ÊTRE TRAITÉ PAR UNE MACHINE

- Modélisation
- Manipulation de signes
- Apprentissage sans compréhension du sens
- Entraînement
- Imitation - Simulation
- Production de textes, images et sons en réponse à des instructions
- Calcul et traitement statistique des données massives



DNE-TN2
Source : https://edunumrech.hypotheses.org/

CADRE D'USAGE DE L'IA

L'IA PEUT ENRICHIR L'ÉDUCATION SI ELLE EST ENCADRÉE, RESPONSABLE ET RAISONNÉE.

https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647

Les grands principes

- Respect des valeurs de l'école et de la liberté pédagogique.
- Privilégier les solutions libres et l'usage frugal.
- Ne pas utiliser d'IA grand public avec données personnelles.
- Ne pas imposer aux élèves la création de comptes.

Recommandations pédagogiques

- Sensibilisation dès le 1er degré (sans manipulation directe).
- Utilisation en classe à partir de la 4e encadrée par l'enseignant.
- Formation obligatoire à l'IA en 4e, 2de, CAP.
- Fraude si un devoir est fait par IA sans autorisation.

Attitude face à l'IA

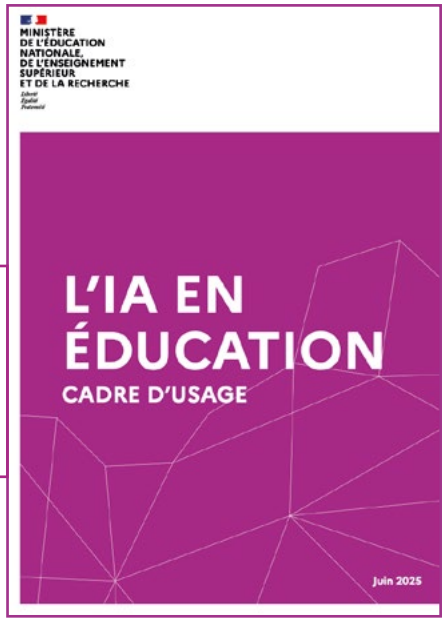
- **Soyez critique** : vérifiez, recoupez les infos produites par l'IA.
- **Soyez sobre** : évitez l'IA quand ce n'est pas nécessaire.
- **Soyez transparent** : expliquez son usage dans toute décision.
- **Soyez vigilant** : ne pas exposer les données confidentielles.

Potentialités

- Préparation de cours, personnalisation, correction.
- Révision, approfondissement pour les élèves.
- Rédaction, automatisation de tâches.

Risques et limites

- Biais, hallucinations, atteinte à la vie privée.
- Impact environnemental fort.
- Perte d'effort cognitif et de réflexion chez les élèves.



CREIA COMMUNAUTÉ DE RÉFLEXION EN ÉDUCATION SUR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

En plaçant l'intelligence artificielle au cœur des réflexions et des pratiques éducatives, la CREIA (Communauté de Réflexion en Éducation sur l'Intelligence Artificielle), lancée en novembre 2023 par la Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE), est une communauté apprenante entre pairs. Depuis le 30 août 2024, cette communauté s'adresse à l'ensemble des membres de la communauté éducative.

La CREIA favorise ainsi l'échange d'idées et d'expériences au sein d'un réseau de plus de cent formateurs issus des DRANE et des opérateurs de l'éducation nationale.

TRAVAILLER EN RÉSEAU

où les idées partagées via les forums sont exploitées pour co-construire des projets avec l'ensemble de la communauté, en s'appuyant sur les retours d'expérimentation pour améliorer les pratiques pédagogiques existantes.

RECENSER ET MUTUALISER LES IDÉES

avec un échange collectif via les forums et les webinaires, permettant de s'inspirer et de partager des idées et des ressources. La veille partagée permet également d'informer les membres de la communauté des dernières avancées sur l'IA en éducation.

ACCOMPAGNER

en mettant à disposition l'ensemble du réseau de formateurs de la CREIA pour soutenir les acteurs de l'éducation. Des actions inspirantes sont valorisées via divers canaux de communication et des micro-modules de formation sont proposés pour répondre aux besoins spécifiques, en soutien à l'innovation sur le terrain.

Pour rejoindre la communauté CREIA :
https://magistere.education.fr/dgesco/course/view.php?id=2884
Ou rechercher simplement «CREIA» dans Magistère.

CYBERMOIS 2025

https://www.cybermalveillance.gouv.fr/tous-nos-contenus/actualites/cybermois-2025

LE MOIS EUROPÉEN DE LA CYBERSÉCURITÉ

Une initiative européenne (ENISA) qui vise à sensibiliser aux cybermenaces et aux bons réflexes pour s'en protéger. En France, il est piloté par *Cybermalveillance.gouv.fr*

1er au 31 octobre 2025

Et si vous faisiez partie de l'Histoire ?

À l'occasion de la 13e édition du Cybermois, Cybermalveillance.gouv.fr lance « Histoire de Cyber » : une campagne de sensibilisation inédite qui revisite des faits historiques emblématiques pour illustrer, de manière originale et pédagogique, les bonnes pratiques à adopter en matière de cybersécurité.

Prenez part au mouvement en partageant dès le 1er octobre cette campagne auprès du plus grand nombre, et devenez un maillon essentiel de la sensibilisation à la cybersécurité.

Le Cyber Guide Famille, pour réviser ses connaissances en cybersécurité

https://www.cybermalveillance.gouv.fr/tous-nos-contenus/actualites/cyber-guide-famille-cybersecurite

Cybermalveillance.gouv.fr et ses membres ont le plaisir de présenter le Cyber Guide Famille, un support pédagogique dédié aux familles, avec 10 recommandations à mettre en œuvre face aux risques Cyber.

L'ODYSSÉE DU NUMÉRIQUE

https://www.education.gouv.fr/l-odyssee-du-numerique-450604

Une expérience ludique et réflexive

Le jeu invite les participants à déjouer des pièges numériques, à relever des challenges amusants, à partager expériences et anecdotes, et à confronter leurs points de vue dans un esprit participatif

Public visé	dès 9 ans, familles, écoles, médiathèques, ateliers éducatifs...
Objectifs	éveiller à la protection, aux usages des écrans, à la citoyenneté numérique
Conditions	jeu d'équipe, libre, imprimable, accessible
Approche	ludique, questionnante, intergénérationnelle

La Terre de la citoyenneté numérique

L'Île des écrans
Pour ouvrir un dialogue

Le Pays de la protection
Pour répondre à to

Trois univers thématiques explorés

Le Pays de la protection

- Aborde la sécurité en ligne, la vie privée, les mots de passe, les données personnelles

L'Île des écrans

- Permet de discuter de l'usage des écrans, du temps de connexion, de développer le discernement

La Terre de la citoyenneté numérique

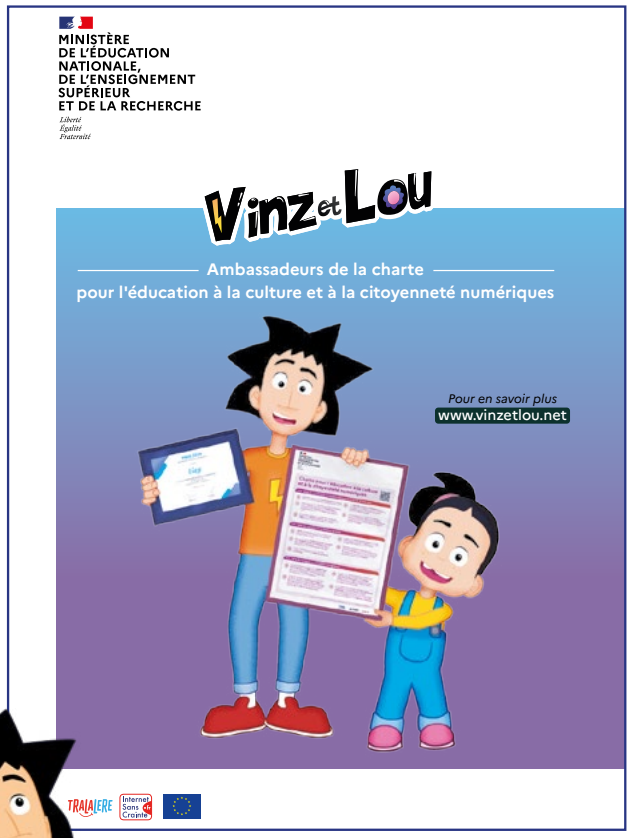
- Met l'accent sur la fabrication de l'information, le respect en ligne, la réflexion sur les réseaux

VINZ & LOU

AMBASSADEURS DE LA CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES

› POUR LES ENSEIGNANTS

- 4 séances pédagogiques pour mettre en place des séances clés en main
- 1 séance d'introduction à la Charte
- 3 séances sur les 3 parties de la Charte
- 1 affiche pour accrocher dans sa classe



› POUR LES ENFANTS

- 1 BD
- 1 sticker

› POUR LES PARENTS

- 1 quiz parents/enfants pour se challenger en famille sur les enjeux du numérique

A CONSULTER ICI

QUESTIONS/RÉPONSES

UN JEU AUTOUR DE LA CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES

CHARTE
pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

QUESTION 1

Lesquelles de ces libertés sont garanties dans le monde numérique ?

a) Liberté d'opinion.

b) Liberté d'expression.

c) Liberté de télécharger n'importe quelle oeuvre.

d) Liberté de créer et diffuser des contenus.

CHARTE
pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

QUESTION 2

VRAI OU FAUX ?

Toute forme de harcèlement ou d'incitation à la haine en ligne est un délit.

CHARTE
pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

QUESTION 3

Citez deux ou trois **droits fondamentaux** qui s'appliquent dans le monde numérique.

CHARTE
pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

QUESTION 4

Quel est l'objectif principal de l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques ?

a) Protéger les élèves des dangers d'Internet.

b) Leur apprendre à coder.

c) Les former à devenir des citoyens numériques responsables.

d) Les préparer aux métiers du numérique.

CHARTE
pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

QUESTION 5

Expliquez comment le numérique peut contribuer à l'inclusion des élèves en **situation de handicap.**

CHARTE
pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

QUESTION 6

Lesquels de ces éléments sont importants pour lutter contre **la désinformation en ligne ?**

a) Vérifier la source de l'information.

b) Croire tout ce qu'on lit sur internet.

c) Analyser le contenu de manière critique.

d) Partager l'information sans la vérifier.

CHARTE
pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

QUESTION 7

VRAI OU FAUX ?

Le cyberharcèlement n'est pas un véritable problème car il se déroule en ligne.

CHARTE
pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

QUESTION 8

Citez deux ou trois mesures **de sécurité numérique** que les élèves devraient connaître.

CHARTE
pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

QUESTION 9

Expliquez comment l'école peut **accompagner les élèves et les familles** dans un usage raisonné du numérique.

45 questions pour tester vos connaissances

45 réponses pour les valider

A TÉLÉCHARGER ICI

CYBERMALVEILLANCE

L'HAMEÇONNAGE

(phishing en anglais)
reste la **principale menace** pour toutes les catégories de publics en 2023

38%
de recherche d'assistance
pour les particuliers

17%
de demande d'assistance
pour les particuliers

LE PIRATAGE DE COMPTE

en forte augmentation ↗

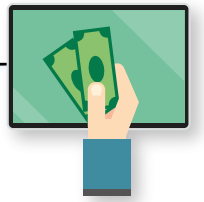
L'ARNAQUE AU FAUX SUPPORT TECHNIQUE

10%
de recherche d'assistance
pour les particuliers

demande d'assistance

16% entreprises **21%** collectivités

LES RANÇONGICIELS



touchent fortement les entreprises
(3ème menace pour les entreprises)
et les collectivités
(2ème menace pour les collectivités)

POUR LE PUBLIC SCOLAIRE

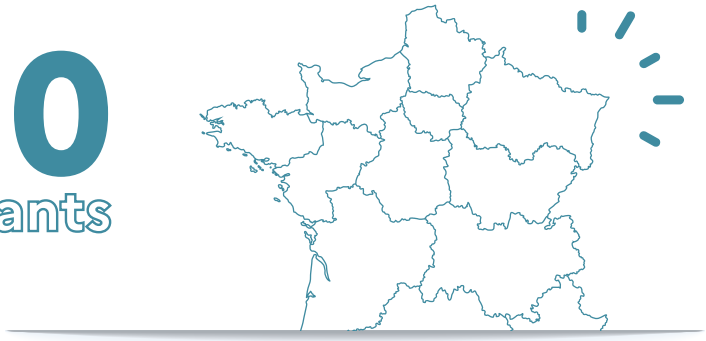
l'hameçonnage (par email ou sms) et le piratage de comptes via le téléchargement de virus dérobeurs de mots de passe (virus stealer) téléchargés sur des forums, portails de discussion ou sites de téléchargement **sont les principales menaces.**

Sur le test de faux phishing de sensibilisation en mai 2024, sur 180 000 élèves, 9 000 ont cliqué sur le message malveillant sur l'ENT.

Source : Cybermalveillance.gouv.fr

CYBERATTRACTIVITÉ

15 000
emplois vacants



11% des professionnels de la cybersécurité en 2021 sont **des femmes**

*(sur la base des 2 381 répondants de l'enquête 2021 de l'ANSSI "les profils de la cybersécurité")

LA CYBER EST UN SECTEUR QUI A BESOIN DE TOUS LES NIVEAUX DE QUALIFICATION DU TECHNICIEN À L'INGÉNIEUR

71% des professionnels recrutés en cyber sur les 5 dernières années **n'ont pas pour expertise d'origine la cybersécurité**

(quoique qualifiés, ces nouveaux entrants n'ont en majorité ni diplôme, ni certification spécifique en cybersécurité)

IL EXISTE DES PARCOURS DE FORMATIONS COMPLETS DEPUIS LE BAC (MENTION COMPLÉMENTAIRE ET JUSQU'AU NIVEAU INGÉNIEUR) AUSSI BIEN POUR LA CYBERSÉCURITÉ DES OBJETS ET DES RÉSEAUX MAIS AUSSI LA CYBERSÉCURITÉ DES SERVICES EN LIGNE.

COMMUNS NUMÉRIQUES

Un commun numérique est une ressource numérique produite, gérée et partagée par une communauté d'utilisateurs selon des règles de gouvernance conjointement élaborées.

1 apps.education.fr

Adopté par
300 000
professeurs et agents du ministère

400 millions de fichiers
pour 400 To de stockage sur le service partagé **Nuage** reposant sur le logiciel libre **Nextcloud**

350 000
participants en visio
chaque mois sur le service partagé **Visio-Agents** reposant sur le logiciel libre **BigBlueButton**

30 000
heures de vidéos
déposées sur le service partagé **Tube** reposant sur le logiciel libre **PeerTube**

2 LA FORGE
des Communs Numériques Éducatifs

4 000 projets libres
créés et partagés par la communauté enseignante sur la forge des communs numériques éducatifs

dont **MathALÉA**

- 3 millions de pages vues sur l'année scolaire 2024/2025
- 2 000 exercices à données aléatoires
- 500 000 lignes de code

dont **Primtux**

- 50 000 téléchargements de la version 8
- 250 logiciels libres et ressources éducatives libres incluses dans la distribution

3 CAPYTALE

15 000 établissements scolaires

500 000 utilisateurs actifs en 2024/2025 → **300 000 activités par semaine**

- Capytale est présent sur tous les ENT Lycée et sur la majorité des ENT collège
- 5 000 activités dans la bibliothèque / 180 000 duplicats depuis la bibliothèque

ARCHI CLASSE

REPENSER LES ESPACES SCOLAIRES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

L'aménagement des espaces scolaires est un enjeu clé pour intégrer efficacement le numérique dans les pratiques pédagogiques. La démarche Archiclasse propose un cadre structuré et des outils concrets pour aider les établissements à concevoir des environnements d'apprentissage adaptés.

CO-CONSTRUIRE
LES ESPACES SCOLAIRES
en fonction des besoins pédagogiques et des possibilités offertes par le numérique

ARCHI LAB — Collectivités et acteurs de l'école réfléchissent ensemble aux espaces

Cet outil de co-conception permet des ateliers de design thinking impliquant élèves, enseignants et administratifs pour simuler l'aménagement d'espaces, facilitant ainsi la fédération des idées grâce à des maquettes concrètes.

ARCHI START — Kit d'exploration pédagogique

Cet outil utilise des cartes pour échanger sur des pratiques pédagogiques innovantes, ouvrant la voie à une ambition partagée et préparant à l'utilisation d'Archilab pour la conception collaborative d'espaces.

COLLECTIONS DE FICHES PRATIQUES

Des fiches pour inspirer et donner des clés pour réfléchir aux projets de conception d'espaces d'apprentissages

PAYSAGES
PÉDAGOGIQUE · NUMÉRIQUE · ERGONOMIQUE · GÉOGRAPHIQUE

Créer des environnements stimulants

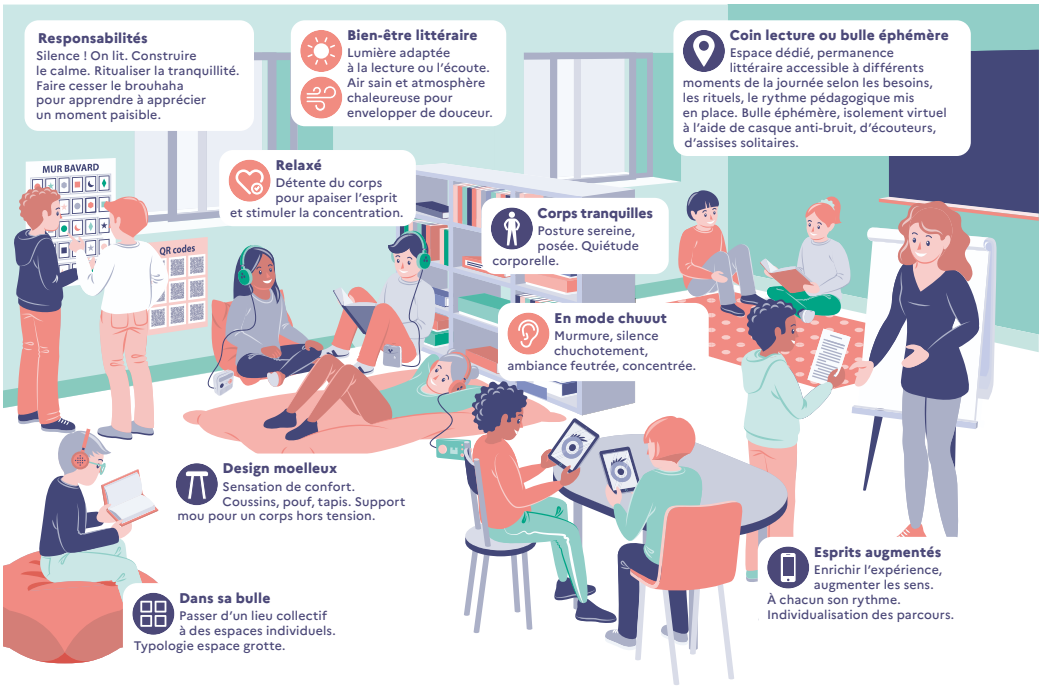
FICHE 2

Lire et écouter

Un voyage immobile

Comment ?

Collection dirigée par Marie Bara



archiclasse.education.fr

CULTIVEZ VOS COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

ACCOMPAGNER LES ÉLÈVES AVEC PIX

› Gratuit et pour la vie
› En classe ou en autonomie
› Du positionnement à la certification

5 domaines

› Information et données
› Communication et collaboration
› Création de contenu
› Protection et sécurité
› Environnement numérique

16 compétences
7 niveaux ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports a généralisé Pix **à partir de la 6e**, avec une certification des compétences numériques obligatoire pour les élèves de 3e au collège et de Terminale au lycée général, technologique et professionnel, de CAP, et étudiants en 2e année de BTS et CPGE.

pix+Edu

Pix+Édu est un site dédié à la formation des enseignants au numérique éducatif.

Il propose une démarche riche et originale :

› L'enseignant **s'auto-positionne** dans ses compétences numériques.

› Il bénéficie **d'accompagnements** : tutoriels vidéo ou pdf, explications, éléments de culture générale numérique…

› Une fois le parcours terminé, l'enseignant accède à son auto-positionnement confidentiel, **compétence par compétence**.

Espace Magistère
— Pix+Edu —

pix

CULTIVEZ VOS COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Pix Junior

version bêta

Un nouvel algorithme
et de nouveaux design

Le calendrier d'expérimentation

RENTRÉE 2024

Mise à disposition aux écoles volontaires de la plateforme Pix Junior bêta (et du Pix Orga associé) et de deux premières missions "Cyberharcèlement" et "Protection des données personnelles".

JUIN 2024

Mise à disposition à quelques écoles volontaires des TNE

SEPTEMBRE 2024

Mise à disposition pour les écoles volontaires des 12 TNE

MI-OCTOBRE 2024

Mise à disposition pour les écoles volontaires de toutes les académies

POUR ALLER PLUS LOIN

Un parcours Magistère en auto-inscription

ACCOMPAGNEMENT DE LA CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

m@gistère

1. Suivre l'actualité
2. Se former
3. S'outiller
4. Trouver des ressources
5. Échanger

https://magistere.education.fr/dgesco/course/view.php?id=2982

Primàbord

https://primabord.eduscol.education.fr

Primàbord est un portail collaboratif dédié aux **usages du numérique du cycle 1 au cycle 3.** Il mutualise des ressources pour **enseigner** (activités, séances, séquences…), pour **s'inspirer** (dispositifs, projets…) ou pour **se former** (documents de référence, parcours Magistère…).

Chut!

À l'occasion du Safer Internet Day, journée mondiale pour un Internet Sans Crainte à destination des jeunes, des familles et des professionnels de l'éducation, Chut! Explore et le Ministère de l'Éducation Nationale s'associent pour vous proposer une ressource pédagogique et ludique à télécharger gratuitement.

Explorez, téléchargez et imprimez **Les Routes du numérique**, un numéro spécial avec une carte XXL, un quizz, une BD, une infographies, des témoignages ados à destination des ados.

https://chut.media/wp-content/uploads/2024/02/chut-explore_ministere-education-nationale-c.pdf?x68800

CNIL | RESSOURCES POUR LES 8-10 ANS

TOUS ENSEMBLE, PRUDENCE SUR INTERNET !

Pour accompagner les enfants du niveau CE2 au CM2 dans le monde numérique, la CNIL met à disposition des fiches pratiques, des jeux et des vidéos dans un langage clair et simple. Découvrez l'ensemble de ces ressources.

›› DES VIDÉOS THÉMATIQUES

›› UN JEU DE CARTES POUR RESTER NET SUR INTERNET !

›› UN QUIZ : EN LIGNE, AS-TU LES BONS RÉFLEXES ?

›› UN POSTER : EN LIGNE, SOYONS TOUS PRUDENTS !

LIVRET PARENTS

La CNIL accompagne les enseignants dans leur mission d'information et d'éducation à la protection des données personnelles auprès de leurs élèves en leur proposant un dossier pédagogique.

LIVRET ENSEIGNANTS

De plus en plus connectés sans médiation, les enfants peuvent vivre des expériences inadaptées à leur âge. La CNIL propose un livret à destination des parents pour initier leurs enfants à une pratique numérique raisonnée.

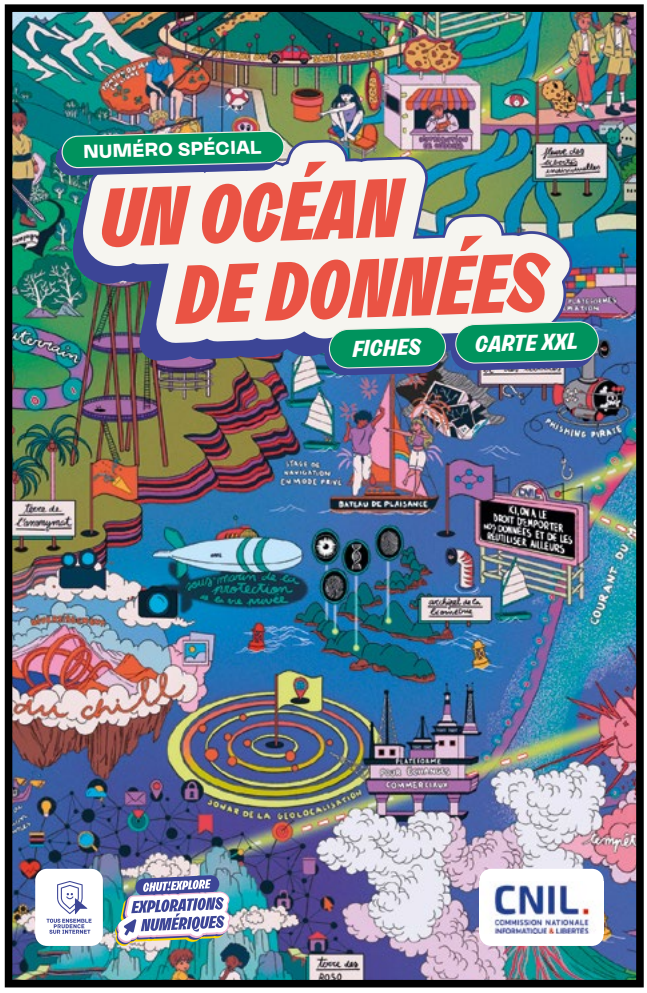
https://www.cnil.fr/fr/prudence-internet-ressources-8-10-ans

CNIL | RESSOURCES POUR LES 11-15 ANS

TOUS ENSEMBLE, PRUDENCE SUR INTERNET !

La CNIL propose des formats variés de contenus : carte XXL, fiches, ressource sonore, ressource à destination des publics DYS (dyslexie, etc.)…

Ces contenus permettront aux adolescents de mieux comprendre leur quotidien numérique et d'apprendre à mieux protéger leurs données personnelles et leur vie privée en ligne.



Un fascicule avec cinq fiches d'information :

- Les identités en ligne
- Bouclier de protection
- Mes données, mes droits
- Mener l'enquête
- « Le clic c'est pas automatique »

La carte « Un océan de données » permet de représenter l'expérience numérique : divertissement, relation aux autres, droits, réflexes de protection.

https://cnil.fr/fr/prudence-internet-ressources-11-15-ans

GLOSSAIRE

ADAPTATIVITÉ :
L'adaptativité dans le contexte de l'éducation numérique fait référence à la capacité des systèmes d'apprentissage et des logiciels pour s'adapter aux besoins individuels des élèves en proposant du contenu personnalisé, des activités et des évaluations qui correspondent à leur niveau de compétence et à leur style d'apprentissage.

ANALYSE CRITIQUE :
Capacité à évaluer de manière objective et rigoureuse les informations, les arguments ou les idées en identifiant leurs forces, leurs faiblesses, leurs biais et leurs implications.

BIAIS COGNITIFS :
Tendances systématiques à penser ou à juger de manière subjective, influencées par des facteurs tels que les expériences passées, les émotions ou les croyances personnelles.

BYOD / BRING YOUR OWN DEVICE :
(EN FRANÇAIS : AVEC / APPORTEZ VOTRE ÉQUIPEMENT PERSONNEL DE COMMUNICATION)
BYOD fait référence à la politique qui permet aux étudiants ou au personnel d'utiliser leurs propres appareils électroniques (ordinateurs portables, tablettes, smartphones) sur le campus ou dans le cadre de l'apprentissage, permettant ainsi un accès personnel et souvent familier aux outils numériques.

CLASSE MOBILE :
Une classe mobile est un ensemble d'appareils électroniques portables, tels que des ordinateurs portables ou des tablettes qui peuvent être déplacés d'une salle de classe à une autre pour faciliter l'accès des élèves aux ressources numériques.

COLLABORATION EN LIGNE :
La collaboration en ligne implique que les élèves travaillent ensemble sur des projets, des discussions ou des activités d'apprentissage à l'aide d'outils numériques tels que des forums, des outils de partage de fichiers et des plateformes de travail collaboratif, facilitant ainsi la coopération à distance.

COMMUNS NUMÉRIQUES :
Les communs numériques sont des ressources matérielles et immatérielles, partagées et gérées collectivement, accessibles librement et souvent modifiables, favorisant la co-création et le partage des connaissances au sein de la communauté.

COMPLOTISME :
Tendance à adhérer à des théories du complot expliquant des événements par des conspirations secrètes.

CULTURE NUMÉRIQUE :
La culture numérique englobe l'ensemble des connaissances, compétences et attitudes nécessaires pour utiliser efficacement les technologies numériques, comprendre leurs impacts et s'engager de manière responsable dans la société numérique.

CYBERSÉCURITÉ :
Ensemble des pratiques, outils et mesures visant à protéger les systèmes informatiques, les réseaux et les données et la société contre les cybermenaces, telles que les attaques, les intrusions ou les fraudes.

CYBERHARCÈLEMENT :
Le cyberharcèlement est une forme de harcèlement qui concerne des faits commis par l'utilisation d'un service de communication en ligne ou par le biais d'un support numérique ou électronique (smartphones, SMS, tchats, blogs, jeux en ligne, courriels, médias sociaux, etc.). Par le biais du numérique, le harcèlement peut se produire partout, être anonyme, se propager rapidement et s'immiscer dans la sphère privée et familiale.

DROIT À LA DÉCONNEXION :
Droit de chaque individu à ne pas être constamment connecté aux outils numériques.

DROITS NUMÉRIQUES :
Les droits numériques englobent l'ensemble des droits individuels liés à l'utilisation d'outils numériques, tels que le respect de la vie privée, la protection des données personnelles, la liberté d'expression et l'accès équitable aux technologies.

ÉCONOMIE DU NUMÉRIQUE :
Ensemble des activités économiques liées à la production, à la distribution et à la consommation de biens et de services numériques.

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION (EMI) :
Enseignement visant à développer la compréhension critique des médias et des informations qu'ils diffusent.

ÉGALITÉ D'ACCÈS AU NUMÉRIQUE :
Garantie assurée par la communauté éducative pour tous les élèves.

EMPREINTE ENVIRONNEMENTALE DU NUMÉRIQUE :
L'empreinte environnementale du numérique fait référence à l'impact écologique des équipements et des activités numériques, notamment en termes d'émissions de gaz à effet de serre, de consommation d'eau et d'utilisation de ressources abiotiques.

GAMIFICATION :
La gamification consiste à intégrer des éléments de jeu, tels que des points, des badges, des classements, des défis et des récompenses, dans des contextes non ludiques, comme l'éducation, dans le but de motiver les apprenants et d'améliorer leur engagement et leur apprentissage.

GÉOLOCALISATION :
Processus permettant de déterminer la position géographique d'un objet ou d'une personne à l'aide de systèmes de navigation ou de dispositifs de localisation.

INCLUSION NUMÉRIQUE :
Processus visant à assurer l'accès équitable et la participation de tous à la société de l'information et à l'économie numérique, en fournissant les compétences, les outils et les ressources nécessaires.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE :
Domaine de l'informatique visant à créer des machines capables d'exécuter des tâches qui requièrent normalement l'intelligence humaine, telles que la reconnaissance de motifs, la résolution de problèmes ou l'apprentissage.

JEU SÉRIEUX (SERIOUS GAME) :
Un jeu sérieux est un jeu vidéo conçu dans un but éducatif ou de formation, offrant des scénarios, des défis et des activités qui permettent aux joueurs d'acquérir des compétences, de résoudre des problèmes et d'apprendre tout en s'amusant.

LIBERTÉ D'EXPRESSION :
Droit permettant à chacun d'exprimer ses pensées, idées, croyances et de les diffuser.

LIVRE NUMÉRIQUE (E-BOOK) :
Un livre numérique est une version électronique d'un livre imprimé, souvent accessible sur des appareils tels que des liseuses, des tablettes ou des ordinateurs. Les livres numériques peuvent inclure des fonctionnalités interactives telles que des liens hypertexte, des vidéos intégrées et des activités supplémentaires.

LUTTE CONTRE LA MANIPULATION DE L'INFORMATION (LMI) :
Ensemble des actions et des stratégies visant à détecter, prévenir et contrer la diffusion intentionnelle de fausses informations ou de contenus trompeurs. L'objectif est de protéger le public contre la désinformation, de promouvoir une information fiable et d'encourager l'esprit critique face aux sources d'information.

MAÎTRISE DE L'INFORMATION :
Ensemble des compétences nécessaires pour rechercher, évaluer, organiser, interpréter et utiliser efficacement l'information dans un contexte donné, en tenant compte de ses sources, de sa fiabilité et de ses implications.

MANIPULATION DE L'INFORMATION :
Utilisation de techniques d'information pour induire en erreur, cacher ou travestir les faits.

MÉDIAS SOCIAUX :
Plateformes en ligne permettant aux utilisateurs de créer, de partager ou d'échanger du contenu sous forme de texte, d'images, de vidéos, etc., et de s'engager avec d'autres utilisateurs.

MODÉRATION EN LIGNE :
Processus de surveillance et de gestion des contenus publiés sur les plateformes en ligne afin de garantir le respect des règles, des normes et des valeurs de la communauté virtuelle.

MOOC (MASSIVE OPEN ONLINE COURSE) :
Les MOOC sont des cours en ligne ouverts à tous, souvent proposés par des universités ou des institutions éducatives, qui permettent à un grand nombre d'apprenants de suivre des cours sur divers sujets, généralement gratuitement ou moyennant des frais symboliques.

NUMÉRIQUE ÉDUCATIF :
Le numérique éducatif fait référence à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC) dans le domaine de l'éducation. Cela englobe l'utilisation de dispositifs, d'applications, de logiciels, de plateformes en ligne et d'autres outils numériques pour faciliter l'apprentissage et l'enseignement.

PENSÉE CRITIQUE :
La pensée critique consiste en la capacité à analyser de manière objective, à évaluer de façon raisonnée et à formuler des jugements informés, notamment dans le contexte des enjeux numériques et technologiques.

PIX :
Service public en ligne d'évaluation et de certification des compétences numériques

PLURALISME DES MÉDIAS :
Existence et promotion d'une diversité de sources d'information et d'opinions dans les médias, favorisant ainsi la liberté d'expression, le débat démocratique et la représentation équitable des points de vue.

POUVOIR D'AGIR (EMPOWERMENT) :
Le pouvoir d'agir désigne la capacité d'un individu à influencer et à agir sur son environnement, à développer sa créativité, sa confiance en soi et sa réflexion critique, souvent favorisé par l'utilisation des technologies numériques.

PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES :
La protection des données personnelles fait référence aux mesures visant à garantir la confidentialité, l'intégrité et la sécurité des informations personnelles des individus, ainsi que leur contrôle sur la manière dont ces données sont collectées, utilisées et partagées.

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE :
Ensemble de droits attachés à une création intellectuelle, définis par le code de la propriété intellectuelle. Ils comprennent les droits patrimoniaux et le droit moral.

RÉFLEXES NUMÉRIQUES :
Comportements et habitudes acquis pour naviguer en toute sécurité et de manière responsable dans l'environnement numérique.

RÉPUTATION EN LIGNE :
Image que les autres se font de nous en fonction de ce que nous publions et interagissons en ligne.

SÉCURITÉ NUMÉRIQUE :
Préoccupation collective et individuelle visant à protéger l'identité et la réputation numériques.

VÉRIFICATION DE L'INFORMATION :
Processus visant à évaluer la fiabilité et l'exactitude des informations avant de les accepter comme vraies.

ACRONYMES

ARCOM :
Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique

CLEMI :
Centre pour l'éducation aux médias et à l'information

CNIL :
Commission nationale de l'informatique et des libertés

CRCN :
Cadre de Référence des Compétences Numériques

CREIA :
Communauté de Réflexion en Éducation sur l'Intelligence Artificielle

DNE :
Direction du Numérique pour l'Éducation

DSA :
Digital Services Act
Règlement sur les services numériques
(cadre européen)

EMI :
Éducation aux médias et à l'information

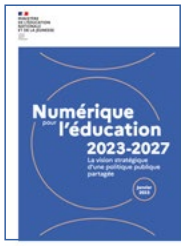
ENT :
Environnement numérique de travail

GAR :
Gestionnaire d'accès aux ressources numériques
(accès sécurisé aux ressources éducatives)

RGPD :
Règlement général sur la protection des données
(cadre européen)

TNE :
Territoires Numériques Éducatifs

A CONSULTER AUSSI



Stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027 :

https://www.education.gouv.fr/strategie-du-numerique-pour-l-education-2023-2027-344263

Dossier de présentation Année scolaire 2024-2025 (partie 3) :

https://www.education.gouv.fr/annee-scolaire-2024-2025-dossier-de-presentation-414991

Rapport du Sénat :

L'IA ET L'AVENIR DU SERVICE PUBLIC

RAPPORT THÉMATIQUE # 3IA ET ÉDUCATION

https://www.senat.fr/rap/r24-101/r24-101-syn.pdf

Carnet hypothèses de la DNE :

https://edunumrech.hypotheses.org

International – UNESCO :

Guide pour l'IA générative dans l'éducation et la recherche

https://www.unesco.org/fr/digital-education/ai-future-learning/guidance

PARTENAIRES

Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information

Le CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information) est chargé de l'éducation aux médias et à l'information (ÉMI) dans l'ensemble du système éducatif français. Fort d'un ancrage historique dans la communauté enseignante et de partenariats solides avec les médias depuis plus de 30 ans, ses missions s'organisent autour de plusieurs axes :

- la formation des enseignants (du 1er et du 2nd degrés, de toute discipline) et des formateurs / éducateurs ;
- la production et la diffusion de ressources pour accompagner les actions auprès des élèves, de la maternelle au lycée ;
- Actions d'éducation aux médias et à l'information à destination des familles (guide, kit d'ateliers, série TV...de la Famille Tout-Écran) ;
- le conseil et l'expertise, en France et à l'international ;
- l'organisation d'événements, dispositifs et concours d'éducation aux médias et à l'information (Semaine de la presse et des médias dans l'École, productions de médias scolaires - Médiatiks, #ZéroCliché, Wikiconcour Lycéen...) ;
- l'animation du réseau des coordonnateurs académiques.

Dans l'univers numérique, la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) est le régulateur des données personnelles. Elle accompagne les professionnels dans leur mise en conformité et aide les particuliers à maîtriser leurs données personnelles et exercer leurs droits.

Mission 1 - Informer, protéger les droits

Mission 2 - Accompagner la conformité / conseiller

Mission 3 - Anticiper et innover

Mission 4 - Contrôler et sanctionner

L'Arcom est l'Autorité publique française de régulation de la communication audiovisuelle et numérique. Cette régulation s'opère au service de la liberté d'expression dans l'intérêt du public et en concertation avec les professionnels.

La première mission de l'Arcom est de **garantir la liberté d'expression et de communication audiovisuelle**. Son action s'adapte aux mutations technologiques, économiques et sociales.

Promouvoir et protéger la création

Assurer la régulation des acteurs techniques et économiques

Garantir le pluralisme et la cohésion sociale

Superviser les plateformes en ligne et les réseaux sociaux

DIRECTION DU NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION