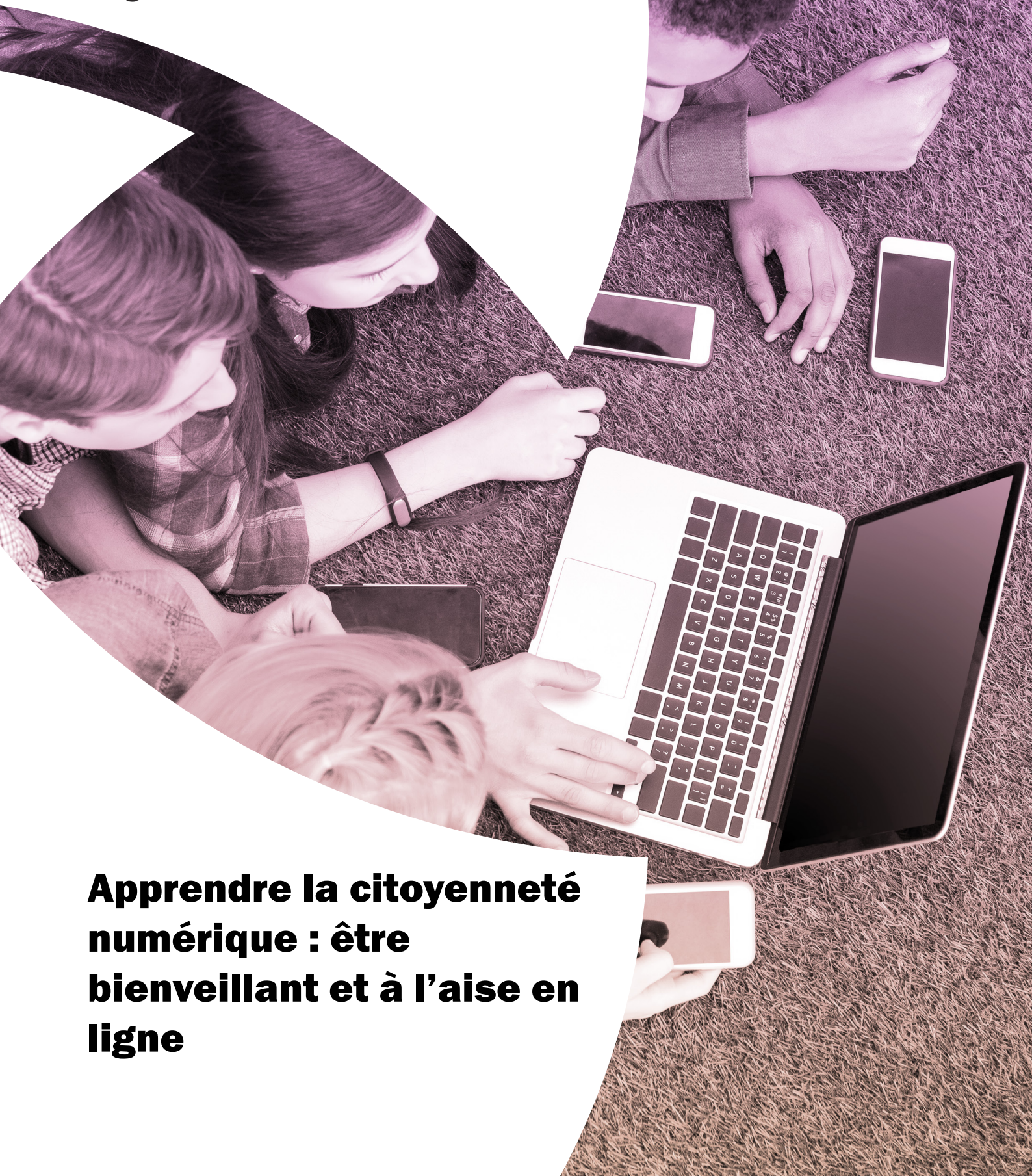




**Digi' Aware**



**Apprendre la citoyenneté  
numérique : être  
bienveillant et à l'aise en  
ligne**



# TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction</b>	<b>4</b>
---------------------	----------

## **Chapitre 1. Développer des compétences pour comprendre les pratiques numériques des jeunes**

Introduction	9
1.1 Comprendre les pratiques numériques pour en explorer les fondements	10
Favoriser un comportement numérique responsable & pratiquer l'étiquette numérique	10
Impact du temps d'écran excessif sur les jeunes	11
Stratégies pour équilibrer l'utilisation des écrans et encourager des habitudes saines	12
Relations positives en ligne	12
Reconnaître les risques potentiels	12
1.2 Cultiver des compétences en pensée critique	14
Différencier les informations fiables et trompeuses	14
Résolution de problèmes et dépannage	14
Prise de décision en ligne	15
1.3 Favoriser l'empathie et le comportement éthique	16
1.4 Étude de cas : « Left to their Own Devices »	19
Introduction	19
Instructions	19
Questions de réflexion	19
1.5 Résumé du chapitre	20
Lexique des concepts clés	21
1.6 Bibliographie	22

## **Chapitre 2 : Développer des compétences pour protéger les jeunes des risques en ligne**

Introduction	27
2.1 Désinformation en ligne : Comprendre les dangers et les impacts des fake news sur les jeunes	28
Manipulation de l'opinion et perception du monde	28
Impact sur la santé mentale	29
Renforcement des bulles de filtres et du biais de confirmation	30
2.2 Cyberharcèlement et sécurité en ligne	31
Comprendre la majorité numérique	31
Pornographie en ligne	32
Grooming et sextorsion	32
Jeux d'argent en ligne	33
Surveillance numérique	33
Violence numérique dans les relations intimes	34
QUELQUES OUTILS ET CONSEILS PRATIQUES :	34

QUELQUES PRINCIPES :	34
Conseil n°1 – Ateliers de vérification des faits :	35
2.3 Les enfants face aux écrans : identifier les risques et les bénéfices	37
Impacts négatifs et risques	38
2.4 Études de cas	41
Étude de cas n°1 – Programme d'éducation à la citoyenneté numérique à Singapour	41
Étude de cas n°2 – « Les Promeneurs du Net » en France	42
Étude de cas n°3 – Le programme "E-Pioneers" en Finlande	44
2.5 Boîte de résumé	46
Lexique des concepts clés	46
2.6 Bibliographie	48

## Chapitre 3 : Introduction et aperçu du cadre des littératures numériques critiques

Introduction	51
3.1 Principes de la littérature numérique critique	52
Pensée critique et compétences analytiques	52
Littéraire médiatique et littérature de l'information	53
Éthique numérique et responsabilité	54
3.2 La Nécessité de Développer la Littérature Numérique	56
Défis et Opportunités dans le Monde Numérique	56
L'Importance des Compétences Numériques dans la Société Moderne	57
Conséquences du Manque de Littérature Numérique	58
3.3 Les composantes de la littérature numérique critique	59
Littérature de l'information :	59
Littérature médiatique :	60
Littérature technologique :	62
3.4 Educational Methods and Strategies for Developing Critical Digital Literacy	65
Use of Case Studies and Real-life Examples	66
Apprentissage collaboratif et travail en groupe	66
Intégration des plateformes et outils numériques dans l'éducation	67
3.5 Défis dans le développement de la littérature numérique critique	68
Limitations des systèmes éducatifs	68
Problèmes d'accès et d'équité	68
Formation des enseignants et développement professionnel	69
Étude de cas – Phishing	69
Programmes et projets réussis	70
Festival de la sécurité numérique	70
3.6 Boîte de résumé	71
3.7 Bibliographie et références	72

## Conclusion

# INTRODUCTION



Dans le monde numérique interconnecté d'aujourd'hui, les activités en ligne des jeunes sont devenues un aspect fondamental de leur vie. Ces activités offrent à la fois des opportunités de développement et des défis qui nécessitent une navigation attentive. « Apprendre la citoyenneté numérique : être bienveillant et à l'aise en ligne » est une ressource complète développée dans le cadre du projet Erasmus+ KA2 « DigiAware : Sensibilisation numérique des jeunes à l'utilisation sécurisée des réseaux sociaux », financé par l'Agence nationale Erasmus+ de Norvège. Ce projet reflète un effort collaboratif visant à doter les éducateurs des compétences, des connaissances et des outils nécessaires pour guider les jeunes apprenants dans l'univers numérique.

Le projet DigiAware met l'accent sur l'importance de fournir aux éducateurs et aux élèves les compétences essentielles pour encourager un comportement responsable en ligne et renforcer leur résilience face aux risques numériques. En s'alignant sur les principes du programme Erasmus+, ce manuel intègre des perspectives européennes en matière de littérature numérique, d'inclusion sociale et de comportement éthique, afin de répondre aux divers défis auxquels les jeunes sont confrontés dans la sphère numérique.

Ce manuel propose un cadre pour développer des compétences en empathie, en pensée critique et en littérature numérique — des compétences essentielles pour adapter les approches pédagogiques aux besoins variés et en constante évolution des jeunes apprenants. En mettant l'accent sur les rôles et responsabilités des éducateurs, ce guide explore comment ces derniers peuvent promouvoir un comportement en ligne responsable, protéger la vie privée, et créer des espaces numériques inclusifs et respectueux.

Les sujets abordés couvrent un large éventail de défis, notamment l'utilisation des réseaux sociaux, l'impact du





temps passé devant les écrans, les risques liés à la désinformation, ainsi que l'importance de cultiver un comportement éthique en ligne. Ces questions sont de plus en plus pertinentes, car les interactions numériques influencent fortement le développement social, émotionnel et intellectuel des jeunes.

En fournissant aux éducateurs des stratégies concrètes pour faire face à ces défis, ce manuel vise à former une génération de citoyens numériques informés et consciencieux. Les chapitres suivants approfondissent la compréhension des pratiques numériques des jeunes, l'identification des risques potentiels, et le développement de compétences permettant aux éducateurs de créer des environnements en ligne sûrs, stimulants et bienveillants pour leurs élèves.

Ce manuel se compose de trois chapitres :

### **Chapitre 1 : Développer des compétences pour comprendre les pratiques numériques des jeunes**

Ce chapitre fournit aux éducateurs des connaissances clés et des outils essentiels pour mieux comprendre les comportements et les pratiques numériques des jeunes. Il vise à doter les enseignants de compétences fondamentales telles que l'empathie, la pensée critique et la littérature numérique, afin de les aider à créer des environnements d'apprentissage adaptés à la maturité, aux besoins et aux capacités de leurs élèves.

Le chapitre explore les dynamiques liées aux réseaux sociaux, à l'usage des écrans, ainsi que le concept plus large de littérature numérique. Il met en lumière les avantages et les risques des pratiques numériques, comme l'influence des réseaux sociaux sur la santé mentale, l'impact du temps d'écran excessif, et le potentiel d'interactions en ligne à la fois positives et négatives. Il propose également des stratégies pour encourager un comportement numérique responsable, développer l'empathie dans les interactions en ligne, et cultiver la pensée critique pour naviguer efficacement dans les complexités du monde numérique.

À travers des exemples concrets, des études de cas et des exercices de réflexion, ce chapitre permet aux éducateurs d'accompagner les jeunes dans des choix numériques éclairés, éthiques et équilibrés.

### **Chapitre 2 : Développer des compétences pour protéger les jeunes des risques en ligne**

Ce chapitre vise à doter les éducateurs des connaissances et des stratégies nécessaires pour protéger les jeunes contre les divers risques liés au monde numérique. Il explore les dangers que représentent la désinformation, le cyberharcèlement, l'exploitation en ligne, le temps d'écran excessif, ainsi que d'autres menaces numériques courantes.

Les sujets clés abordés incluent l'identification et la prévention des risques tels que les fausses informations, le grooming, la sextorsion, les jeux d'argent en ligne, et les violences numériques dans les relations. Le chapitre examine également les impacts psychologiques et sociaux de ces risques,

en soulignant l'importance de l'enseignement de la sécurité en ligne, de la gestion de la vie privée et d'une communication respectueuse sur Internet.

Grâce à des apports théoriques, des outils pratiques et des études de cas, ce chapitre donne aux éducateurs les moyens de promouvoir une culture de sécurité et de sensibilisation numérique. Il propose des stratégies concrètes, telles que l'apprentissage de la vérification des informations, la pratique de comportements sûrs en ligne, et la reconnaissance des interactions nuisibles, permettant ainsi aux jeunes de naviguer dans

### **Chapitre 3 : Introduction et perspectives sur le cadre des littéraires numériques critiques**

Ce chapitre présente aux éducateurs le Cadre des littératures numériques critiques, qui met en avant les compétences essentielles pour une utilisation sûre, responsable et efficace des technologies numériques. Il propose un aperçu des compétences clés telles que la littérature informationnelle, la création de contenus numériques, la collaboration en ligne, le bien-être numérique et la participation éthique dans les environnements numériques.

En se concentrant sur les aspects « critiques » de la littérature numérique, ce chapitre souligne l'importance d'évaluer l'information numérique, de reconnaître les biais, de favoriser un comportement éthique et de maîtriser les outils numériques en toute sécurité. Il s'inscrit dans des cadres de référence tels que le DigComp 2.2 de l'Union européenne, en intégrant ces principes dans des stratégies pratiques, tant pour les éducateurs que pour les jeunes apprenants.

À travers des études de cas, des activités pratiques et des exercices de réflexion, ce chapitre fournit aux éducateurs les outils nécessaires pour enrichir leurs pratiques pédagogiques et soutenir les élèves dans leur développement en tant que citoyens numériques informés, responsables et autonomes.

Ce manuel s'intègre dans un cadre éducatif plus large, composé de deux éléments complémentaires : Le programme de formation Digi'Aware, et la plateforme numérique e-Hub contenant des ressources éducatives libres (REL).

Ensemble, ces trois volets forment un système cohérent et complémentaire conçu pour accompagner les éducateurs en formation pour adultes.

Le manuel offre des repères théoriques précieux, constituant une base solide sur les concepts et approches pédagogiques clés. Il peut être lu dans son intégralité pour une compréhension globale ou de manière sélective selon les besoins spécifiques. Il sert également de guide pour utiliser efficacement le programme de formation.

Le programme de formation est structuré en modules comprenant des exercices, outils et stratégies pratiques adaptés aux enseignants. Ces ressources sont conçues pour être flexibles, permettant aux éducateurs de choisir les modules ou éléments correspondant à leurs objectifs pédagogiques et aux



besoins de leurs apprenants.

L'e-Hub est une plateforme numérique qui regroupe toutes les ressources développées sous forme de REL. Bien qu'elle soit conçue en priorité pour les éducateurs, elle est aussi accessible à un public plus large intéressé par la formation des adultes. La plateforme propose également des quiz interactifs pour évaluer les connaissances et compétences acquises dans chaque module, garantissant une expérience d'apprentissage dynamique et structurée.

En combinant ces trois éléments – le manuel, le programme de formation et l'e-Hub – les éducateurs bénéficient d'une boîte à outils complète, modulable et efficace pour renforcer leurs pratiques pédagogiques dans l'éducation des adultes.

Ettaoufik FATHI, FCB asbl  
Brussels, March 2025

# **CHAPITRE 1. DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES POUR COMPRENDRE LES PRATIQUES NUMÉRIQUES DES JEUNES**



# CHAPITRE 1. DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES POUR COMPRENDRE LES PRATIQUES NUMÉRIQUES DES JEUNES

## INTRODUCTION

Ce chapitre propose du contenu à destination des éducateurs afin de les aider à mieux comprendre les pratiques numériques des jeunes, ainsi que l'impact que ces pratiques peuvent avoir sur eux. Il est structuré en trois sous-chapitres :

- **Section 1 :** Elle présente des informations sur les pratiques numériques, en mettant l'accent sur la littérature numérique, l'utilisation des écrans, et les dynamiques des réseaux sociaux. Le terme pratiques numériques décrit de manière générale les différentes façons dont les individus interagissent avec et utilisent les technologies numériques. La littérature numérique fait référence aux compétences nécessaires pour participer au monde numérique et y naviguer de manière responsable. Ces compétences favorisent une utilisation sûre et réfléchie d'internet, ainsi qu'une meilleure compréhension de nos modes de communication en ligne (Webwise, 2019).
- **Section 2 :** Elle est centrée sur le développement de l'esprit critique chez les jeunes. Elle aborde des aspects tels que les compétences en résolution de problèmes, la capacité d'adaptation face aux évolutions technologiques, et les compétences en littérature médiatique. La pensée critique est une compétence qui permet d'évaluer une situation ou un problème de manière objective. Elle implique l'analyse et la réflexion approfondie. Il s'agit d'évaluer l'information et d'en questionner la validité et la fiabilité, plutôt que de tirer des conclusions hâtives ou de faire des suppositions. Ces compétences permettent de lutter contre les fausses informations et les stéréotypes négatifs véhiculés dans les médias.
- **Section 3 :** Elle met l'accent sur le développement de l'empathie et du comportement éthique, considérés comme des compétences numériques essentielles pour les jeunes adultes. À l'ère du numérique, ces compétences sont cruciales pour favoriser des interactions positives en ligne et une citoyenneté numérique responsable. En explorant le lien entre empathie, éthique et littérature numérique, les éducateurs peuvent transmettre aux jeunes les connaissances et les outils nécessaires pour évoluer dans les espaces numériques avec intégrité et respect. Grâce à des approches pratiques et fondées sur la recherche, cette section vise à permettre aux éducateurs de cultiver chez les jeunes une attitude éthique et empathique dans les environnements numériques.

Le contenu de ces trois sections est développé dans les pages suivantes, accompagné d'une étude de cas, de questions de réflexion et de ressources complémentaires.

## 1.1 COMPRENDRE LES PRATIQUES NUMÉRIQUES POUR EN EXPLORER LES FONDEMENTS

Aujourd'hui, tout le monde peut créer et partager du contenu en ligne. En conséquence, les réseaux sociaux regorgent de désinformation, de désinformation et de fausses nouvelles (Webwise, 2022). Avant de considérer qu'une information est vraie, il est recommandé de l'évaluer et de la vérifier. Les compétences en pensée critique sont essentielles pour analyser l'information et évaluer sa fiabilité, sa précision et sa qualité (Berkeley Library, 2024). Cela peut se faire en considérant le sens et l'objectif du contenu, en identifiant s'il présente des biais, et en se posant des questions telles que : quel est le but de l'auteur ? Pourrait-il ou elle avoir un agenda caché ? (National Library Wellington, s.d.).

## FAVORISER UN COMPORTEMENT NUMÉRIQUE RESPONSABLE & PRATIQUER L'ÉTIQUETTE NUMÉRIQUE

Dans le monde en ligne, les droits à la vie privée, à la sécurité, à l'accès et à l'inclusion, ainsi que la liberté d'expression s'appliquent toujours (Webwise, 2021). Toute personne qui utilise Internet laisse une empreinte numérique. Il s'agit d'un ensemble de données issues de son activité en ligne, incluant les recherches effectuées, les clics, les sites visités, le temps passé sur ceux-ci, etc. Ces données sont enregistrées et peuvent être utilisées par des entreprises pour analyser les préférences des consommateurs.

Il est important que les jeunes comprennent comment leurs données sont collectées et utilisées. Ils peuvent protéger leur empreinte numérique en examinant les paramètres de confidentialité et de cookies, et en adoptant de bonnes habitudes de navigation.

Par ailleurs, un comportement numérique responsable implique le respect des droits des autres en ligne et l'adoption d'une conduite éthique. Il est essentiel que les jeunes prennent conscience de l'impact de leurs actions en ligne — ce qu'ils partagent et la manière dont ils communiquent.

### **Comportement numérique responsable & étiquette** (Abhishek, 2023 ; Raising Children Network, 2023)

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Respecter la vie privée et la propriété intellectuelle des autres.</li><li>• Éviter de créer ou de partager des fausses informations.</li><li>• Garantir la sécurité en ligne.</li><li>• Créer des mots de passe robustes.</li><li>• Ne pas partager d'informations personnelles.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Adopter de bonnes habitudes de navigation sécurisée.</li><li>• Être vigilant face au cyberharcèlement, aux arnaques et au harcèlement en ligne.</li><li>• Communiquer de manière respectueuse et utiliser un langage approprié (en gardant à l'esprit que les mots peuvent être mal interprétés).</li><li>• Respecter la diversité des points de vue.</li><li>• Éviter tout comportement offensant.</li></ul> |
|---|---|



## IMPACT DU TEMPS D'ÉCRAN EXCESSIF SUR LES JEUNES

Le temps d'écran (TE) désigne le temps passé devant un écran numérique ou électronique, quel qu'il soit (Lalloo-McGurk, 2023). De nombreuses recherches ont été menées sur les effets du TE chez les jeunes, en réponse à l'augmentation apparente des problèmes de santé mentale au sein de ce groupe (Santos et al., 2023 ; Tang et al., 2021).

Bien que plusieurs études indiquent une corrélation entre le TE et la santé mentale, la nature exacte de ce lien reste mal comprise, et des recherches supplémentaires sont nécessaires. Les limites souvent mentionnées incluent le fait que les participants doivent autoévaluer leur propre temps d'écran, la variabilité des méthodes utilisées pour mesurer les impacts sur la santé mentale, ainsi que le manque de diversité dans les populations étudiées (Santos et al., 2023).

Tang et al. (2021), dans une revue d'études longitudinales, ont conclu que le lien entre TE et symptômes dépressifs était faible à très faible. De leur côté, Muppalla et al. (2023) ont constaté que le multitâche médiatique avait un effet négatif, notamment sur la mémoire de travail, l'inhibition et la capacité à changer de tâche.

Santos et al. (2023) ont réalisé une revue systématique de 50 articles portant sur la relation entre les jeunes (âgés de 10 à 21 ans) et leur santé mentale. Globalement, un lien semble exister entre TE et santé mentale, mais 12 des études analysées n'ont trouvé aucun lien négatif. Les auteurs notent que les adolescents sont particulièrement sensibles aux opportunités et risques des nouvelles technologies. Le développement de circuits cérébraux socio-affectifs peut entraîner une plus grande réactivité à l'information sociale, une impulsivité accrue face aux récompenses, ainsi qu'un besoin constant d'évaluation par les pairs.

Ils soulignent aussi un point important : les réseaux sociaux peuvent aggraver l'anxiété ou la dépression, mais les jeunes souffrant déjà de ces troubles peuvent aussi s'y réfugier comme mécanisme d'adaptation. Enfin, ils mentionnent que les écrans à LED peuvent perturber le rythme circadien et la régulation du sommeil, ce qui peut accentuer les troubles de santé mentale.



## STRATÉGIES POUR ÉQUILIBRER L'UTILISATION DES ÉCRANS ET ENCOURAGER DES HABITUDES SAINES

Les éducateurs devraient mettre en avant des stratégies utiles permettant aux jeunes de mieux gérer leur temps en ligne. Il est essentiel de les encourager à établir des limites claires et à adopter des habitudes équilibrées.

### *Équilibrer l'utilisation des écrans & adopter des habitudes saines (Internet Matters, 2019 ; Jigsaw, 2021)*

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Définir des limites de temps (entre 1 et 3 heures par jour) et utiliser une alarme ou un minuteur.</li><li>• Limiter l'usage des écrans à certains moments précis de la journée.</li><li>• Garder les repas sans écran.</li><li>• Éviter les écrans avant de se coucher.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Mettre les appareils en mode « ne pas déranger » pendant d'autres activités (ex. : devoirs), afin d'éviter les distractions.</li><li>• Désactiver les notifications et faire des pauses régulières avec la technologie / les réseaux sociaux.</li><li>• Consacrer du temps à d'autres activités (sport, lecture, jeux non numériques, etc.).</li></ul> |
|--|--|

## RELATIONS POSITIVES EN LIGNE

Les technologies numériques offrent de nombreuses opportunités aux jeunes et peuvent avoir un impact positif sur leur vie. Elles peuvent être utilisées comme outils éducatifs et permettent un accès facile à une multitude d'informations et de nouvelles idées. Ces technologies permettent également aux jeunes de rester en contact avec leurs amis et leur famille, même à distance.

Elles leur offrent aussi la possibilité de créer de nouvelles connexions, de rencontrer des personnes partageant des intérêts, des points de vue ou des expériences similaires. Les réseaux sociaux peuvent constituer un outil particulièrement précieux pour les personnes marginalisées : ils leur permettent de faire entendre leur voix, de partager leurs expériences et de former des communautés de soutien en ligne (Lee, 2019).

Lee (2019) souligne notamment les avantages des réseaux sociaux comme outil de communication pour les personnes en situation de handicap. Cela inclut la possibilité d'utiliser ces plateformes pour militer, socialiser, et rencontrer d'autres personnes vivant des situations similaires.

## RECONNAÎTRE LES RISQUES POTENTIELS

Internet et les réseaux sociaux présentent également des risques. Les jeunes qui passent beaucoup de temps en ligne peuvent être plus exposés à des contenus nuisibles ou inappropriés pour leur âge (Lalloo-McGurk, 2023). Ils peuvent également être plus vulnérables face au cyberharcèlement ou à l'exploitation.



Lorsqu'un jeune ne connaît pas les règles de sécurité en ligne, il risque de compromettre sa vie privée et ses informations personnelles. Le temps passé en ligne peut aussi se faire au détriment d'autres activités qu'il aime. Il peut aussi être plus facilement distrait pendant ces activités par son téléphone ou par des notifications (Lalloo-McGurk, 2023).

Les réseaux sociaux peuvent également contribuer au développement de troubles du comportement alimentaire (BodyWhys, s.d. ; Lalloo-McGurk, 2023). Le contenu médiatique qui promeut la culture des régimes ou des pratiques malsaines (même de manière subtile) peut avoir un effet négatif sur la relation des jeunes avec la nourriture, leur corps et leur image corporelle.



## 1.2 CULTIVER DES COMPÉTENCES EN PENSÉE CRITIQUE

Les biais sont une inclination injuste en faveur ou contre quelqu'un ou quelque chose. Ils peuvent être présents tant dans les médias traditionnels que numériques. Les médias impartiaux restent neutres lorsqu'ils présentent des nouvelles, des faits et des preuves, permettant au lecteur de tirer ses propres conclusions (IADT, 2024). En revanche, les médias biaisés tenteront d'influencer l'opinion publique. Il est important que les jeunes soient conscients des manières dont le biais peut se manifester. L'utilisation du langage peut être un indicateur de biais. Par exemple, l'utilisation d'un langage extrême, émotionnel ou persuasif, des déclarations qui ont des connotations, ainsi que la simplification excessive ou la généralisation des informations (Kaisler & O'Connor, 2024). D'autres éléments à prendre en compte incluent l'identité de l'auteur, ses sources, son point de vue politique et ce qu'il pourrait gagner en partageant certains contenus. De plus, abordent-ils des points de vue alternatifs et des contre-arguments ? Les jeunes devraient apprendre à évaluer le contenu pour détecter les biais implicites (subtils) et les biais par omission (IADT, 2024). Ils peuvent le faire en vérifiant si des détails importants ont été omis en croisant d'autres sources. Ils devraient également remettre en question la manière dont les personnes sont représentées et dépeintes dans le contenu qu'ils consultent, et si la voix et la perspective de certains sont ignorées (MediaSmarts, 2023). Ils devraient être vigilants face à un manque de représentation et à la représentation de l'intersectionnalité, ainsi qu'à la stigmatisation (MediaSmarts, 2023).

### DIFFÉRENCIER LES INFORMATIONS FIABLES ET TROMPEUSES

Il peut être difficile de savoir si l'information en ligne est fiable ou non. BBC (2023) énumère les signes évidents de contenu peu fiable ; le contenu est mal écrit, désorganisé, comporte des fautes d'orthographe et des informations obsolètes. Cependant, parfois ce n'est pas aussi évident. La vérification, la vérification des faits et les recherches inversées d'images sont de bonnes tactiques pour vérifier la fiabilité des informations trouvées en ligne (BBC, 2023).

### RÉSOLUTION DE PROBLÈMES ET DÉPANNAGE

La capacité à résoudre des problèmes et à dépanner lorsqu'on utilise des technologies numériques est une compétence cruciale dans le monde actuel. La technologie est intégrée dans de nombreux aspects de la vie des jeunes, et être habile à l'utiliser est souvent un atout précieux sur le marché du travail. Les jeunes doivent également essayer de suivre les changements et les avancées technologiques ! Ce sont des compétences transférables qu'il vaut la peine de développer.

Le dépannage est essentiellement une approche structurée pour résoudre des problèmes. Il comprend les étapes suivantes : identifier le problème, déterminer la cause profonde, développer des solutions et élaborer un plan, expérimenter différentes options et tester les solutions (Subedi, 2024). Ces étapes peuvent être répétées et ne doivent pas nécessairement suivre un ordre précis. Il est utile de faire un brainstorming pendant ce processus. Les jeunes peuvent utiliser leurs compétences en

pensée critique et en logique pour les soutenir. Au fil du temps, ils deviendront plus confiants dans le traitement des différents types de problèmes techniques qui se présentent (Vibe Breda, n.d.). Ils deviendront également plus compétents dans leur travail et leur communication dans le monde numérique.

## PRISE DE DÉCISION EN LIGNE

En général, la prise de décision est une compétence qui prend du temps et de l'expérience pour se développer. La prise de décision en ligne peut être plus difficile, car les gens peuvent se sentir distants et déconnectés de leurs décisions. De nombreuses publicités et contenus médiatiques sont conçus pour encourager les utilisateurs à prendre des décisions rapides et impulsives. Cela empêche les gens de ralentir et de réfléchir aux conséquences de leurs décisions. Nyrhinen, et al. (2023) ont décrit comment la « commodité et l'automatisation » des achats en ligne ont rendu « les achats impulsifs de plus en plus faciles ». Ils ont résumé comment les « publicités ciblées » et la « présence de marques sur les réseaux sociaux » alimentent encore ce type de prise de décision impulsive. Stachowiak-Krzyzan (2019) a expliqué comment les réseaux sociaux peuvent être utilisés pour influencer les jeunes à effectuer des achats non planifiés. Ces plateformes sont souvent là où les jeunes découvrent un produit. Les commentaires d'autres personnes et les critiques vidéo peuvent être très influents. Il est aussi très facile, rapide et accessible de faire des achats. Les éducateurs devraient apprendre aux jeunes à faire une pause et à réfléchir avant de prendre des décisions, notamment en ce qui concerne le partage d'informations personnelles en ligne, la publication de contenu, la communication avec les autres et les achats (ISPCC, 2021).

De bonnes compétences en prise de décision peuvent être cultivées lorsque les jeunes disposent de l'espace nécessaire et se sentent confiants et en sécurité dans leurs capacités. Il est essentiel que les éducateurs soient empathiques et patients et leur permettent d'apprendre de leurs erreurs. Avoir des discussions, des réflexions et jouer des scénarios peut être un bon moyen de développer ces compétences hors ligne (Rachel's Challenge, 2024).

## 1.3 FAVORISER L'EMPATHIE ET LE COMPORTEMENT ÉTHIQUE

L'empathie est un pilier fondamental pour des interactions positives en ligne. L'empathie peut être définie comme la capacité à comprendre et partager les sentiments, les expériences et les perspectives des autres dans des environnements numériques. Elle consiste à reconnaître et à prendre en compte les émotions transmises par la communication numérique, comme les messages texte, les images ou les vidéos, et à répondre avec compassion et compréhension (Rosen et al. 2013).

Les éducateurs doivent enseigner aux élèves à comprendre des perspectives diverses, pratiquer l'écoute active et répondre avec compassion dans les espaces numériques. En cultivant l'empathie, les élèves développent une compréhension plus profonde des expériences et des émotions des autres, favorisant des connexions significatives et réduisant les conflits en ligne.

Comprendre les subtilités des pratiques numériques des jeunes est essentiel pour favoriser efficacement l'empathie dans les interactions en ligne. La recherche de Moreno et al. (2016) souligne l'importance de reconnaître les expériences et perspectives diverses qui façonnent le comportement en ligne des individus. En prenant en compte les contextes numériques uniques dans lesquels évoluent les jeunes, les éducateurs peuvent adapter les stratégies de développement de l'empathie pour aborder les défis et opportunités spécifiques dans les espaces numériques.

De plus, le travail de Greenhow et Robelia (2009) met en évidence le rôle de l'écoute active dans la promotion de l'empathie en ligne. L'engagement actif avec les expressions numériques des autres, qu'il s'agisse de textes, d'images ou de vidéos, permet aux élèves de comprendre les émotions et les perspectives sous-jacentes aux interactions en ligne. En enseignant aux élèves à interpréter et à répondre avec empathie au contenu numérique, les éducateurs leur donnent le pouvoir de créer des liens plus profonds et de naviguer dans les relations numériques avec sensibilité et compréhension.

En intégrant les enseignements de ces études, les éducateurs peuvent concevoir des activités de développement de l'empathie qui tirent parti des pratiques numériques des jeunes pour promouvoir l'empathie et la compassion dans les interactions en ligne. Grâce à des discussions guidées, des exercices de réflexion et des expériences interactives, les élèves peuvent développer les compétences et l'état d'esprit nécessaires pour encourager l'empathie et le comportement éthique dans les espaces numériques.

Le travail de Livingstone et Third (2017) souligne l'intersection de l'empathie et de la citoyenneté numérique. En enseignant aux jeunes à considérer l'impact de leurs actions en ligne sur les autres et la communauté numérique plus large, les éducateurs peuvent instiller des valeurs éthiques et de l'empathie dans les interactions numériques. Cette approche encourage les élèves à réfléchir à leur empreinte numérique et à faire des choix empathiques qui contribuent positivement aux espaces en ligne.

Dans le monde connecté d'aujourd'hui, l'éthique numérique joue un rôle essentiel dans l'orientation du comportement et des interactions en ligne des jeunes adultes. Dans le cadre des interactions en ligne, l'éthique numérique fait référence à un ensemble de principes moraux et de lignes directrices



qui régissent le comportement, les actions et les décisions des individus dans les environnements numériques. Cela implique une conduite responsable et éthique dans divers aspects des interactions en ligne, y compris, mais sans s'y limiter, le respect de la vie privée des autres, la communication honnête et transparente, la pratique de la citoyenneté numérique et le maintien de l'intégrité et de la responsabilité dans les espaces numériques (Ess, 2014).

À mesure que les jeunes adultes naviguent dans des environnements en ligne complexes, développer des compétences en matière d'éthique numérique devient de plus en plus important pour une participation responsable et éthique dans la société numérique. Un aspect fondamental de l'éthique numérique est le respect de la vie privée et de la confidentialité des informations numériques des autres. Les jeunes adultes doivent comprendre l'importance d'obtenir le consentement avant de partager des données ou du contenu personnel en ligne (Boyd, 2014). De plus, ils doivent être conscients des conséquences potentielles de leurs actions numériques sur la vie privée des autres et prendre des mesures pour protéger les informations sensibles.

Une autre dimension clé de l'éthique numérique est la promotion des interactions respectueuses et inclusives en ligne. Les jeunes adultes doivent être attentifs à leur langage, à leur ton et à leur comportement lorsqu'ils communiquent en ligne, en évitant le harcèlement, la discrimination ou le contenu offensant (Livingstone & Third, 2017). Adopter la diversité et favoriser l'empathie dans les espaces numériques contribue à créer des communautés en ligne inclusives où chacun se sent valorisé et respecté. De plus, l'éthique numérique englobe la citoyenneté numérique responsable, y compris l'évaluation critique des informations en ligne et le partage responsable du contenu. Les jeunes adultes doivent développer les compétences nécessaires pour évaluer de manière critique la crédibilité et la fiabilité des sources en ligne afin d'éviter de diffuser des informations erronées ou de participer à des pratiques nuisibles en ligne (Boyd, 2014).

Dans ce cadre, la création d'espaces sûrs dans les environnements éducatifs est intrinsèquement liée à la promotion de l'éthique numérique chez les jeunes adultes. Selon Hinduja et Patchin (2015), créer des espaces sûrs dans les environnements éducatifs pour les interactions en ligne implique d'établir des environnements d'apprentissage numériques inclusifs et soutenant où les élèves se sentent valorisés, respectés et protégés contre les nuisances. Cela comprend la mise en œuvre de stratégies pour promouvoir la bienveillance, lutter contre le cyberharcèlement, garantir la confidentialité et encourager une culture de respect et d'inclusivité dans les interactions numériques.

Les environnements éducatifs servent de fondation pour nourrir l'empathie, le comportement éthique et les compétences numériques chez les jeunes adultes. En adaptant les environnements éducatifs pour favoriser l'empathie et le comportement éthique, les éducateurs peuvent créer des espaces sûrs qui promeuvent la bienveillance, luttent contre le cyberharcèlement et assurent l'inclusivité dans les interactions numériques.

La recherche récente de Lin et al. (2021) souligne l'importance de créer des environnements d'apprentissage numériques inclusifs et soutenant pour promouvoir l'empathie et le comportement éthique chez les jeunes adultes. En intégrant des composantes d'apprentissage social et émotionnel (SEL) dans les programmes de littérature numérique, les éducateurs peuvent favoriser les

compétences en matière d'empathie et de prise de décisions éthiques dans les interactions en ligne. Cette approche favorise une culture de la bienveillance et du respect, réduisant ainsi la prévalence du cyberharcèlement et des comportements négatifs en ligne.

De plus, le travail de Livingstone et Helsper (2021) souligne la nécessité d'initiatives complètes de perfectionnement numérique pour équiper les jeunes adultes des compétences nécessaires pour naviguer de manière responsable dans les environnements numériques. En offrant des opportunités d'apprentissage pratique, de pensée critique et de réflexion éthique, les éducateurs peuvent permettre aux jeunes adultes de développer des compétences en littératie numérique et des pratiques numériques éthiques. Cette approche holistique du perfectionnement numérique favorise un sentiment d'autonomie et de résilience, permettant aux jeunes adultes de participer de manière confiante et éthique aux espaces numériques.

En intégrant les enseignements de ces études, les éducateurs peuvent concevoir des environnements éducatifs qui promeuvent l'empathie, le comportement éthique et le perfectionnement numérique chez les jeunes adultes. En favorisant une culture de bienveillance, d'inclusivité et de responsabilité dans les interactions numériques, les éducateurs créent des espaces sûrs où les jeunes adultes peuvent prospérer et contribuer positivement à la société numérique.

En conclusion, nourrir l'empathie et le comportement éthique est un aspect indispensable de la littérature numérique pour les jeunes adultes. Alors qu'ils naviguent dans les complexités du monde numérique, ces compétences servent de principes directeurs pour favoriser des interactions en ligne positives et une citoyenneté numérique responsable. En équipant les jeunes adultes avec l'empathie et la prise de décisions éthiques, les éducateurs leur permettent de s'engager de manière éthique, respectueuse et responsable dans les espaces numériques. Grâce à l'éducation continue et au soutien, nous pouvons cultiver une génération de citoyens numériques qui contribuent positivement aux communautés en ligne et façonnent une société numérique plus inclusive et empathique.



## 1.4 ÉTUDE DE CAS : « LEFT TO THEIR OWN DEVICES »

### INTRODUCTION

Dans cette étude de cas, vous explorerez le rapport « Left to their own devices » de Papamichail et Sharma (2019). Il s'agit d'un rapport du Royaume-Uni publié par Barnardo's qui examine la relation entre les jeunes, les réseaux sociaux et la santé mentale. Il est conseillé de lire l'intégralité du rapport, mais pour cette activité, vous devrez seulement lire certaines sections spécifiques.

### INSTRUCTIONS

- Commencez par ouvrir le rapport, accessible via ce lien : [https://www.barnardos.org.uk/sites/default/files/uploads/B51140%2020886\\_Social%20media\\_Report\\_Final\\_Lo%20Res.pdf](https://www.barnardos.org.uk/sites/default/files/uploads/B51140%2020886_Social%20media_Report_Final_Lo%20Res.pdf)
- Alternativement, allez sur le site de Barnardo's et téléchargez le rapport ici : <https://www.barnardos.org.uk/research/left-their-own-devices-young-people-social-media-and-mental-health>

Vous devez lire les sections suivantes :

1. Résumé des avantages et inconvénients des appareils ; **page 9.**
2. Quels sont les effets positifs des réseaux sociaux sur la santé mentale et le bien-être des enfants et des jeunes ? **Pages 17-20.**
3. Quels sont les effets négatifs des réseaux sociaux sur la santé mentale et le bien-être des enfants et des jeunes ? **Pages 21-24.**

Après avoir lu chaque section, réfléchissez au contenu et répondez aux questions de réflexion suivantes.

### QUESTIONS DE RÉFLEXION

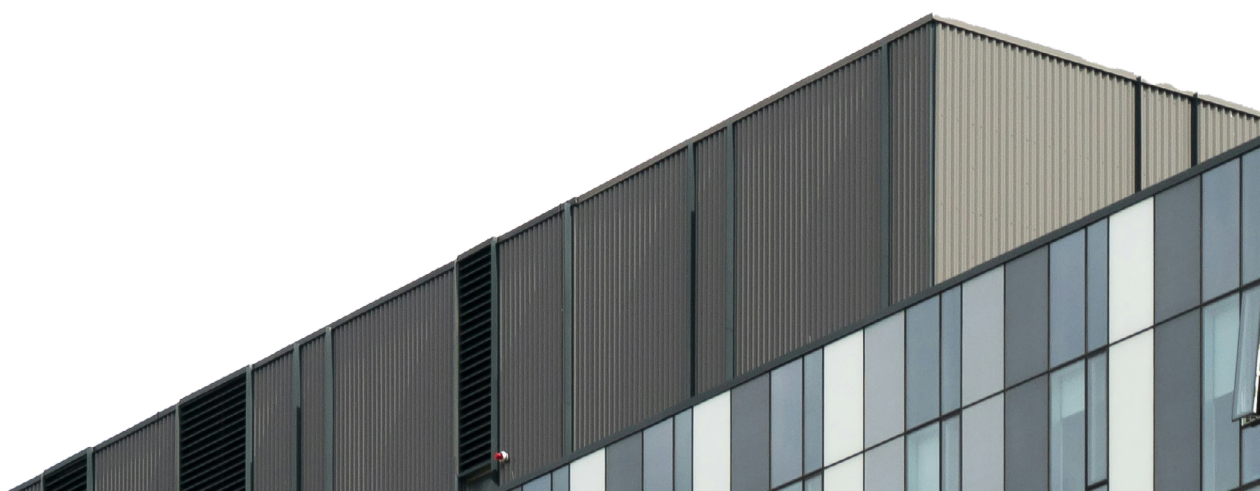
- Q1. Considérez l'impact que ce rapport a sur votre compréhension de l'utilisation des appareils numériques par les jeunes.
- Q2. Quel est l'impact potentiel que les appareils peuvent avoir sur la santé mentale des jeunes ?
- Q3. Qui court un risque plus élevé de développer un problème / trouble mental ?
- Q4. Réfléchissez à l'importance d'enseigner la sécurité en ligne aux enfants et aux jeunes.
- Q5. Comment ce rapport pourrait-il changer la manière dont vous travaillez avec les jeunes à l'avenir ?
- Q6. Notez toutes autres réflexions et pensées que vous avez basées sur ce contenu.

## 1.5 RÉSUMÉ DU CHAPITRE

implications, en fournissant aux éducateurs des outils pour comprendre et guider ces pratiques de manière efficace. Il est divisé en trois sections : Section 1 se concentre sur la littérature numérique, l'utilisation des écrans et les dynamiques des réseaux sociaux, en mettant l'accent sur la nécessité de compétences qui favorisent des interactions en ligne responsables et sécurisées. Section 2 souligne l'importance de cultiver les compétences de pensée critique chez les jeunes afin de naviguer de manière critique dans l'information numérique, lutter contre la désinformation et éviter les stéréotypes négatifs. Section 3 met en avant la nécessité de nourrir l'empathie et le comportement éthique, essentiels pour favoriser des interactions positives en ligne et une citoyenneté numérique responsable.

Le chapitre aborde également les impacts du temps excessif passé devant les écrans sur la santé mentale, l'importance de trouver un équilibre entre l'utilisation des écrans et des habitudes saines, ainsi que les risques potentiels associés aux activités en ligne. Il met l'accent sur la promotion de comportements numériques responsables, incluant le respect de la vie privée et de la propriété intellectuelle, la pratique de la navigation sécurisée et la communication respectueuse en ligne.

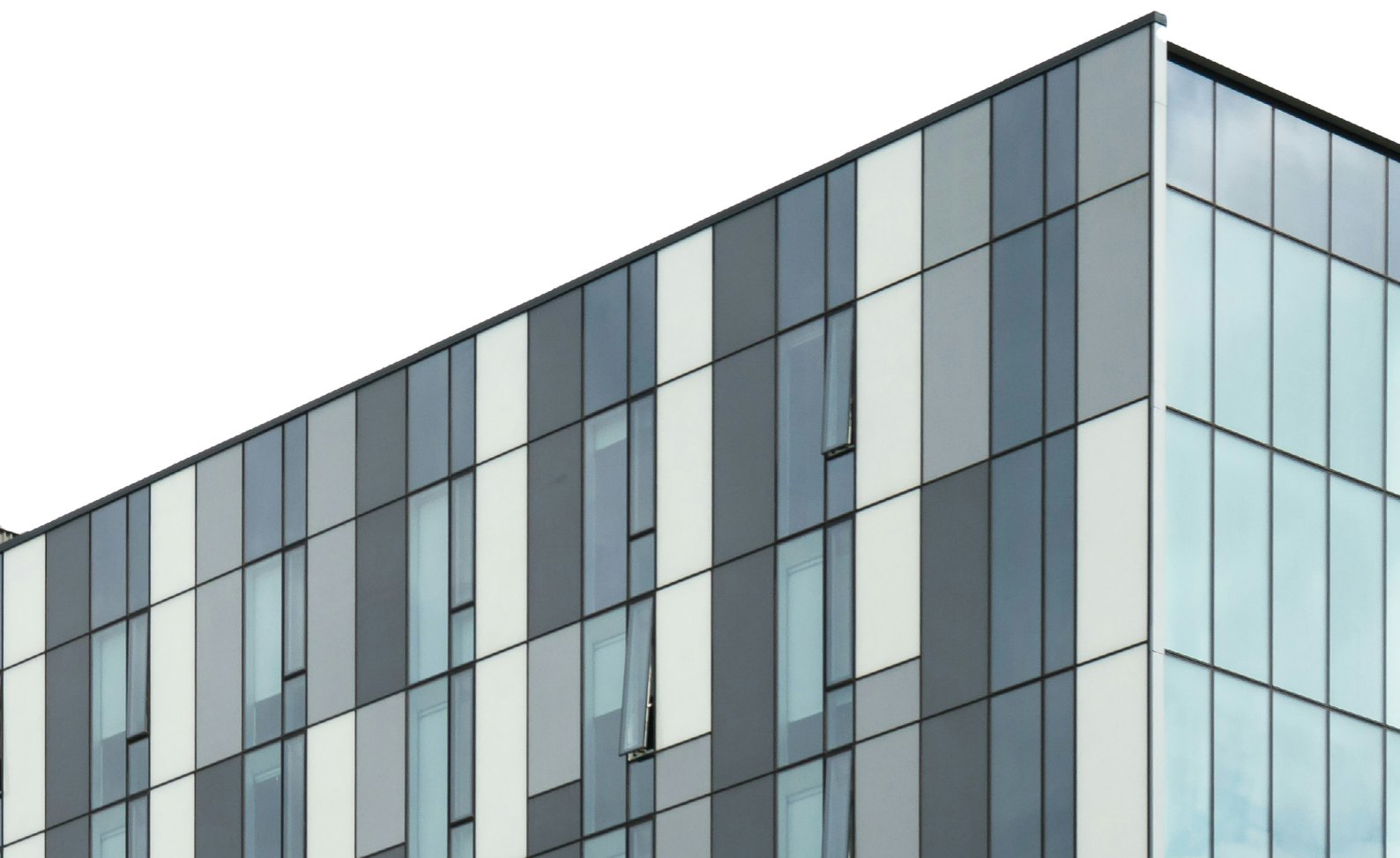
En intégrant des stratégies pratiques et des perspectives, les éducateurs peuvent aider les jeunes à développer une compréhension complète des pratiques numériques, de la pensée critique, de l'empathie et du comportement éthique, leur permettant de naviguer dans le monde numérique de manière efficace et responsable.





## LEXIQUE DES CONCEPTS CLÉS

- Littérature numérique : Compétences et aptitudes nécessaires pour participer de manière responsable et sécurisée dans le monde numérique.
- Utilisation des écrans : Temps passé devant des écrans numériques ou électroniques, ses impacts et les stratégies pour un équilibre.
- Dynamiques des réseaux sociaux : Interactions et comportements au sein des plateformes de médias sociaux.
- Pensée critique : Évaluation objective des situations ou problèmes, impliquant l'analyse, l'évaluation et la remise en question de la validité des informations.
- Empathie : La capacité de comprendre et de partager les sentiments, les expériences et les perspectives des autres dans les environnements numériques.
- Citoyenneté numérique : Participation responsable et éthique dans la société numérique, y compris le respect de la vie privée d'autrui et la pratique de l'intégrité.
- Empreinte numérique : Données collectées en fonction de l'activité en ligne d'une personne, y compris les recherches sur Internet, les modèles de clics et le temps passé sur les sites web.
- Comportement numérique responsable : Actions respectant les droits des autres en ligne, y compris l'évitement de la désinformation, la pratique de la navigation sécurisée et le respect des perspectives diverses.
- Prise de décision en ligne : Le processus de faire des choix éclairés dans les environnements numériques, en prenant en compte les conséquences des actions et décisions.
- Espaces sûrs : Environnements d'apprentissage numériques soutenant et inclusifs où les étudiants se sentent valorisés, respectés et protégés des dommages.



## 1.6 BIBLIOGRAPHIE

- Abhishek, G. (2023, June 2). Digital Citizenship: Empowering Responsible Online Engagement. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/digital-citizenship-empowering-responsible-online-abhishek-guguloth/>
- ACT for Youth Center for Community Action. (2024). SEL toolkit: Decision making. <https://actforyouth.net/program-toolkit/ya-activities/sel/decision.cfm>
- BBC. (2023, October 13). Fact or fake - is information on the web always reliable? BBC News. <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/zjr8qyc#zy6s3qt>
- Berkeley Library. (2024, February 2). Evaluating resources: Home. Library Guides at UC Berkeley. <https://guides.lib.berkeley.edu/evaluating-resources>
- BodyWhys. (n.d.). Coping with media and social media pressure. Improving Body Image: Part 3. <https://www.bodywhysbodyimage.ie/ibi/3coping-with-media-and-social-media-pressure>
- Boyd, D. (2014). It's complicated: The social lives of networked teens. Yale University Press.
- Ess, C. (2014). Digital media ethics. Polity Press. <https://lib.zu.edu.pk/ebookdata/Media%20Sciences/Media/Digital%20Media%20Ethics%20by%20Charles%20Ess.pdf>
- European Commission. (2018). DigComp framework. EU Science Hub. [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en)
- European Commission. (2024, January 19). Critical thinking: A life skill in the internet era. <https://school-education.ec.europa.eu/en/insights/news/critical-thinking-life-skill-internet-era>
- Greenhow, C., & Robelia, B. (2009). Old communication, new literacies: Social network
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2015). Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying (2nd ed.). Corwin.
- IADT. (2024, March 5). Critical thinking: Finding + evaluating the right information online: Fake news and media bias. Libguides. <https://iadt.libguides.com/findinginfo/fakenews>
- Internet Matters. (2019, September 3). How to help teens balance screen time. <https://www.internetmatters.org/resources/screen-time-tips-to-support-teens/>
- ISPC. (2021, March 26). How to empower your child to make good online choices. <https://www.ispcc.ie/how-to-empower-your-child-to-make-good-online-choices/>

- Jigsaw. (2021, June 30). Screen Time and young people. <https://jigsaw.ie/screen-time-and-young-people/>
- Kaisler, L. K., & O'Connor, D. (2024, March 26). How to evaluate information sources. NJIT Library. <https://researchguides.njit.edu/evaluate/bias>
- Lalloo-McGurk, D. (2023, September 18). Excessive screen time in children and young people – should we be worried? Youth STEM 2030. <https://www.youthstem2030.org/youth-stem-matters/read/excessive-screen-time-in-children-and-young-people>
- Lee, J. (2019, June 7). Social media as a communication tool for disabled people. Everyone Can. <https://everyonecan.org.uk/news/social-media-as-a-communication-tool-for-disabled-people/>
- Lin, C. H., Lin, C. M., Wang, W. H., Chen, H. S., & Wu, Y. H. (2021). Cultivating empathy and ethical digital behavior through the online digital literacy education environment. *Education Sciences*, 11(2), 80.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2021). Online risks and opportunities for young people. In *Handbook of Children and the Media* (pp. 1–25). Wiley.
- Livingstone, S., & Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *New Media & Society*, 19(5), 657–670.
- MediaSmarts. (2023). Representation of diversity in media – overview. <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/media-issues/diversity-media/representation-diversity-media-overview#ftn36>
- Medium. (2024b, March 5). The role of Critical Thinking in Digital Literacy. <https://medium.com/@writinguniverseofficial/the-role-of-critical-thinking-in-digital-literacy-e1a67477d94b>
- Moreno, M. A., Jelenchick, L. A., Egan, K. G., Cox, E., Young, H., Gannon, K. E., & Becker, T. (2016). Feeling bad on Facebook: Depression disclosures by college students on a social networking site. *Depression and Anxiety*, 33(12), 1081–1089.
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Reddy Pulliahgaru, A., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of excessive screen time on Child development: An updated review and strategies for Management. *Cureus*, 15(6). <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- National Library Wellington. (n.d.). Digital content — finding, evaluating, using and creating it. National Library. <https://natlib.govt.nz/schools/digital-literacy/strategies-for-developing-digital-literacy/digital-content-finding-evaluating-using-and-creating-it>

- Nyrhinen, J., Sirola, A., Koskelainen, T., Munnukka, J., & Wilska, T.-A. (2023). Online antecedents for young consumers' impulse buying behavior. *Computers in Human Behavior*, 153, 108129. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108129>
- Rachel's Challenge. (2024, April 3). Teaching youth decision making skills through activities. <https://rachelschallenge.org/uncategorized/teaching-youth-decision-making-skills>
- Raising Children Network. (2023, June 2). Digital Citizenship: Teens Being Responsible Online. <https://raisingchildren.net.au/pre-teens/entertainment-technology/digital-life/digital-citizenship>
- Rosen, L. D., Mark Carrier, L., & Cheever, N. A. (2013). The Benefits of Facebook "Friends:" Social Capital and College Students' Use of Online Social Network Sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(4), 341–361. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12029>
- Santos, R. M. S., Mendes, C. G., Sen Bressani, G. Y., de Alcantara Ventura, S., de Almeida Nogueira, Y. J., Marques de Miranda, D., & Romano-Silva, M. A. (2023). The associations between screen time and mental health in adolescents: a systematic review. *BMC Psychology*, 11(127).
- Radom, R. (2025, September 22). Evaluating information sources using the 5 Ws. OER Commons. <https://oercommons.org/authoring/19364-evaluating-information-sources-using-the-5-ws/view>
- Stachowiak-Krzyżan, M. (2019). The use of social media by young consumers in purchasing processes. *Marketing of Scientific and Research Organizations*, 31(1), 84–108. <https://doi.org/10.2478/minib-2019-0014>
- Subedi, H. (2024, January 25). How to transition from troubleshooting it issues to solving business problems. <https://www.linkedin.com/pulse/how-transition-from-troubleshooting-issues-solving-business-subedi-oh4hf/>
- Tang, S., Werner-Seidler, A., Torok, M., Mackinnon, A. J., & Christensen, H. (2021). The relationship between Screen Time and Mental Health in young people: A systematic review of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review*, 86, 102021. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2021.102021>
- The Ohio State University. (2023, December 14). Critical thinking and problem solving with technology. Office of Technology and Digital Innovation. <https://it.osu.edu/digital-skills-competencies/critical-thinking-and-problem-solving-technology>
- Vibe Breda. (n.d.). Solving problems. Vibe learning platform. <https://vibe.cityoflearning.eu/en/activities/15903>



- Viluckiene, J. (2015). The relationship between online social networking and offline social participation among people with disability in Lithuania. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 185, 453–459. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.03.413>
- Webwise. (2018, July 4). Digital Literacy Skills: Critical Thinking. Webwise.ie. <https://www.webwise.ie/uncategorized/critical-thinking-digital-world/>
- Webwise. (2019, March 25). Developing Digital Literacy Skills. Webwise.ie. [https://www.webwise.ie/teachers/digital\\_literacy/](https://www.webwise.ie/teachers/digital_literacy/)
- Webwise. (2021, March 3). 10 themes of digital citizenship. Webwise.ie. <https://www.webwise.ie/teachers/10-themes-of-digital-citizenship/>
- Webwise. (2022, July 22). Explained: What is fake news? <https://www.webwise.ie/teachers/what-is-fake-news/>

## **CHAPITRE 2 : DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES POUR PROTÉGER LES JEUNES DES RISQUES EN LIGNE**

# CHAPITRE 2 : DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES POUR PROTÉGER LES JEUNES DES RISQUES EN LIGNE

## INTRODUCTION

Dans notre ère numérique en constante évolution, l'utilisation d'Internet et des écrans est omniprésente dans la vie des jeunes et des enfants. Si ces pratiques offrent de nombreuses opportunités positives, il est essentiel de reconnaître, comprendre et identifier les risques potentiels auxquels les jeunes sont exposés. Ce chapitre vise à vous fournir les clés théoriques et les outils nécessaires pour comprendre les dangers concrets liés à Internet, aux réseaux sociaux et à la désinformation, afin de mieux éduquer et protéger les jeunes.



## 2.1 DÉSINFORMATION EN LIGNE : COMPRENDRE LES DANGERS ET LES IMPACTS DES FAKE NEWS SUR LES JEUNES

La désinformation en ligne représente un défi majeur, en particulier pour les jeunes, qui ont souvent moins tendance à vérifier la véracité des informations qu'ils trouvent sur Internet. Bien qu'ils soient parfois plus à l'aise avec les outils numériques que les générations précédentes, les adolescents sont également plus enclins à tomber dans les pièges de la désinformation et des théories du complot. Il est essentiel d'apprendre aux jeunes à identifier les signes de la désinformation dès le départ. Ils sont souvent exposés à un flux constant d'informations sur Internet et les réseaux sociaux. Les fausses informations peuvent se propager rapidement et facilement sur ces plateformes, ce qui rend les jeunes particulièrement vulnérables. Sans les bons outils pour évaluer la véracité des informations, ils peuvent être amenés à croire et à partager des fake news, contribuant ainsi à leur diffusion.

### MANIPULATION DE L'OPINION ET PERCEPTION DU MONDE

Les fausses informations sont souvent conçues pour influencer l'opinion publique, promouvoir des idées ou des agendas spécifiques, ou encore semer la confusion. Les jeunes, qui sont en train de construire leur vision du monde et leurs opinions, peuvent être facilement influencés par des contenus trompeurs. Cela peut entraîner une déformation de leur perception de la réalité et de leurs croyances, avec des conséquences durables sur leurs attitudes et comportements.

Un exemple marquant de fake news ayant eu un impact mondial illustre parfaitement cette vulnérabilité. Au début de la pandémie, plusieurs désinformations et théories complotistes ont circulé sur les réseaux sociaux, accentuant la confusion autour du virus et des mesures sanitaires. L'une d'elles affirmait à tort que la technologie 5G était liée à la propagation du COVID-19. Cette rumeur a même conduit certains jeunes à commettre des actes de vandalisme contre des antennes 5G dans plusieurs pays, convaincus que cette technologie permettait aux gouvernements ou aux grandes entreprises de propager le virus ou de contrôler la population. Même si l'Organisation mondiale de la santé (OMS) a formellement réfuté tout lien entre la 5G et le COVID-19, cette fausse information a été massivement relayée et a influencé l'opinion de nombreux jeunes pendant plusieurs années. Cet exemple illustre comment une fake news peut se répandre rapidement et avoir des conséquences concrètes, voire dangereuses.



## IMPACT SUR LA SANTÉ MENTALE

La diffusion de fausses informations peut également avoir un impact négatif sur la santé mentale des jeunes. Les contenus faux ou sensationnalistes peuvent provoquer de l'anxiété, de la peur ou de la colère, notamment lorsqu'ils traitent de sujets sensibles comme la santé, la politique ou les enjeux sociaux. Ce sentiment de confusion peut entraîner une perte de confiance dans les médias et les institutions.

Selon le pédopsychiatre Serge Tisseron, “avant l'âge de 6 ou 7 ans, les enfants ne font pas la différence entre un message fictif, informatif ou publicitaire”, ce qui renforce leur vulnérabilité face à ces contenus.

Voici quatre effets spécifiques de la désinformation sur les jeunes :

- **ANXIÉTÉ ET STRESS GÉNÉRALISÉ** : La circulation de fausses informations, en particulier celles liées à des événements alarmants ou des crises, peut engendrer un stress important
- **BAISSE DE L'ESTIME DE SOI** : Les fake news peuvent également nuire à l'estime de soi, notamment lorsqu'elles véhiculent des stéréotypes négatifs, des critiques ou des attaques personnelles. Les messages dévalorisants sur l'apparence physique, l'identité ou les capacités peuvent fortement altérer la confiance en soi.
- **ISOLEMENT SOCIAL** : La désinformation peut engendrer une forme d'isolement en accentuant les divisions sociales, politiques ou culturelles. Cela peut entraîner une rupture des relations interpersonnelles et un sentiment d'exclusion.
- **DÉSENGAGEMENT ET CYNISME** : Une exposition prolongée à la désinformation peut pousser les jeunes à se méfier des médias, des institutions et même de leur entourage. Ils peuvent devenir cyniques et désabusés, perdant confiance dans la possibilité d'accéder à la vérité.

## RENFORCEMENT DES BULLES DE FILTRES ET DU BIAIS DE CONFIRMATION

Sur les réseaux sociaux, les jeunes sont souvent exposés à des contenus qui confirment leurs croyances existantes. Cela crée ce qu'on appelle des bulles de filtres, renforçant le biais de confirmation et limitant l'exposition à des points de vue variés. Les fake news alimentent cette polarisation en renforçant des opinions préexistantes sans remise en question.

Ce phénomène contribue à une vision du monde réductrice, à une perte d'esprit critique et à une méfiance croissante envers les médias traditionnels. Lorsque les jeunes sont confrontés à de la manipulation ou à de la désinformation, ils peuvent finir par douter de toutes les sources d'information, ce qui nuit à leur capacité à se forger une opinion éclairée et à participer activement à la vie démocratique.

Les influenceurs peuvent également jouer un rôle important dans ce phénomène. Un exemple marquant est Andrew Tate, qui a compté jusqu'à 8,5 millions d'abonnés, dont une grande majorité de jeunes garçons. Il prétendait leur apprendre à devenir riches, mais diffusait aussi des messages dangereux, notamment que les femmes sont inférieures aux hommes et doivent être rabaissées voire soumises à la violence. Son influence a été telle que des établissements scolaires britanniques ont dû créer un programme éducatif pour contrer ses propos et lutter contre la montée de la misogynie chez les adolescents ([New York Times, 2023](#)).

Pour conclure les fake news représentent un risque majeur pour les jeunes en ligne. Elles nuisent à leur capacité à s'informer correctement, à développer un esprit critique et à participer activement et de manière constructive à la société. Il est donc essentiel de sensibiliser les jeunes à ces dangers et de leur fournir les compétences nécessaires pour évaluer de manière critique les informations qu'ils rencontrent en ligne.

## 2.2 CYBERHARCÈLEMENT ET SÉCURITÉ EN LIGNE

### COMPRENDRE LA MAJORITÉ NUMÉRIQUE

En Europe, l'âge auquel un enfant peut légalement s'inscrire sur les réseaux sociaux est en général encadré par le Règlement général sur la protection des données (RGPD) de l'Union européenne, entré en vigueur en mai 2018. Ce règlement fixe l'âge minimum pour consentir au traitement de ses données personnelles en ligne, y compris sur les réseaux sociaux.

Selon la législation du RGPD, l'âge minimal pour consentir au traitement de ses données personnelles est de 16 ans. Toutefois, les États membres peuvent abaisser cet âge à 13 ans au minimum. Ainsi, dans la plupart des pays européens, l'âge minimum pour s'inscrire sur un réseau social est de 13 ans, en conformité avec la limite la plus basse autorisée par le RGPD.

Cependant, il est important de noter que les réseaux sociaux eux-mêmes peuvent fixer leurs propres limites d'âge. Par exemple, Facebook et Instagram imposent un âge minimum de 13 ans, tandis que d'autres plateformes peuvent avoir des seuils différents. Les parents et représentants légaux ont également un rôle à jouer dans la supervision et la gestion de l'utilisation des réseaux sociaux par leurs enfants.

L'âge de 13 ans est souvent mentionné dans les Conditions Générales d'Utilisation (CGU) des réseaux sociaux. Il faut aussi noter que des obligations s'imposent aux plateformes telles que TikTok, Instagram ou Snapchat. Elles doivent notamment :

- Refuser l'inscription des enfants de moins de 15 ans sauf autorisation parentale ;
- Informer, lors de l'inscription, les enfants de moins de 15 ans et leurs parents sur les risques liés à l'usage numérique, les moyens de prévention, et les conditions d'utilisation de leurs données personnelles ;
- Permettre aux parents de demander la suspension du compte de leur enfant de moins de 15 ans ;
- Activer, lors de l'inscription d'un mineur, un dispositif de contrôle du temps passé en ligne, avec notifications régulières.

Pour vérifier l'âge et le consentement parental, les réseaux sociaux devront mettre en place une solution technique conforme à un référentiel élaboré par l'ARCOM, après concertation avec la CNIL. En cas de non-respect, les plateformes peuvent être sanctionnées jusqu'à 1 % de leur chiffre d'affaires mondial. Un délai d'un an est prévu avant l'entrée en vigueur du dispositif.

## PORNOGRAPHIE EN LIGNE

Quand les jeunes naviguent sur Internet, il est facile d'être attiré par des sites pornographiques via des publicités intrusives, notamment sur des plateformes de jeux. Il suffit parfois d'un clic involontaire ou intentionnel pour se retrouver exposé à du contenu inapproprié.

Des codes malveillants continuent à circuler en ligne, affichant des publicités pornographiques ou tentant de piéger les utilisateurs avec de fausses applications de sécurité ou des services premium coûteux. Ces codes sont conçus pour évoluer et pourraient plus tard servir à voler des identifiants ou autres données sensibles.

Certains sites utilisent des noms de domaine trompeurs pour attirer les enfants. Par exemple, en Norvège, un site nommé lek.no (« lek » signifie « jeu ») peut être perçu comme un site ludique mais mène à des contenus pornographiques. L'exposition à la pornographie peut détériorer la perception des jeunes sur la sexualité et les relations. De nombreuses études montrent que les jeunes consommateurs de porno sont plus susceptibles de croire que la sexualité inclut la violence.

## GROOMING ET SEXTORSION

Les salons de discussion en ligne permettent de discuter avec des inconnus partageant des intérêts similaires. Certains ne demandent pas d'identifiant, permettant un anonymat total. Cela augmente les risques de grooming, c'est-à-dire d'approches sexuelles manipulatrices.

Un groomer est une personne qui cherche à établir un lien affectif pour amener la victime à :

- Participer à des conversations sexuelles,
- Envoyer des images ou vidéos dénudées,
- Accepter de rencontrer en personne.

Souvent, les agresseurs se font passer pour des pairs afin de gagner la confiance des victimes, en se montrant attentionnés. Des plateformes comme Chatroulette, Chatrandom ou Omegle (désormais fermée suite à une plainte liée à l'exploitation de mineurs) sont connues pour ce type de risques.

Le partage de photos ou vidéos personnelles peut entraîner des conséquences graves, notamment des cas de sextorsion. C'est lorsque des individus menacent de diffuser des contenus privés si la victime ne paie pas ou ne se soumet pas à de nouvelles demandes. Dans certains cas, les jeunes sont forcés à des actes sexuels ou à envoyer d'autres images explicites.

Europol a produit une vidéo multilingue de sensibilisation à ces risques : [Regarder sur YouTube](#)



## JEUX D'ARGENT EN LIGNE

Dans certains jeux vidéo, la frontière entre le jeu et le pari devient floue. De nombreux titres incitent les joueurs à acheter des loot boxes (coffres à récompenses aléatoires). Le joueur dépense de l'argent dans l'espoir d'obtenir des avantages ou des objets rares – mais les chances de tomber sur des objets de grande valeur sont minces.

Un exemple connu est la série FIFA, où les joueurs achètent des packs de cartes pour obtenir des footballeurs. Rune Mentzoni, chercheur norvégien, a investi environ 3 800 dollars dans ces packs sans obtenir les joueurs qu'il espérait.

Des adolescents ont dépensé des centaines d'euros dans ces loot boxes, et les études montrent que les jeunes hommes avec peu de ressources sont les plus grands consommateurs.

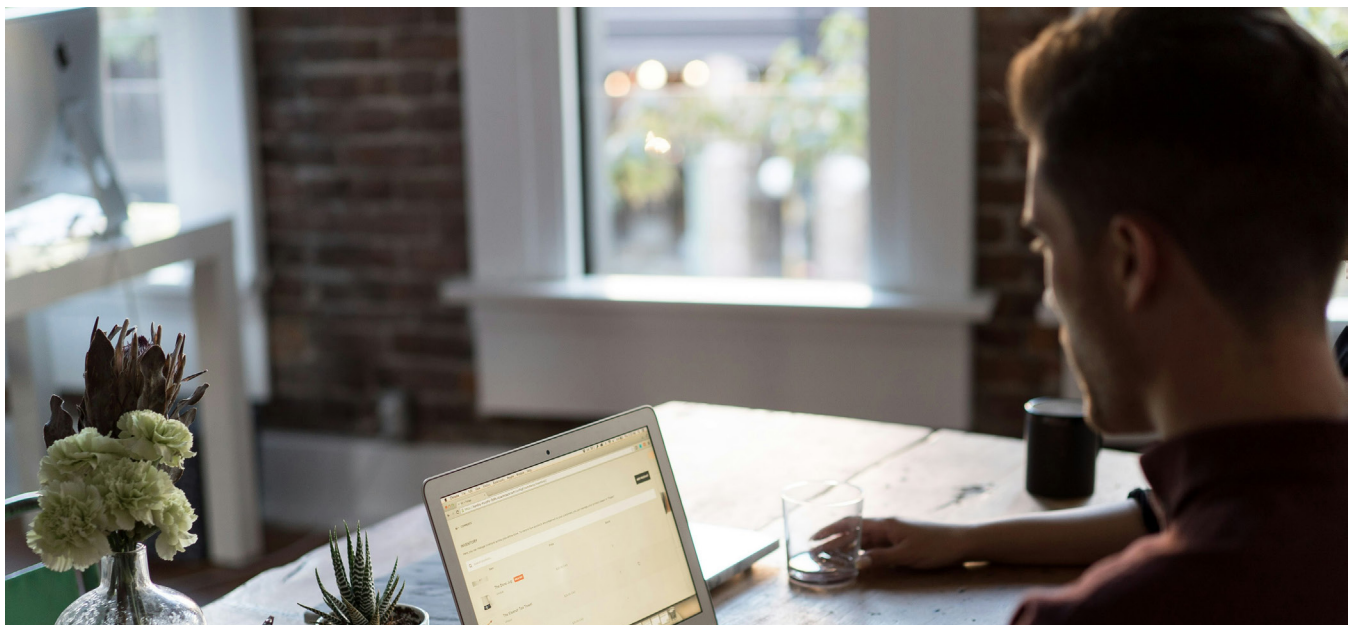
Une étude espagnole menée sur 2 213 adolescents (11-17 ans) a révélé que l'achat de loot boxes était courant et qu'il existait un lien positif entre leur usage et les jeux d'argent réels, six mois plus tard. Ces résultats soulèvent des inquiétudes quant à la normalisation de comportements addictifs et compulsifs, même dans des jeux pour enfants.

## SURVEILLANCE NUMÉRIQUE

Dans un monde perçu comme dangereux, certains parents utilisent des applications de surveillance pour suivre la position de leurs enfants. Cela peut sembler sécurisant, mais à long terme, il est préférable d'enseigner aux jeunes à se protéger par eux-mêmes. La confiance est un pilier essentiel dans l'éducation à l'autonomie.

Mais ces applications ne sont pas utilisées que par les parents. Certains jeunes les installent sur les téléphones de leur partenaire sans leur consentement, comme un moyen de contrôle. Beaucoup de ces apps sont invisibles, ce qui les rend difficiles à détecter. Cela peut évoluer en harcèlement numérique.

Dans certaines communautés immigrées, des femmes signalent être surveillées par leur conjoint ou leur frère pour préserver « l'honneur familial ». Un simple moteur de recherche avec les mots “application pour espionner sa copine” révèle l'ampleur du phénomène.



## VIOLENCE NUMÉRIQUE DANS LES RELATIONS INTIMES

Les violences numériques dans le couple sont en augmentation, notamment chez les jeunes. Des recherches montrent que les victimes de cyber-violence amoureuse sont souvent aussi exposées à des violences physiques ou psychologiques.

Cette forme de violence inclut l'usage d'outils numériques pour contrôler, humilier ou menacer un(e) partenaire. Chez les jeunes, la frontière entre amour, jalousie et abus est parfois floue, surtout lorsque leur cercle social normalise ces comportements.

Des études révèlent l'ampleur du phénomène :

Examples of such controlling or abusive behaviour include:

- Une enquête espagnole indique que 50 % des étudiants ont subi une forme de cyber-violence amoureuse dans les six mois précédents.
- En Italie, une autre étude sur 1 405 jeunes montre que 64 % ont été victimes d'au moins une forme de cyber-violence. <https://ir-library.ku.ac.ke/server/api/core/bitstreams/67fc23dd-9880-4ba0-bcf8-4b5a3eac406c/content>).
- Exemples de comportements abusifs en ligne :
  - Insultes ou remarques dégradantes,
  - Humiliations publiques ou rumeurs,
  - Partage non consent de photos ou d'informations privées,
  - Menaces ou chantage,
  - Contrôle des déplacements ou des fréquentations,
  - Pressions pour obtenir des images ou actes sexuels,
  - Surveillance des messages privés, appels, ou réseaux sociaux,
  - Demande de mots de passe,
  - Isolement social ou suppression de contacts,
  - Créer de l'angoisse à ne pas répondre aux messages.

## QUELQUES OUTILS ET CONSEILS PRATIQUES :

Il est essentiel de doter les jeunes de compétences en matière de sécurité en ligne afin de les aider à se protéger du cyberharcèlement et à naviguer de manière responsable dans le monde numérique. Voici des principes clés, des conseils pratiques et des habitudes utiles que les éducateurs et les formateurs peuvent intégrer dans leur enseignement quotidien pour promouvoir une utilisation réfléchie et équilibrée des écrans chez les enfants et les adolescents.

## QUELQUES PRINCIPES :

### PRINCIPE N°1 – INTÉGRER L'ÉDUCATION À LA SÉCURITÉ EN LIGNE DE MANIÈRE TRANSVERSALE

Inclure des programmes d'éducation à la sécurité en ligne dans les cursus scolaires et les activités extrascolaires. Ces programmes peuvent aborder des thèmes comme la gestion de l'identité numérique, la vie privée, la reconnaissance des comportements de cyberharcèlement et les réactions appropriées face à de telles situations.

## **PRINCIPE N°2 – PROMOUVOIR DES COMPORTEMENTS RESPECTUEUX EN LIGNE À TRAVERS LES MOTS :**

Apprendre aux jeunes l'importance de traiter les autres avec respect et bienveillance en ligne, comme dans la vie réelle. Les inciter à réfléchir avant de publier un commentaire ou un message et à prendre en compte l'impact de leurs actions numériques sur autrui.

## **PRINCIPE N°3 – SENSIBILISER AUX PARAMÈTRES DE CONFIDENTIALITÉ :**

Montrer aux jeunes comment utiliser les paramètres de confidentialité sur les réseaux sociaux et autres plateformes en ligne pour contrôler qui peut voir leurs informations et publications. Insister sur l'importance de ne pas partager d'informations sensibles et de limiter l'accès à leur profil aux personnes de confiance.

## **PRINCIPE N°4 – PRATIQUER LA COMMUNICATION ASSERTIVE :**

Apprendre aux jeunes à communiquer de manière assertive et respectueuse lorsqu'ils sont confrontés à des situations de cyberharcèlement. Les encourager à exprimer calmement leurs sentiments et à solliciter l'aide d'un adulte de confiance si nécessaire.

## **PRINCIPE N°5 – FORMATION À LA VÉRIFICATION DES SOURCES :**

Aider les jeunes à acquérir des compétences pour vérifier les sources et évaluer la crédibilité des informations en ligne. Leur apprendre à repérer les fausses informations, les canulars et les contenus trompeurs qui peuvent alimenter le cyberharcèlement ou d'autres formes de préjudices numériques. Il existe plusieurs outils de vérification en ligne que les jeunes peuvent utiliser pour identifier les fake news et s'assurer de la véracité des contenus.

## **PRINCIPE N°6 – ENCOURAGER LA CONSCIENCE NUMÉRIQUE :**

Sensibiliser les jeunes à l'impact de leurs actions en ligne et à la manière dont leur comportement peut affecter les autres. Les inciter à réfléchir aux conséquences potentielles de leurs interactions numériques avant de passer à l'action.

L'intégration de ces stratégies dans l'éducation des jeunes et une collaboration étroite avec les parents et les enseignants permettent de renforcer la résilience des jeunes face au cyberharcèlement et de créer un environnement numérique plus sûr et plus respectueux pour tous.

## **CONSEIL N°1 – ATELIERS DE VÉRIFICATION DES FAITS :**

Les éducateurs peuvent organiser des ateliers de vérification des faits où les apprenants doivent analyser plusieurs articles d'actualité en ligne et déterminer s'ils sont vrais ou faux. Fournissez un mélange d'articles authentiques et de fausses informations, et demandez-leur d'utiliser des outils de vérification pour distinguer le vrai du faux.

### QUELQUES OUTILS UTILES :

**Snopes** ([www.snopes.com](http://www.snopes.com)): L'un des plus anciens et des plus respectés sites de vérification des faits. Il examine les rumeurs, légendes urbaines et canulars pour en déterminer la véracité.

**FactCheck.org** ([www.factcheck.org](http://www.factcheck.org)): Géré par le Annenberg Public Policy Center, ce site vérifie les déclarations faites par les politiciens et figures publiques (surtout aux États-Unis).

**PolitiFact** ([www.politifact](http://www.politifact)): Ce site évalue principalement les affirmations politiques, avec une échelle allant de « Vrai » à « Feu aux fesses » (Pants on Fire).

**Media Bias/Fact Check** ([www.mediabiasfactcheck.com](http://www.mediabiasfactcheck.com)): Ce site évalue les biais politiques et la fiabilité des sources médiatiques en ligne.

**Google Fact Check Explorer**: Outil de recherche Google qui permet d'explorer les résultats de vérification des faits sur divers sujets.

**B.S. Detector** (<https://bs-detector.com/>): Une extension de navigateur qui alerte les utilisateurs lorsqu'ils visitent des sites connus pour diffuser de fausses informations.



**Conseil n°2 – Débat :**

Organisez des débats où les élèves doivent défendre une position en s'appuyant uniquement sur des sources vérifiées. Cela développe leur capacité à faire des recherches, à évaluer l'information de manière critique et à communiquer efficacement.

**Conseil n°3 – Jeux de rôle :**

Créez des scénarios où les apprenants incarnent un journaliste, un vérificateur de faits ou un consommateur d'informations. Cela les aide à comprendre l'importance de vérifier les sources et les conséquences de la désinformation.

**Conseil n°4 – Projet de recherche :**

Demandez aux apprenants de réaliser un projet de recherche sur une fausse information célèbre (fake news), en expliquant comment elle s'est propagée et quel impact elle a eu. Ils devront utiliser des outils de vérification pour démontrer l'inexactitude des faits.

**Conseil n°5 – Quiz interactifs :**

Utilisez des plateformes comme Kahoot! pour créer des quiz interactifs sur la vérification des faits et la détection de fausses informations. Cela rend l'apprentissage plus ludique et engageant.

## 2.3 LES ENFANTS FACE AUX ÉCRANS : IDENTIFIER LES RISQUES ET LES BÉNÉFICES

Dans quelle mesure l'exposition aux écrans affecte-t-elle le développement des jeunes enfants ? Cette question a été relancée par une équipe de chercheurs français à la suite de la publication d'une étude dans *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, le 29 août 2023. Depuis l'introduction massive des écrans dans les foyers — via les téléviseurs, smartphones, tablettes et consoles de jeux portables — les parents et les éducateurs expriment une inquiétude croissante, non seulement quant au temps d'écran, mais aussi au contexte d'utilisation de ces dispositifs.

La dépendance aux écrans est un sujet de plus en plus préoccupant pour les spécialistes, en particulier chez les jeunes enfants dont le cerveau est en pleine phase de développement critique. Les enfants peuvent facilement se retrouver happés par un défilement infini, notamment sur les réseaux sociaux, et les jeux vidéo restent un fort attrait pour cette tranche d'âge. Au-delà des questions d'addiction et de troubles du comportement, l'usage des écrans a un impact direct sur le fonctionnement du cerveau, en particulier dans les mécanismes d'apprentissage, de traitement et de mémorisation de l'information.

## IMPACTS NÉGATIFS ET RISQUES

Voici les principaux effets négatifs de l'utilisation des écrans chez les jeunes :

- **Mode de vie sédentaire** : Une trop grande exposition aux écrans favorise un mode de vie inactif, pouvant entraîner obésité et autres problèmes de santé.
- **Retards de développement** : Chez les jeunes enfants, une exposition excessive peut freiner le développement cognitif, moteur et social.
- **Troubles du sommeil** : La lumière bleue émise par les écrans perturbe le rythme circadien, entraînant des troubles du sommeil comme l'insomnie.
- **Problèmes de santé mentale** : L'usage excessif est associé à des symptômes de dépression, d'anxiété et de stress.
- **Baisse des performances scolaires** : Une trop grande exposition nuit à la concentration et à la capacité à étudier, provoquant un recul des résultats scolaires.
- **Troubles du comportement** : Une utilisation intensive des écrans est liée à des comportements agressifs, de l'irritabilité et de l'impulsivité.
- **Isolement social** : Le temps passé seul devant un écran peut remplacer les interactions en face à face, entraînant une forme d'isolement, voire une anxiété sociale.
- **Dépendance aux écrans** : Certains jeunes développent une véritable addiction, avec une perte de contrôle et des symptômes de sevrage.
- **Risque accru de cyberharcèlement et d'exploitation en ligne** : Être en ligne augmente le risque d'exposition à du contenu inapproprié ou à des comportements abusifs.
- **Problèmes de santé visuelle** : Une exposition prolongée peut provoquer fatigue oculaire, sécheresse des yeux, voire des troubles de la vision.



### **Quelques résultats d'études menées en Europe :**

- Une étude européenne a montré que les enfants passant plus de 2 heures par jour devant un écran ont 30 % de risques supplémentaires d'être obèses. (European Journal of Pediatrics, 2021)

### **Quelques résultats d'études menées dans le monde :**

- Une recherche menée au Japon a révélé que les enfants âgés de 1 à 3 ans, exposés de manière excessive aux écrans, présentaient d'importants retards dans le développement du langage. (Université d'Osaka, 2022)
- Une étude de la National Sleep Foundation (États-Unis) a constaté que 60 % des enfants ayant plus de 2 heures de temps d'écran par jour présentaient des troubles du sommeil. (2020)
- En Corée du Sud, une étude menée par l'Université Yonsei a montré que 45 % des adolescents ayant plus de 3 heures de temps d'écran quotidien présentaient des niveaux accrus d'anxiété et de dépression. (2023)

## **IMPACTS POSITIFS**

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les écrans n'ont pas uniquement des effets négatifs. Ils peuvent également présenter des avantages pour les enfants, à condition d'être utilisés dans des contextes appropriés et de manière encadrée. Par exemple, plusieurs études ont montré que, chez les enfants présentant ou non des troubles (ou retards) du développement cognitif, l'utilisation encadrée de jeux vidéo peut avoir des effets positifs sur l'apprentissage. De même, des études sérieuses ont mis en évidence des effets bénéfiques chez les enfants atteints de troubles du spectre de l'autisme.

Plusieurs recherches ont également démontré que les "exergames" (jeux vidéo actifs combinant des exercices cognitifs et physiques) peuvent contribuer à des améliorations dans le comportement (activité physique, alimentation), dans le développement cognitif (langage, raisonnement, apprentissage...) ainsi que dans les interactions sociales.

De manière générale, jouer à des jeux vidéo permet souvent de socialiser avec d'autres joueurs et de créer un sentiment d'appartenance à une communauté.

Chez les jeunes, les jeux vidéo peuvent représenter une opportunité de :

- Développer la créativité ;
- Améliorer leurs capacités visuo-spatiales ;
- Acquérir des connaissances ;
- S'exercer à la résolution de problèmes ;
- Apprendre à faire face à l'échec ;
- Prendre conscience de certaines questions sociales ;
- Se familiariser avec des outils numériques et technologiques ;
- Apprendre des langues étrangères, notamment l'anglais ;
- Développer des réactions rapides et des réflexes moteurs au niveau des doigts et des mains ;
- Apprendre à coopérer et à prendre des responsabilités.

### **Quelques résultats d'études menées en Europe :**

- Une étude européenne a montré que les enfants passant plus de 2 heures par jour devant un écran ont 30 % plus de risques d'être obèses. (European Journal of Pediatrics, 2021)
- Une étude de l'Université de Glasgow a révélé que jouer aux jeux vidéo peut améliorer la créativité chez les enfants. (2019)

### **Quelques résultats d'études menées dans le monde :**

- Un rapport de l'Université de Californie à Irvine (2021) a documenté les effets positifs des jeux vidéo éducatifs sur les enfants atteints de troubles du spectre de l'autisme, montrant des améliorations significatives des compétences sociales et de communication après une période de 12 semaines de jeu encadré.
- Le jeu "Minecraft" a été utilisé dans des programmes éducatifs pour enseigner des concepts de physique et de géométrie. Une étude menée par l'Université de Stanford (2020) a montré que les élèves utilisant Minecraft dans leur apprentissage avaient une meilleure compréhension des notions spatiales.
- Une étude en Chine a démontré que des applications éducatives ont considérablement amélioré les compétences mathématiques chez des enfants âgés de 5 à 7 ans. (Université Normale de Pékin, 2022)



## 2.4 ÉTUDES DE CAS

### ÉTUDE DE CAS N° 1 – PROGRAMME D'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE À SINGAPOUR

#### DESCRIPTION:

Récemment, le gouvernement de Singapour a mis en place un programme d'éducation à la citoyenneté numérique dans les écoles primaires et secondaires afin de sensibiliser les jeunes à la sécurité en ligne, à la protection de la vie privée et à l'éthique numérique.

#### ACTIONS:

- **Intégration dans le programme scolaire :**
  - ◊ Le programme de citoyenneté numérique est intégré au programme scolaire régulier, garantissant que tous les élèves reçoivent une formation aux compétences numériques dès le plus jeune âge. Les cours abordent des sujets tels que la sécurité des mots de passe, la gestion de la vie privée en ligne, la lutte contre le cyberharcèlement et l'évaluation de la fiabilité des informations en ligne.
- **Utilisation de ressources interactives :**
  - ◊ Les enseignants utilisent des ressources pédagogiques interactives telles que des jeux sérieux, des simulations et des vidéos pour rendre l'apprentissage plus engageant et interactif. Ces outils permettent aux élèves d'explorer des scénarios réalistes et d'acquérir des compétences pratiques pour naviguer de manière sûre et responsable dans l'environnement numérique.
- **Remettre les parents au cœur du dispositif :**
  - ◊ Le programme encourage la collaboration entre les écoles et les parents afin de renforcer les messages sur la sécurité en ligne et la citoyenneté numérique à la maison. Les établissements organisent régulièrement des sessions d'information pour les parents, distribuent des ressources éducatives et offrent des conseils sur la manière de surveiller et guider les activités en ligne de leurs enfants.

#### RÉSULTATS :

Le programme d'éducation à la citoyenneté numérique à Singapour a contribué à renforcer les compétences numériques des jeunes et à sensibiliser aux risques et enjeux de l'environnement numérique. Les élèves sont mieux préparés à prendre des décisions éclairées et responsables lorsqu'ils utilisent Internet et les technologies numériques, contribuant ainsi à un espace en ligne plus sûr et plus positif. Cet exemple illustre comment une approche intégrée et innovante de l'éducation à la citoyenneté numérique peut avoir un impact significatif sur la sensibilisation et la protection des jeunes en ligne.

## QUESTIONS DE RÉFLEXION :

1. Selon vous, dans quelle mesure l'intégration de l'éducation à la citoyenneté numérique dans le programme scolaire est-elle efficace pour traiter des enjeux comme le cyberharcèlement, la protection de la vie privée ou la désinformation ? Quelles autres stratégies pourraient compléter cette approche ?
2. De quelles manières la collaboration entre les écoles et les parents peut-elle renforcer l'efficacité de l'éducation à la citoyenneté numérique ? Pouvez-vous imaginer d'autres méthodes pour impliquer les parents de manière plus active dans la sécurité et l'éthique numériques de leurs enfants ?
3. En tenant compte de l'évaluation continue du programme, quels indicateurs ou critères vous semblent les plus pertinents pour mesurer le succès de ce type d'éducation ? Comment les résultats de ces évaluations peuvent-ils être utilisés pour améliorer davantage le programme ?

## ÉTUDE DE CAS N°2 – « LES PROMENEURS DU NET » EN FRANCE

### DESCRIPTION:

Lancée en 2014, « Les Promeneurs du Net » est une initiative importée de Suède et adaptée en France. Elle vise à offrir un accompagnement éducatif et social aux jeunes dans l'espace numérique. Le projet repose sur la présence active et bienveillante de professionnels de la jeunesse sur les plateformes en ligne fréquentées par les jeunes, en particulier les réseaux sociaux. En 2019, le projet s'est élargi avec une nouvelle composante destinée aux parents : « Les Promeneurs du Net Parentalité ».

### OBJECTIFS :

- Prévenir les risques numériques : cyberharcèlement, exposition à des contenus inappropriés, radicalisation.
- Accompagnement et soutien en ligne : apporter une aide aux jeunes dans leurs démarches personnelles, scolaires ou administratives.
- Éducation aux médias et à Internet : sensibiliser les jeunes aux bonnes pratiques numériques.

### MISE EN ŒUVRE :

Les « Promeneurs du Net » sont des professionnels de la jeunesse (éducateurs, animateurs, travailleurs sociaux, etc.) formés pour intervenir sur les plateformes numériques. Ils établissent le contact à travers les réseaux sociaux, les messageries instantanées et d'autres outils de communication utilisés par les jeunes.

## MÉTHODOLOGIE

- **Présence en ligne** : Création de profils professionnels sur diverses plateformes pour être accessibles aux jeunes.
- **Interactions personnalisées** : Échanges adaptés aux besoins spécifiques de chaque jeune, avec des conseils et un accompagnement individualisé selon les situations.
- **Confidentialité et respect** : Garantie d'échanges confidentiels et respectueux de la vie privée des jeunes.

## AVANTAGES

- **Accessibilité** : Permet aux jeunes de trouver de l'aide dans un environnement familier, sans barrières géographiques ou institutionnelles.
- **Réactivité** : Les professionnels peuvent répondre rapidement aux situations d'urgence ou de détresse.
- **Proximité** : Renforce la proximité et la confiance entre les jeunes et les travailleurs sociaux.

## IMPACT

Depuis son lancement, « Les Promeneurs du Net » a touché plusieurs milliers de jeunes et favorisé des liens solides entre les professionnels de la jeunesse et les jeunes dans l'espace numérique. Le dispositif évolue constamment pour s'adapter aux nouvelles pratiques numériques des jeunes et aux défis émergents.

En résumé, « Les Promeneurs du Net » est une réponse innovante et nécessaire aux besoins des jeunes dans un monde de plus en plus numérique, en leur offrant un accompagnement éducatif et social à portée de clic.

## QUESTIONS DE RÉFLEXION :

1. En quoi la présence de professionnels de la jeunesse sur les plateformes numériques permet-elle de combler le fossé entre l'accompagnement social traditionnel et le monde en ligne dans lequel évoluent les jeunes ?
2. Quels sont les défis ou les enjeux éthiques liés à l'accompagnement en ligne des jeunes, et comment les professionnels peuvent-ils garantir la confiance, la sécurité et l'efficacité de leurs interventions ?
3. De quelle manière l'initiative pourrait-elle être élargie ou adaptée pour mieux répondre aux habitudes numériques et aux besoins des jeunes dans des contextes culturels ou socio-économiques différents ?

## ÉTUDE DE CAS N°3 – LE PROGRAMME “E-PIONEERS” EN FINLANDE

### DESCRIPTION:

La Finlande a mis en place le programme « E-Pioneers » dans les écoles primaires et secondaires afin de promouvoir la littérature numérique, la sécurité en ligne et les comportements numériques responsables chez les jeunes.

### ACTIONS:

- **Ambassadeurs élèves :**
  - ◊ Le programme sélectionne des élèves ambassadeurs dans chaque école, formés à la littérature numérique et à la sécurité en ligne.
  - ◊ Ces ambassadeurs agissent comme éducateurs entre pairs, animant des ateliers et des activités pour enseigner à leurs camarades les bons comportements numériques, la prévention du cyberharcèlement et la protection de la vie privée en ligne.
- **Apprentissage par projet :**
  - ◊ Le programme inclut des projets concrets en lien avec la citoyenneté numérique.
  - ◊ Les élèves conçoivent des campagnes de sensibilisation sur le cyberharcèlement, créent des applications pour la sécurité en ligne ou réalisent des vidéos éducatives sur l'éthique numérique.
  - ◊ Cette approche pratique permet aux élèves de comprendre et d'appliquer les concepts de manière concrète.
- **Formation des enseignants :**
  - ◊ Les enseignants reçoivent une formation spécialisée pour enseigner efficacement la citoyenneté numérique.
  - ◊ Les formations portent sur la littérature numérique, l'usage sûr d'Internet, la reconnaissance et la gestion du cyberharcèlement, et la promotion d'un environnement en ligne positif.
  - ◊ Les enseignants sont ainsi mieux préparés à soutenir les élèves ambassadeurs et à intégrer l'éducation numérique dans les différentes matières.
- **Implication de la communauté :**
  - ◊ Le programme implique activement la communauté locale, y compris les parents, les entreprises et les experts du numérique.
  - ◊ Des événements communautaires sont organisés où des spécialistes partagent leur expertise sur les tendances numériques, les mesures de sécurité et les comportements responsables en ligne.
  - ◊ Les parents reçoivent des conseils pour accompagner les activités numériques de leurs enfants et garantir un usage sécurisé à la maison.



- **Campagnes de “détox numérique” :**

- ◊ Le programme comprend des campagnes de détox numérique pour encourager un équilibre sain entre le temps d'écran et les activités hors ligne.
- ◊ Des activités comme des sorties en plein air, du sport ou des ateliers artistiques sont proposées pour limiter le temps passé devant les écrans et favoriser le bien-être global des élèves.

## **RÉSULTATS :**

Le programme “E-Pioneers” en Finlande a réussi à améliorer la littérature numérique et à promouvoir un comportement responsable en ligne chez les élèves. Le modèle d'éducation par les pairs a permis aux ambassadeurs étudiants de montrer l'exemple et d'influencer positivement leurs camarades. L'implication de la communauté a renforcé le réseau de soutien pour les élèves, garantissant une approche holistique de l'éducation à la citoyenneté numérique. Cette initiative met en lumière l'importance des efforts collaboratifs pour créer un environnement numérique sûr et positif pour les jeunes.

Cet exemple montre comment impliquer les élèves en tant que leaders, intégrer des projets pratiques et engager la communauté peut créer un programme d'éducation à la citoyenneté numérique complet et efficace.

## **QUESTIONS DE RÉFLEXION :**

1. Comment le modèle d'éducation par les pairs utilisé dans le programme “E-Pioneers” améliore-t-il l'efficacité de l'éducation à la littérature numérique par rapport aux approches traditionnelles dirigées par les enseignants ?
2. Quels sont les défis potentiels de la mise en place d'un système d'ambassadeurs étudiants pour la citoyenneté numérique, et comment les écoles peuvent-elles s'assurer que ces ambassadeurs sont bien équipés pour guider leurs camarades ?
3. Comment les principes du programme “E-Pioneers”, tels que l'apprentissage par projet et l'implication de la communauté, peuvent-ils être adaptés à différents contextes éducatifs et culturels pour promouvoir un comportement numérique responsable ?

## 2.5 BOÎTE DE RÉSUMÉ

Ce chapitre aborde le rôle omniprésent d'Internet et des écrans dans la vie des jeunes, mettant en évidence à la fois les opportunités et les dangers. Il fournit des outils pour comprendre et atténuer des risques tels que la désinformation en ligne, le cyberharcèlement, la pornographie, le grooming, les jeux d'argent et la surveillance numérique. La section 2.1 explore l'impact de la désinformation, comme la manipulation de l'opinion publique et les problèmes de santé mentale, en utilisant des exemples tels que la conspiration 5G-COVID-19. D'autres sections détaillent les âges numériques légaux en Europe (13-16 ans selon le RGPD), les risques comme la sextorsion et les loot boxes, ainsi que les problèmes émergents tels que l'abus de la cyberrelation. Le chapitre met l'accent sur le développement de compétences grâce à des principes tels que l'intégration de l'éducation à la sécurité en ligne, la promotion d'un comportement respectueux et l'enseignement de la vérification des sources. Des conseils pratiques incluent des ateliers de vérification des faits et des jeux de rôle. Il examine également les effets du temps d'écran — négatifs (par exemple, mode de vie sédentaire, anxiété) et positifs (par exemple, créativité, apprentissage) — soutenus par des études. Des études de cas provenant de Singapour, de France et de Finlande mettent en lumière des programmes innovants de citoyenneté numérique. Un quiz renforce les concepts clés, et une boîte de résumé définit des termes comme "fake news" et "bulles de filtrage". L'objectif du chapitre est d'équiper les éducateurs et les jeunes pour naviguer en toute sécurité dans le monde numérique.

## LEXIQUE DES CONCEPTS CLÉS

**Fake news :** fait référence à des informations délibérément trompeuses, erronées ou fabriquées, souvent présentées comme des faits véritables dans le but de tromper, manipuler ou influencer le public. Les fake news peuvent prendre diverses formes, telles que des articles de fake news, des vidéos truquées, des memes trompeurs, des rumeurs non vérifiées ou des théories du complot infondées.

**Une bulle de filtrage :** désigne un phénomène dans lequel les individus sont exposés à une sélection d'informations en ligne personnalisées et filtrées, basée sur leurs préférences, comportements passés, interactions et historiques de navigation. Les algorithmes des plateformes numériques, telles que les réseaux sociaux, les moteurs de recherche et les sites d'actualités, analysent les données des utilisateurs pour personnaliser leur fil d'actualités et recommander des contenus qui pourraient correspondre à leurs intérêts et opinions préexistants.

**Biais de confirmation :** est une tendance cognitive qui consiste à rechercher, interpréter ou rappeler sélectivement des informations qui confirment nos croyances, suppositions ou opinions préexistantes, tout en ignorant ou en minimisant les informations qui les contredisent. En d'autres termes, c'est la propension à privilégier des données qui correspondent à ce que nous croyons déjà, renforçant ainsi nos convictions, même si ces données ne sont pas représentatives ou objectivement vérifiées.

**La “majorité numérique”** : également appelée “majorité numérique relative”, fait référence au concept selon lequel un individu acquiert un niveau suffisant de maturité ou de responsabilité pour prendre des décisions éclairées et autonomes concernant son utilisation d’Internet et des technologies numériques.

**Cyberharcèlement et cyberstalking** : désignent l’utilisation des technologies numériques, telles que les téléphones mobiles, les réseaux sociaux, les sites Web, les applications de messagerie ou d’autres formes de communication en ligne, pour intimider, harceler, menacer ou embarrasser une personne. Cela peut se manifester de différentes manières, comme l’envoi de messages menaçants ou haineux, la diffusion de rumeurs nuisibles, la publication de photos ou vidéos humiliantes, ou la création de faux profils pour tromper ou harceler la victime.



## 2.6 BIBLIOGRAPHIE

- Coyne, S. M., Warburton, W. A., Essig, L. W., & Stockdale, L. A. (2020). Violent video games, externalizing behavior, and prosocial behavior: A five-year longitudinal study during adolescence. *Developmental Psychology*, 56(3), 568-581.
- Twenge, J. M. (2020). Have smartphones destroyed a generation? *The Atlantic*, 318(3), 46-55.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2020). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 174(2), 1-8.
- LeBourgeois, M. K., Hale, L., Chang, A. M., Akacem, L. D., Montgomery-Downs, H. E., & Buxton, O. M. (2020). Digital media and sleep in childhood and adolescence. *Pediatrics*, 146(1), e20174246.
- Orben, A., & Przybylski, A. K. (2019). Screens, teens, and psychological well-being: Evidence from three time-use diary studies. *Psychological Science*, 30(5), 682-696.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight 2017. Common Sense Media.
- Radesky, J., Leung, C., Appugliese, D., Miller, A. L., Lumeng, J. C., & Rosenblum, K. L. (2020). Maternal mobile device use during a structured parent-child interaction task: Longitudinal associations with toddler risk for attention-deficit/hyperactivity disorder. *Child Development*, 91(1), e129-e144.
- Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336-348.
- Primack, B. A., Shensa, A., Sidani, J. E., Whaite, E. O., Lin, L. Y., Rosen, D., & Miller, E. (2017). Social media use and perceived social isolation among young adults in the U.S. *American Journal of Preventive Medicine*, 53(1), 1-8.
- Dhir, A., Yossatorn, Y., Kaur, P., & Chen, S. (2018). Online social media fatigue and psychological wellbeing—A study of compulsive use, fear of missing out, fatigue, anxiety and depression. *International Journal of Information Management*, 40, 141-152.
- “Reset Your Child’s Brain” by Victoria L. Dunckley, MD: Offers strategies to reduce screen use and improve children’s mental health.

- “The Tech-Wise Family” by Andy Crouch: Provides advice on creating a balanced family environment in the face of technology.
- Afrouz, Rojan & Sevi Vassos.(2024) Adolescents’ Experiences of Cyber-Dating Abuse and the Pattern of Abuse Through Technology, A Scoping Review TRAUMA, VIOLENCE, & ABUSE 1–1
- Stonard, K. E. (2020) “Correlates of Technology-Assisted Adolescent Dating Violence and Abuse”. Social Education Research. Volume 1 Issue 2|2020| 61 61-78
- “Andrew Tate: Five things to know.” 03.12.2024 adl.org. [https://www.adl.org/resources/blog/andrew-tate-five-things-know#:~:text=Andrew%20Tate%20is%20a%20British,X%20\(formerly%20Twitter\)%20alone.](https://www.adl.org/resources/blog/andrew-tate-five-things-know#:~:text=Andrew%20Tate%20is%20a%20British,X%20(formerly%20Twitter)%20alone.)
- Quadara,A & El-Murr, A. (2017). “The effects of pornography on children and young people”. Research snapshot <https://aifs.gov.au/research/research-snapshots/effects-pornography-children-and-young-people>
- González-Cabrera J., Basterra-González A, Ortega-Barón J, V. Caba-Machado a, A. Díaz-López a, H.M. Pontes b, J.M. Machimbarrena c. (2023) Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study. Computers in Human Behavior. Volume 143, June 2023, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563223000365?via%3Dihub>



# **CHAPITRE 3 : INTRODUCTION ET APERÇU DU CADRE DES LITTÉRATURES NUMÉRIQUES CRITIQUES**

# CHAPITRE 3 : INTRODUCTION ET APERÇU DU CADRE DES LITTÉRATURES NUMÉRIQUES CRITIQUES

## INTRODUCTION

Ce chapitre offre une introduction et un aperçu du cadre des littératures numériques critiques, en mettant l'accent sur la promotion du dialogue entre les parents, les éducateurs et les jeunes pour soutenir la littérature numérique. La littérature numérique est la capacité d'utiliser la technologie pour trouver, évaluer de manière critique, organiser, créer de manière responsable, communiquer ou partager des informations de manière sécurisée. Dans ce chapitre, nous mettons l'accent sur le terme « critique », qui souligne l'importance d'utiliser la technologie de manière sûre et responsable. Les cadres de littérature numérique offrent une structure pour évaluer les compétences numériques existantes, identifier les lacunes de compétences et mesurer les compétences numériques des individus. Dans ce manuel, nous nous appuyons sur le Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.2) de l'Union Européenne, qui définit les compétences numériques pour les citoyens, même lorsqu'ils interagissent avec des systèmes d'IA.



Source: <https://biblioteca.uoc.edu/en/biblioguides/biblioguide/Critical-digital-literacy/>

Par littérature numérique critique, nous entendons les compétences suivantes, toutes liées aux compétences numériques mentionnées ci-dessus sous DigComp 2.2 :

- Littérature de l'information
- Création de contenu numérique
- Communication et collaboration numériques
- Bien-être et sécurité numérique.
- Citoyenneté numérique
- Enseignement et apprentissage numériques
- Utilisation de la technologie

## 3.1 PRINCIPES DE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE CRITIQUE

Aujourd'hui, il ne suffit plus que les jeunes possèdent des compétences numériques de base pour naviguer sur Internet, rechercher des informations ou utiliser les réseaux sociaux. De nouvelles compétences sont nécessaires en matière de communication, de collaboration, de sécurité ou de questions éthiques liées aux nouveaux outils numériques, applications et tendances des médias numériques (par exemple, tout le monde peut publier du contenu médiatique), pour lesquels la pensée critique est essentielle. L'amélioration de la littérature numérique critique des jeunes est une responsabilité partagée entre les éducateurs et les parents.

### PENSÉE CRITIQUE ET COMPÉTENCES ANALYTIQUES

La pensée analytique et la pensée critique jouent toutes deux un rôle majeur dans la résolution de problèmes et la prise de décisions, et sont étroitement liées à la littérature numérique critique. Tandis que la pensée analytique dissèque l'information reçue et sépare chaque partie pour l'examiner de manière plus approfondie, la pensée critique examine l'information sous différents angles pour en vérifier la crédibilité.

Pensée analytique	Pensée critique
Recherche la logique	Recherche la logique
Utilise le raisonnement	Utilise le raisonnement
Décomposition de l'information	Voit l'information dans son ensemble
Examine chaque élément pour trouver des motifs et des relations	Examine l'information sous différents aspects
Les deux décomposent les informations complexes et les évaluent sous différents angles	Les deux évaluent l'information sous différents angles

Conseils pour développer la pensée analytique ou critique des apprenants :

- Encouragez-les à poser des questions.
- Laissez-les formuler des arguments.
- Favorisez la créativité.
- Promouvez la réflexion.
- Développez leurs compétences en recherche et en traitement des données.
- Posez-leur des questions stimulantes.

## LITTÉRAIRE MÉDIATIQUE ET LITTÉRATURE DE L'INFORMATION

« La littérature médiatique est la capacité d'identifier différents types de médias et de comprendre les messages qu'ils envoient » (Institut de direction en littérature médiatique d'Aspen, 1992). Aujourd'hui, l'information est disponible d'un simple clic grâce aux avancées rapides de la technologie de l'information. Cependant, la technologie seule ne peut garantir que l'information à laquelle nous avons accès est exacte ou fiable. Alors, comment déterminer si une source est crédible ? Commençons par explorer les outils que nous utilisons pour rechercher des informations :

- **Navigateur sécurisé** : Un navigateur permet d'explorer Internet et d'accéder à une large gamme de ressources en ligne, y compris des sites web, des outils et des applications. Utiliser un navigateur sécurisé aide à protéger vos informations personnelles pendant que vous naviguez.
- **Conseil** : Utilisez toujours un navigateur crédible, largement utilisé et reconnu comme sûr (par exemple, Chrome, MS Edge, Firefox, Opera, etc.).
- **Sites web crédibles** : Un site web digne de confiance commence généralement par "https" (et non "http"), et il existe des caractéristiques supplémentaires qui indiquent que la page est sécurisée.
- **Conseils** : Pour éviter les faux sites ou les pages malveillantes, suivez ce modèle :
- **Vérifiez le nom de domaine** : méfiez-vous si le nom semble trop compliqué, étrange ou amusant. Les domaines se terminant par .org, .com, .edu ou .gov sont généralement légitimes.
- **Vérifiez les sources** : assurez-vous que les citations utilisées dans un article ou un blog sont exactes. Les sources crédibles incluent généralement le nom et les références de l'auteur pour établir son expertise. Examinez quand l'article a été écrit et les dates des sources utilisées.
- **Vérifiez la page de contact** : un site web peut copier et coller des logos et des éléments de marque d'une autre entreprise. Ces sites illégitimes ne publient généralement pas d'informations de contact, tandis que les sites légitimes rendent facilement accessibles leurs informations de contact (adresse, e-mail, numéro de téléphone).
- **Examinez la conception du site web** : en cas de doute sur la crédibilité d'un site, vérifiez sa conception et sa mise en page. Les sites bien structurés, au design soigné et professionnel, sont généralement légitimes.
- **Vérifiez la connexion sécurisée du site** : HTTPS (Hypertext Transfer Protocol Secure) est généralement plus sécurisé que HTTP (Hypertext Transfer Protocol) car il utilise des méthodes de cryptage pour protéger vos données. HTTPS authentifie également votre connexion, ce qui garantit que le site est légitime.
- **Vérifiez la politique de confidentialité et les informations de contact du site** : la législation européenne exige que les lois sur la confidentialité communiquent clairement la manière dont les données des utilisateurs sont collectées, utilisées et protégées, et qu'elles doivent être présentées de manière clairement visible sur le site.

## ÉTHIQUE NUMÉRIQUE ET RESPONSABILITÉ

Avec les appareils nécessaires et l'accès à Internet, tout le monde est autorisé à créer, réutiliser et publier du contenu. Cependant, vous devez sensibiliser vos élèves au fait que les droits d'auteur existent et doivent être respectés.

Un droit d'auteur est un type de propriété intellectuelle qui accorde à son titulaire le droit exclusif de copier, distribuer, adapter, afficher et interpréter une œuvre créative, comme un texte, une photo, une image, une vidéo, un audio, un design, etc. Lorsque vous recherchez du matériel pour créer votre contenu numérique, vous devez vérifier si les éléments que vous souhaitez utiliser sont protégés par des droits d'auteur. Comment vous en assurer ?

- Les applications de création, comme Canva, ont leurs propres répertoires d'images, de vidéos, d'audio gratuits.
- Utilisez des répertoires en ligne comme Pexels (<https://www.pexels.com>) où toutes les photos et vidéos sont libres de droits.
- Vérifiez quel symbole Creative Commons est ajouté à l'image, à la vidéo, etc. que vous souhaitez utiliser.
- Vous trouverez les descriptions des symboles et catégories CC sur : <https://creativecommons/about/cclicenses>

**Astuce :** Google Chrome permet aux utilisateurs de définir des critères de recherche pour des images, vidéos, etc. libres de droits, que vous pouvez configurer dans la section juste sous la fenêtre de recherche.

L'internet offre essentiellement l'anonymat et la distance. En tenant compte de cela, il est important de sensibiliser les élèves à la netiquette – l'éthique de l'internet.

**Netiquette :** Il s'agit d'un ensemble de règles qui régissent le comportement en ligne approprié en fonction des normes sociales et culturelles d'une communauté. Ces règles peuvent varier en fonction de l'environnement, du contexte, des personnes, de l'activité et du type de technologie. La violation des règles de netiquette peut être interprétée comme un signe de manque de respect.

### Conseils pour pratiquer la “Netiquette” en classe :

Demandez aux élèves de communiquer sur les réseaux sociaux en respectant ces règles de netiquette :

- Utilisez un langage respectueux. Dans la communication en ligne, taper en majuscules est souvent interprété comme crier. Il est préférable d'utiliser des minuscules et de suivre une bonne capitalisation, surtout dans des contextes professionnels. Choisissez des mots neutres et respectueux et évitez un langage qui pourrait être offensant. Si vous êtes contacté par



- un inconnu et que la conversation semble suspecte, cela pourrait être une arnaque. Dans ce cas, arrêtez immédiatement la communication et signalez-la par les canaux appropriés.
- Soyez prudent avec le sarcasme. Dans la communication en face à face, le sarcasme repose sur le ton de la voix, le langage corporel, les gestes et les expressions faciales. Dans la communication en ligne, comme ces éléments sont absents, le sarcasme repose sur l'utilisation d'émojis appropriés ou de termes comme “jk” – juste pour rigoler.
  - Vérifiez votre grammaire. Évitez les argots lourds, les acronymes inhabituels, les abréviations, les orthographes alternatives et autres raccourcis de l'internet lors de la communication dans un cadre professionnel.
  - Acceptez les demandes d'amis des membres adultes de la famille qui pourraient garantir un certain niveau de supervision du contenu et du type de communication.

**Activité suggérée pour les élèves en classe :**

Utilisez des jeux de rôle en classe pour démontrer la communication en ligne correcte ou incorrecte. Vous pouvez diviser les élèves en deux groupes pour discuter d'un même sujet, avec ou sans respecter les règles de netiquette. Ensuite, vous analyserez les deux textes donnés dans le jeu et discuterez de leurs différences.



## 3.2 LA NÉCESSITÉ DE DÉVELOPPER LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE

Dans notre monde numérique, l'abondance des médias et des informations a rendu la littérature numérique essentielle, car elle garantit la sécurité des données des utilisateurs, les aide à analyser de manière critique les données et informations numériques, à utiliser les plateformes numériques de manière éthique et à communiquer de manière appropriée avec les autres.

### DÉFIS ET OPPORTUNITÉS DANS LE MONDE NUMÉRIQUE

Presque toutes les actions administratives officielles ou privées peuvent être réalisées aujourd'hui sur Internet, allant de la banque en ligne à la signature de documents numériquement, en passant par la création de liens d'amitié, la collaboration avec des collègues, l'achat de biens, etc. Bien que la vie dans le monde numérique facilite grandement nos vies, elle apporte également des dangers tels que la fraude, les escroqueries et le harcèlement.

#### Activité pour les étudiants :

- Demandez à vos élèves quelles sont leurs habitudes d'utilisation d'Internet. À quoi l'utilisent-ils ? Quelles autres opportunités ont-ils entendues que l'Internet offre ?
- Présentez 1 ou 2 cas réels tirés des actualités où des personnes sont devenues victimes de fraude numérique, où leurs données personnelles ont été volées ou ont été harcelées sur les réseaux sociaux. Discutez des conséquences avec eux et demandez-leur s'ils ont vécu des expériences similaires.

#### Exposition d'une fraude en ligne :

Escroqueries de support technique (2010 - Présent)

Les escroqueries de support technique sont une pratique trompeuse où des escrocs se font passer pour des représentants de support technique de grandes entreprises afin de tromper les victimes en leur faisant croire que leurs ordinateurs sont infectés par des malwares. L'objectif ultime est d'extorquer de l'argent pour des services inutiles ou nuisibles.

Selon Statista (<https://statista.com>), la prévalence de ce type de cybercriminalité, y compris la fraude en ligne et les escroqueries de support technique, a connu une augmentation dramatique aux États-Unis. En 2019, il y avait environ 467 000 cas, ce nombre a grimpé à plus de 800 000 les années suivantes.

Cette augmentation reflète la sophistication croissante des escrocs et le défi continu pour les individus de distinguer entre un véritable support technique et des arnaques frauduleuses. Les données soulignent un besoin urgent de sensibilisation et d'éducation pour identifier et éviter de telles escroqueries.

Consultez [ce lien](#) pour plus d'exemples.

## L'IMPORTANCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DANS LA SOCIÉTÉ MODERNE

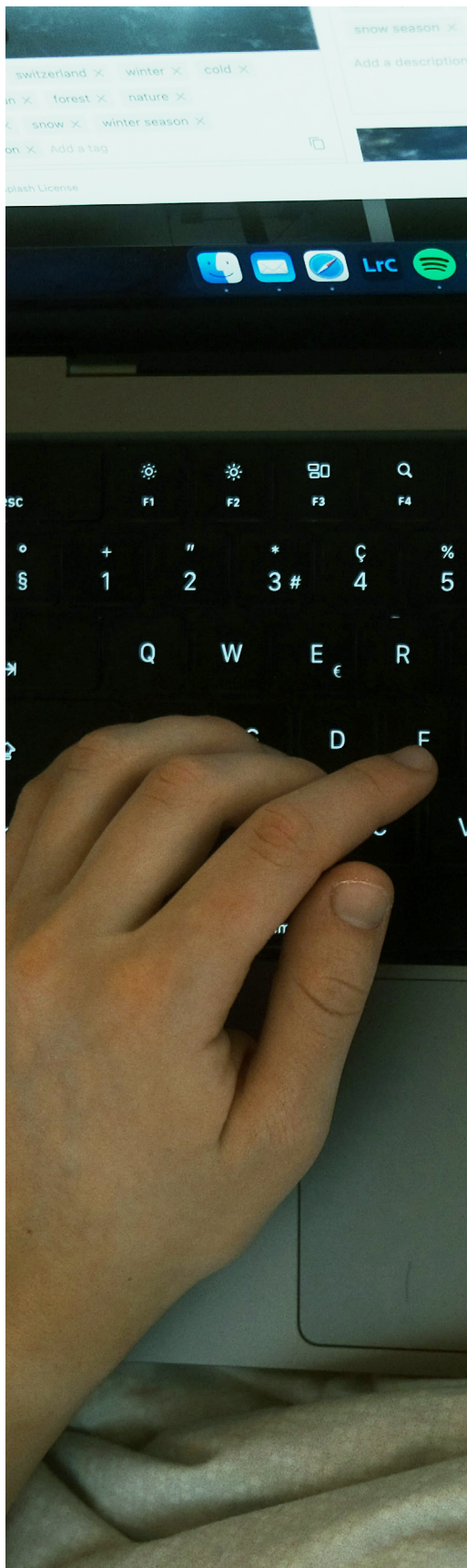
Selon le Conseil de l'Europe, la citoyenneté numérique peut être définie comme : "...englobant une large gamme d'activités, allant de la création, de la consommation, du partage, du jeu et de la socialisation, à l'investigation, la communication, l'apprentissage et le travail. Les citoyens numériques compétents sont capables de répondre aux défis nouveaux et quotidiens liés à l'apprentissage, au travail, à l'employabilité, aux loisirs, à l'inclusion et à la participation à la société, en respectant les droits de l'homme et les différences interculturelles." (<https://rm.coe.int/16809382f9>)

Les compétences numériques nécessaires pour la citoyenneté numérique sont énumérées dans le Cadre de Compétences Numériques pour les Citoyens (DigComp 2.2) publié par le Comité Européen, selon lequel les compétences numériques incluent :

- Littérature de l'information et des données (comme la capacité à expliquer les besoins en information ; localiser, récupérer, stocker et gérer des données, du contenu et des informations numériques, ou évaluer la pertinence de la source et la validité de son contenu).
- Communication et collaboration (la capacité d'interagir, de communiquer et de collaborer avec les autres par le biais des technologies numériques, en tenant compte de la diversité culturelle et générationnelle, de gérer l'identité numérique et la réputation en ligne et de participer à la société par l'utilisation des services numériques publics et privés).
- Création de contenu numérique (la capacité de créer, éditer et améliorer du contenu numérique tout en respectant les licences et les droits d'auteur, ou de réviser et d'intégrer des informations et de fournir des instructions à un système informatique ou un appareil).
- Sécurité (la capacité de garantir que les appareils personnels et professionnels sont protégés, y compris les données personnelles et professionnelles et les informations sensibles dans des environnements numériques, ou de comprendre comment la technologie impacte le bien-être mental et physique et avoir une conscience générale de l'impact environnemental du numérique).
- Résolution de problèmes (la capacité d'identifier des besoins et des problèmes et de les résoudre dans différents environnements numériques, la capacité d'utiliser des outils numériques pour améliorer les processus, les services et les produits, et de suivre l'évolution de la technologie).

**Quelques données d'Europe :** Conçu par le Joint Research Council de la Commission Européenne, l'Innovation Sociale Numérique (DSI) est un indicateur qui alimente le rapport annuel Digital Economy and Society Index (DESI), qui suit chaque année les progrès des États membres de l'UE en matière de développement numérique, y compris les compétences numériques.

Pour plus d'informations, consultez : EU Digital Strategy, EU Report on Media Literacy (2021).



## CONSÉQUENCES DU MANQUE DE LITTÉRATURE NUMÉRIQUE

Il est évident que les individus qui manquent de compétences numériques sont incapables d'exercer pleinement leurs droits en matière de gouvernance numérique ou de bénéficier des services numériques dans des domaines tels que l'administration, la finance, le commerce, la santé et l'interaction sociale. À mesure que le monde numérique continue de se développer, l'analphabétisme numérique devient un contributeur majeur aux inégalités socio-économiques croissantes. Ceux qui manquent de ces compétences sont moins susceptibles d'accéder à des emplois bien rémunérés ou à des opportunités éducatives.

De plus, un manque de littérature numérique augmente la vulnérabilité aux fausses informations en ligne, ce qui peut fausser l'opinion publique et affaiblir les systèmes démocratiques. Cela limite également la capacité des gens à participer aux réseaux sociaux et professionnels, conduisant à l'isolement de la vie communautaire et des perspectives économiques. Enfin, une compétence numérique limitée réduit la résilience globale de la société, comme l'a montré la pandémie de COVID-19, où les outils numériques étaient essentiels pour la communication, l'éducation et le travail à distance.

**ASTUCE :** Vous pouvez aider vos apprenants à expérimenter la vie sans Internet en leur demandant de ne pas se connecter pendant une période déterminée, comme au moins 2 jours. Ensuite, vous pourrez discuter ensemble des défis qu'ils ont rencontrés.





## 3.3 LES COMPOSANTES DE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE CRITIQUE

### LITTÉRATURE DE L'INFORMATION :

La littérature de l'information est la capacité d'identifier, d'évaluer et d'utiliser efficacement l'information provenant de diverses sources. Cela inclut la capacité de penser de manière critique pour évaluer la crédibilité, la pertinence et l'exactitude de l'information, ainsi que de prendre en compte les implications éthiques et légales de son utilisation pour éviter le plagiat et respecter la propriété intellectuelle.

#### ÉVALUATION DES SOURCES D'INFORMATION

Que l'information provienne d'une source en ligne ou hors ligne, les étapes suivantes permettent d'établir son authenticité :

- Évaluer la crédibilité de l'auteur ou de l'organisation derrière le contenu, en tenant compte de leur expertise et de leur réputation.
- Vérifier l'exactitude de l'information en la comparant avec d'autres sources fiables et en recherchant des preuves de recherches approfondies ou des données soutenant les affirmations.
- Évaluer l'objectivité en identifiant d'éventuels biais pouvant influencer le contenu.
- Considérer la temporalité de l'information, en s'assurant qu'elle est à jour et pertinente par rapport au contexte actuel ou au sujet.

#### COLLECTE ET TRAITEMENT DES DONNÉES

La collecte et le traitement des données sont des aspects cruciaux de la littérature de l'information, car ils impliquent la collecte d'informations pertinentes provenant de diverses sources et leur organisation pour l'analyse et la prise de décisions. La littérature de l'information permet aux individus de juger de la qualité et de la fiabilité des données collectées, en veillant à ce qu'elles soient exactes et crédibles. Le traitement efficace de ces données implique l'interprétation et la synthèse des informations pour en extraire des idées significatives, qui pourront ensuite être utilisées pour résoudre des problèmes ou éclairer des décisions. La littérature de l'information inclut également la compréhension des considérations éthiques liées à la collecte et au traitement des données, telles que la confidentialité, le consentement et la sécurité des données.

#### RECONNAÎTRE LA DÉSINFORMATION

À première vue, la désinformation peut sembler excessivement sensationnaliste ou invraisemblable. Cependant, elle peut aussi être intégrée dans un contenu qui semble entièrement factuel. Encouragez les étudiants à analyser l'information de manière critique, car ce qui semble irrationnel ou irréaliste est souvent ce qu'il est. Utilisez ce point de départ pour explorer et discuter des étapes qu'ils peuvent suivre pour identifier et démasquer la désinformation.



- Vérifiez si la source de l'information est réputée et crédible, inconnue ou douteuse.
- Vérifiez si l'information est émotionnelle ou contient des affirmations exagérées.
- Comparez l'information avec plusieurs sources fiables pour voir si elle est cohérente et soutenue par des preuves.
- Vérifiez que l'auteur est clairement indiqué et s'il existe des citations de sources fiables, car la désinformation évite généralement la transparence et la responsabilité.

Demandez aux élèves de discuter des actualités du moment avec leurs camarades et leurs parents, en leur demandant leur avis. Réalisez une enquête anonyme en classe sur les sources d'information préférées des familles des élèves et examinez ensemble leur crédibilité.

## LITTÉRATURE MÉDIATIQUE :

### ANALYSE DES HABITUDES DE CONSOMMATION DES MÉDIAS

D'après les sondages récents, nous pouvons conclure que les jeunes audiences préfèrent les réseaux sociaux aux sites d'actualités comme source principale d'information : "39 % des 18-24 ans dans 12 environnements sociaux au Royaume-Uni, aux États-Unis, en Allemagne, en France, en Espagne, en Italie, en Irlande, au Danemark, en Finlande, en Australie, au Brésil et au Japon ont utilisé les réseaux sociaux comme principale source d'actualités, tandis que 34 % préfèrent un site web ou une application d'actualités." La consommation des médias dépend également du niveau d'éducation des utilisateurs, selon d'autres analyses de sondages montrant que les personnes ayant un niveau d'éducation plus élevé recherchent davantage des informations, des données et des nouvelles sur Internet.

L'utilisation de TikTok pour les nouvelles a quintuplé parmi les 18-24 ans dans tous les marchés en seulement trois ans, passant de 3 % en 2020 à 15 % en 2022, tandis que YouTube devient de plus en plus populaire parmi les jeunes d'Europe de l'Est, d'Asie-Pacifique et d'Amérique latine. (Proportion des 18-24 ans disant que chaque plateforme est leur principale source d'actualités 2015-2022. Dr Kirsten Eddy)

### INTERPRÉTATION CRITIQUE DES MESSAGES MÉDIATIQUES

As young people have become accustomed to accessing information through social media, they increasingly view it through the lens of others in their networks, those who select, publish, or comment on the content. This shift often results in a loss of objectivity. It has also contributed to the rise of so-called influencers, who are paid to promote products or services simply by posting about them. Individuals with strong media literacy skills are generally better equipped to critically analyse and evaluate such media messages.

## COMPRENDRE L'IMPACT DES MÉDIAS

Les messages médiatiques peuvent profondément influencer la manière dont les consommateurs de médias perçoivent différents aspects de la vie, de la société, des événements, des problèmes, etc.

- **Impact cognitif** : Les médias influencent la connaissance, la compréhension et la mémoire.
- **Impact émotionnel** : Les médias peuvent influencer les émotions et l'humeur des personnes.
- **Impact attitudinal** : Les médias peuvent façonner les attitudes et les croyances sur divers sujets ou même l'opinion publique.
- **Impact comportemental** : Les médias peuvent influencer les comportements et actions des gens. (Par exemple, des études ont montré qu'une exposition répétée à des contenus violents dans les médias peut désensibiliser les gens à la violence).



## LITTÉRATURE TECHNOLOGIQUE :

La littérature technologique se réfère à la capacité d'utiliser, de comprendre, de gérer et d'évaluer la technologie de manière efficace, sûre et responsable. Bien que vos élèves aient probablement été exposés à la technologie depuis un jeune âge et semblent l'utiliser avec facilité, beaucoup manquent de compréhension approfondie sur son fonctionnement et la manière de la maintenir correctement. En tant qu'éducateur, vous jouez un rôle clé pour susciter leur curiosité afin de développer cette connaissance, un effort qui peut être renforcé par le soutien de leurs familles.

### UTILISATION DES APPAREILS NUMÉRIQUES ET DES APPLICATIONS

Lors de l'intégration des outils numériques dans votre enseignement, comme les plateformes populaires LearningApps ou Kahoot!, vous aidez également les étudiants à développer des compétences numériques essentielles. Cela inclut l'apprentissage de la manière de télécharger des applications, de créer des comptes en ligne, de gérer des profils personnels, etc. Que ce soit sur un ordinateur scolaire ou leurs propres appareils, comme des smartphones ou des tablettes, les étudiants doivent comprendre comment sécuriser leurs appareils.

L'une des façons les plus efficaces d'assurer la sécurité numérique est de maintenir le système d'exploitation de l'appareil à jour. Si les mises à jour automatiques sont activées, les mises à jour essentielles, y compris celles du pare-feu intégré, seront installées automatiquement, offrant ainsi une protection améliorée.

Il est important de rappeler aux étudiants que la plupart des menaces de sécurité telles que les infections, les cyberattaques et les violations de données se produisent lorsque l'appareil est connecté à Internet. Pour réduire ces risques, il est préférable d'utiliser un navigateur web fiable et largement reconnu, qui inclut des fonctionnalités de sécurité intégrées ou qui prend en charge des extensions de sécurité supplémentaires.

### CYBERSÉCURITÉ ET PROTECTION DES DONNÉES

Les périphériques externes, tels que les clés USB, peuvent poser un risque pour les données personnelles. Il est important de s'assurer que tout appareil connecté à votre ordinateur soit propre et exempt de logiciels malveillants. Les navigateurs Internet peuvent contenir de nombreuses informations privées qui peuvent être exploitées ou simplement collectées par des tiers. Cela inclut, mais sans s'y limiter :

- Historique de navigation
- Identifiants de connexion (nom d'utilisateur, mot de passe, adresse e-mail)
- Cookies et traceurs
- Informations de remplissage automatique (noms, adresses, numéros de téléphone, etc.)

Cela implique que la protection physique des appareils est primordiale, ce qui signifie ne pas les laisser ouverts sans surveillance et utiliser des paramètres d'identification personnelle appropriés.

Conseils pour sécuriser vos mots de passe :

- Ne pas utiliser de mots de passe par défaut.
- Les mots de passe doivent être robustes et impersonnels.
- Changer les mots de passe périodiquement.
- Ne pas utiliser le même mot de passe pour plusieurs services.

### **Conseils pour mieux protéger les données personnelles :**

Lorsque vous utilisez des points d'accès Wi-Fi publics, évitez d'utiliser des applications ou sites web qui demandent des informations personnelles ou financières, et ne transmettez des données que si le site est entièrement chiffré (https). Si vous utilisez souvent un Wi-Fi non sécurisé, utilisez un VPN (réseau privé virtuel) pour vous y connecter.

### **Quelques résultats d'enquêtes :**

Selon le rapport Cost of a Data Breach d'IBM, le coût moyen mondial pour remédier à une violation de données en 2023 s'élevait à 4,45 millions de dollars, soit une augmentation de 15 % en trois ans.

En mai 2023, l'autorité irlandaise de protection des données a infligé une amende de 1,3 milliard de dollars à l'entreprise californienne Meta pour violation du RGPD.

(Source: <https://www.ibm.com/uk-en>)

## INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES ET TENDANCES

De nos jours, les nouvelles tendances technologiques émergent soudainement et se diffusent rapidement grâce à Internet.

**Supercalculateurs :** Ils sont capables d'effectuer des milliards, voire des milliers de milliards de calculs par seconde, ce qui accélère la résolution de problèmes et l'analyse des données.

**IoT – Internet des Objets :** Repose sur la connexion entre différents types de dispositifs, quel que soit leur éloignement géographique.

« Les données collectées à partir de capteurs IoT peuvent être surveillées et renvoyées à un système central pour déclencher une action, fournir des analyses ou interagir avec un autre objet connecté, à des centaines de kilomètres de distance. »

(Source : <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/internet-things-policy>)

**IA – Intelligence Artificielle :** Terme générique regroupant de nombreuses technologies comme l'apprentissage automatique (machine learning), l'apprentissage profond (deep learning), et le traitement du langage naturel. Ces technologies réalisent des tâches qui nécessitaient auparavant l'intelligence humaine (reconnaissance vocale, prise de décision, identification de schémas...).

L'UE a mis en place un cadre réglementaire solide fondé sur les droits humains et les valeurs fondamentales, et soutient le développement d'une IA bénéfique pour les personnes, les entreprises et les gouvernements.

(Loi sur l'IA adoptée par le Parlement européen et le Conseil en décembre 2023.)

**ChatGPT :** Modèle de langage d'IA devenu populaire et facilement accessible. Il propose gratuitement de nombreuses fonctionnalités, comme :

- la recherche d'informations sur Internet
- l'analyse de données et la création de graphiques
- la génération d'images à partir de descriptions

Il est désormais intégré à de nombreuses applications de création de contenu numérique, comme Canva (<https://canva.com>).

Les élèves doivent apprendre à utiliser l'IA de façon éthique et ne pas s'en servir pour tricher ou tromper autrui.



### Activité pédagogique à utiliser en classe avec les élèves :

- Demandez-leur de rechercher quelles entreprises utilisent l'IoT et dans quel but. Discutez de leurs résultats au cours suivant, puis choisissez-en une pour un travail de recherche approfondi.
- Montrez-leur un article rédigé par un véritable auteur et un autre généré par ChatGPT sur le même sujet. Demandez-leur de deviner lequel est écrit par l'IA, puis discutez des indices permettant de les différencier (style plus simple, mots de liaison fréquents, paragraphes et phrases de longueur similaire, etc.).

## 3.4 EDUCATIONAL METHODS AND STRATEGIES FOR DEVELOPING CRITICAL DIGITAL LITERACY

Les méthodes éducatives innovantes basées sur l'apprentissage actif des étudiants conviennent mieux aux objectifs que l'enseignement traditionnel frontal, car elles nécessitent plus de participation et d'autonomie de la part des étudiants.

**Apprentissage par projet :** Il s'agit d'un modèle pédagogique basé sur l'utilisation de projets réalistes, centrés sur une question, une tâche ou un problème très motivant, directement lié à un contexte connu, à travers lequel les étudiants développent des compétences dans une approche collaborative en quête de solutions (Bender, 2014).

**Études de cas :** Les études de cas comprennent une série de cas représentant diverses situations problématiques de la vie réelle à étudier et analyser. La différence avec l'apprentissage par projet est qu'elles fournissent des informations complètes sur le cas et des lignes directrices pour sa solution, contrairement à une approche par projet beaucoup plus ouverte qui nécessite plus d'autonomie de la part des étudiants.

**Apprentissage coopératif :** Les étudiants travaillent ensemble pour atteindre un objectif commun, de manière coordonnée, basée sur une distribution des responsabilités et des directives d'interaction clairement définies.

**Gamification :** Il s'agit d'intégrer des techniques, des éléments et des dynamiques de jeux dans des activités non récréatives afin de renforcer la motivation et d'encourager des comportements visant à résoudre un problème.

**CONSEIL :** Appliquez des activités régulières où les étudiants doivent chercher et filtrer des informations. Développez la pensée critique des étudiants à travers des activités qui encouragent la réflexion et le dialogue sur le contenu numérique auquel ils ont accès.

## USE OF CASE STUDIES AND REAL-LIFE EXAMPLES

Malheureusement, il existe de nombreux cas et exemples de désinformation et de crimes en ligne sur le web. Vous pouvez demander à vos étudiants de trouver des articles sur Internet concernant ces incidents.

- **Fake news** : Vous pouvez partager 10 des histoires les plus étranges apparaissant dans les actualités de 2022 et leur demander s'ils les ont lues et, si oui, s'ils y ont cru ou non.
- **Clickbait** : Articles avec des titres et des titres exagérés, faux.
- **Fuites de données ou abus de données personnelles** : Trouvez des rapports de police dans lesquels des activités telles que l'ouverture illégale de comptes avec le vol de données personnelles sont détaillées.
- **Fraudes sur Internet** : Présentez des cas de vol d'argent, de faux sites bancaires, de sites commerciaux.
- **Malwares** : Spyware, ransomware, vers, rootkits.
- **Cyberharcèlement** : E-mails menaçants, harcèlement sur les réseaux sociaux.
- Collectez des exemples ensemble et discutez-en ensuite.

## APPRENTISSAGE COLLABORATIF ET TRAVAIL EN GROUPE

Étant donné que les étudiants de différents groupes d'âge ont des niveaux de compétence plus ou moins variés dans le monde numérique, la collaboration et le travail en groupe les motiveront mieux. Dans cette méthode, les étudiants travaillent en groupes hétérogènes de 4 à 6 personnes vers un objectif commun défini par l'enseignant. Cette méthode encourage l'autonomie des apprenants, l'apprentissage indépendant et l'apprentissage coopératif, qui jouent un rôle majeur dans ce processus. Les valeurs de cette méthode sont :

- Apprendre les uns des autres
- S'écouter les uns les autres
- S'enseigner les uns aux autres
- S'aider les uns les autres
- Partager leurs propres expériences.

Les plateformes en ligne qui soutiennent le partage de documents et la co-édition, telles que Google Drive, facilitent la collaboration des groupes. Les étudiants peuvent également communiquer instantanément et partager leurs projets avec les membres du groupe en créant un groupe sur les réseaux sociaux.

## INTÉGRATION DES PLATEFORMES ET OUTILS NUMÉRIQUES DANS L'ÉDUCATION

La période de fermeture des écoles pendant la pandémie de Covid-19 a considérablement accéléré l'utilisation des outils numériques dans l'éducation. Bien que les écoles soient maintenant revenues à l'enseignement en présentiel, vous pouvez continuer à tirer parti des avantages que la technologie offre pour soutenir l'apprentissage de vos étudiants et leur développement global à l'ère numérique.

**LMS/VLE :** Les systèmes de gestion de l'apprentissage (LMS) ou environnements d'apprentissage virtuels (VLE) sont des applications logicielles permettant aux éducateurs de dispenser des cours et de gérer tous types de contenus pédagogiques (par exemple, Moodle).

**OERs :** Les ressources éducatives ouvertes (OER) sont des matériaux d'apprentissage, d'enseignement et de recherche en ligne. Les OER sont publiées sous une licence ouverte permettant un accès gratuit, une réutilisation, une adaptation et une redistribution par d'autres. Quelques exemples incluent : OpenLearn, YouTube, Khan Academy.

**Outils numériques pour l'éducation :** Les outils numériques aident les enseignants/étudiants à créer leur propre contenu (images, infographies, vidéos, présentations, quiz, etc.). Certains des outils les plus utilisés sont Book Creator, Canva, Genially, Kahoot!, Google Classroom. Cependant, il en existe beaucoup d'autres à découvrir en fonction des objectifs pédagogiques/ d'apprentissage. Ces applications soutiennent généralement à la fois le travail individuel et la collaboration.

**Outils de communication en ligne/plateformes de conférence/groupes sur les réseaux sociaux :** Des applications qui soutiennent la communication en temps réel et le partage de contenu au sein d'un groupe d'utilisateurs, comme Zoom, Facebook.

Un bon niveau de littératie numérique est fortement recommandé lors de l'utilisation de ces plateformes et outils.



## 3.5 DÉFIS DANS LE DÉVELOPPEMENT DE LA LITTÉRATURE NUMÉRIQUE CRITIQUE

### LIMITATIONS DES SYSTÈMES ÉDUCATIFS

Les défis découlent de :

- La complexité de la littérature numérique critique : “comprendre les principes de la technologie numérique et être capable d’agir en tant que producteurs et créateurs ; utiliser les services et outils numériques de manière significative dans la vie quotidienne ainsi que pour les études et le travail ; travailler de manière créative avec la technologie numérique, seul ou en collaboration avec d’autres, y compris en ligne ; comprendre l’utilisation et les implications des données numériques, telles que pour l’apprentissage, le commerce électronique ou l’offre de services ; comprendre le rôle du numérique dans divers enjeux sociétaux et culturels, tels que la démocratie, l’influence ou l’activisme ; comprendre les principes et l’éthique de la communication et de la collaboration en ligne ; savoir comment participer en ligne et comprendre les responsabilités individuelles pour le bien-être de tous, ainsi que comprendre les enjeux liés à la présence et à l’identité numériques, savoir comment se protéger et prendre la responsabilité de ne pas participer à des activités en ligne nuisibles ou même illégales.” (Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti, 2023)
- La préparation des enseignants à agir en tant que guides pour favoriser les compétences des élèves en littérature numérique critique et le besoin de leur fournir des expériences d’apprentissage pour appliquer ces compétences dans leurs vies académiques et personnelles.
- L’implication des parents est d’une importance clé : il est préférable qu’ils soient disposés à coopérer avec l’enseignant et à soutenir leurs enfants dans l’application de ce qu’ils ont appris à l’école. En contactant les parents, vous pouvez obtenir des informations sur les habitudes et préférences numériques de vos élèves.

### PROBLÈMES D’ACCÈS ET D’ÉQUITÉ

Souvent, des difficultés peuvent affecter négativement le développement de la littérature numérique critique dans les écoles. Ces difficultés peuvent inclure :

- De nouveaux problèmes de sécurité émergents
- Le manque d’attention et de contribution des parents
- Des méthodes de plus en plus sophistiquées développées pour manipuler les gens
- Une faible compétence en littérature numérique des enseignants eux-mêmes
- Des programmes scolaires surchargés qui ne concernent pas la littérature numérique
- Le nombre croissant de désinformations, de fake news
- L’accès à Internet

## FORMATION DES ENSEIGNANTS ET DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL

La formation des enseignants varie dans tous les pays, et la littérature numérique n'est probablement pas mise en avant de manière égale. Les enseignants sont généralement actifs même après leur retraite, et beaucoup d'entre eux appartiennent aux générations plus âgées, dont la littérature numérique est généralement considérée comme plus faible.

On pourrait dire que les enseignants sont responsables de leur propre développement des compétences en littérature numérique dans le cadre de leur développement professionnel.

La Commission européenne a développé le cadre conceptuel DigCompEdu en réponse aux nouveaux besoins et tendances pédagogiques et énumère les compétences qu'un enseignant dans notre ère numérique doit posséder : 22 compétences dans 6 domaines. Ce cadre permet également aux enseignants d'initier une réflexion personnelle en répondant à un outil de 32 items, grâce auquel ils peuvent identifier leurs forces et leurs lacunes et concevoir leur parcours d'apprentissage pour développer davantage leur compétence numérique.

Pour devenir un professionnel équipé pour améliorer la littérature numérique de vos élèves, évaluez vos propres compétences ici pour identifier votre niveau actuel et les domaines qui peuvent nécessiter des améliorations.

### ÉTUDE DE CAS – PHISHING

Le phishing est une tactique courante utilisée pour voler de l'argent sur les comptes bancaires des gens. Les fraudeurs envoient souvent des emails prétendant venir d'une institution financière légitime. Ces emails contiennent généralement un lien qui redirige le destinataire vers un faux site Web conçu pour ressembler de près au site officiel de la banque. Sous prétexte de vérifier un mot de passe ou une adresse email, le site invite les utilisateurs à entrer des informations sensibles telles que leur numéro de compte bancaire ou leur mot de passe.

Bien que les destinataires soient choisis au hasard, la loi des grands nombres fait en sorte que certains seront, par chance, des clients réels de la banque ciblée et utiliseront ses services en ligne. Certains de ces individus peuvent, sans le savoir, suivre les instructions sur le faux site, remettant ainsi leurs données personnelles aux escrocs. Ces informations peuvent ensuite être utilisées de différentes manières : dépenser l'argent du compte, maximiser la carte de crédit ou même contracter des prêts au nom de la victime.

(Source: <https://www.otpbank.hu/portal/hu/Adathalaszat>)



## PROGRAMMES ET PROJETS RÉUSSIS

### [Safer Internet Day](#)

Lancé à l'origine par le projet SafeBorders de l'UE en 2004, cette initiative a depuis pris de l'ampleur à l'échelle mondiale et est désormais célébrée chaque mois de février dans plus de 180 pays et territoires à travers le monde.

Le programme est spécifiquement conçu pour les enfants et les jeunes, visant à sensibiliser aux principaux problèmes de sécurité en ligne tels que le cyberharcèlement, les réseaux sociaux et l'identité numérique. L'organisation derrière l'initiative propose des ressources multilingues pour aider les jeunes, leurs enseignants et leurs familles à utiliser la technologie numérique de manière sûre et efficace. Elle soutient également les écoles et les institutions intéressées à participer en offrant un accès à un réseau d'organisations partenaires dans chaque pays, facilitant ainsi la collaboration et l'échange.

Pour compléter les activités organisées dans les écoles, des experts en sécurité numérique peuvent être invités à donner des conférences gratuites en remplissant un formulaire en ligne sur le site Web de l'organisateur national de la Semaine Thématique Numérique. Ces événements annuels se sont révélés bénéfiques tant pour les élèves que pour les enseignants dans le développement des compétences en littérature numérique critique, grâce à plusieurs caractéristiques clés :

- Les conférenciers invités sont des experts reconnus dans leurs domaines respectifs.
- Tout au long de la semaine, les écoles se concentrent entièrement sur la littérature numérique, avec des expositions, des concours et des activités interactives liées au monde numérique.

Les enseignants et les élèves ont l'opportunité de développer ensemble leurs compétences numériques.

## FESTIVAL DE LA SÉCURITÉ NUMÉRIQUE

Le Festival de la sécurité numérique se tient chaque année en automne, à la fois en ligne et dans la région du nord-est de l'Italie. Il s'agit d'un événement récurrent qui sensibilise à la sécurité numérique un large éventail de publics, y compris les écoles secondaires. Le festival aborde des sujets essentiels tels que l'évaluation des risques numériques et l'éducation des jeunes à l'utilisation sûre et responsable des technologies émergentes telles que les réseaux sociaux et l'intelligence artificielle. Cela le rend particulièrement pertinent pour les participants en âge scolaire.

L'événement offre des options de participation en personne et en ligne, le rendant accessible aux élèves et aux écoles à travers l'Europe. Le Festival de la sécurité numérique promeut la culture numérique, la sécurité et l'éducation, et fournit des conseils essentiels pour protéger les biens numériques personnels, éducatifs et professionnels. Il comprend des sessions dédiées à divers groupes, y compris les citoyens, les entreprises, les institutions, les écoles et les parents qui souhaitent protéger leurs enfants des risques numériques et de la désinformation.

## 3.6 BOÎTE DE RÉSUMÉ

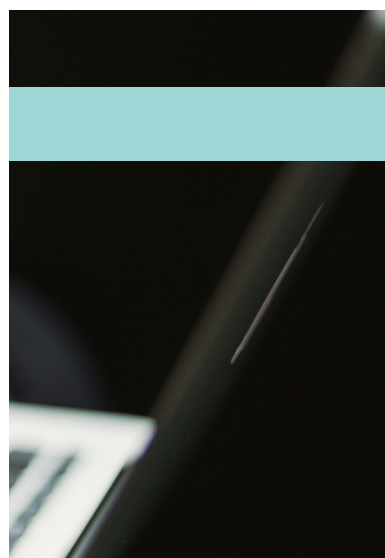
Ce chapitre se concentre sur la manière de soutenir le développement des compétences de vos étudiants en alignement avec le cadre de la littérature numérique critique, qui met en évidence l'importance d'utiliser la technologie de manière sûre, responsable et éthique.

Les jeunes générations d'aujourd'hui sont de plus en plus habituées à accéder à l'information en ligne, notamment via les plateformes de médias sociaux. Il est donc essentiel pour eux de développer de nouvelles compétences leur permettant de penser de manière critique, d'évaluer le contenu numérique et de comprendre les implications éthiques et sécuritaires de l'utilisation des outils et applications numériques.

Pour répondre à ce besoin, nous explorons ce qui rend une source d'information en ligne crédible, en commençant par les outils de recherche utilisés, en identifiant les caractéristiques des sites web sécurisés, en reconnaissant le contenu trompeur et en comprenant les considérations liées aux droits d'auteur.

Les jeunes doivent également être sensibilisés aux risques qu'ils peuvent rencontrer en ligne, tels que les fraudes, les escroqueries et le harcèlement. Lorsqu'ils interagissent sur les réseaux sociaux, ils doivent comprendre l'importance d'une communication en ligne respectueuse et appropriée, communément appelée "netiquette".

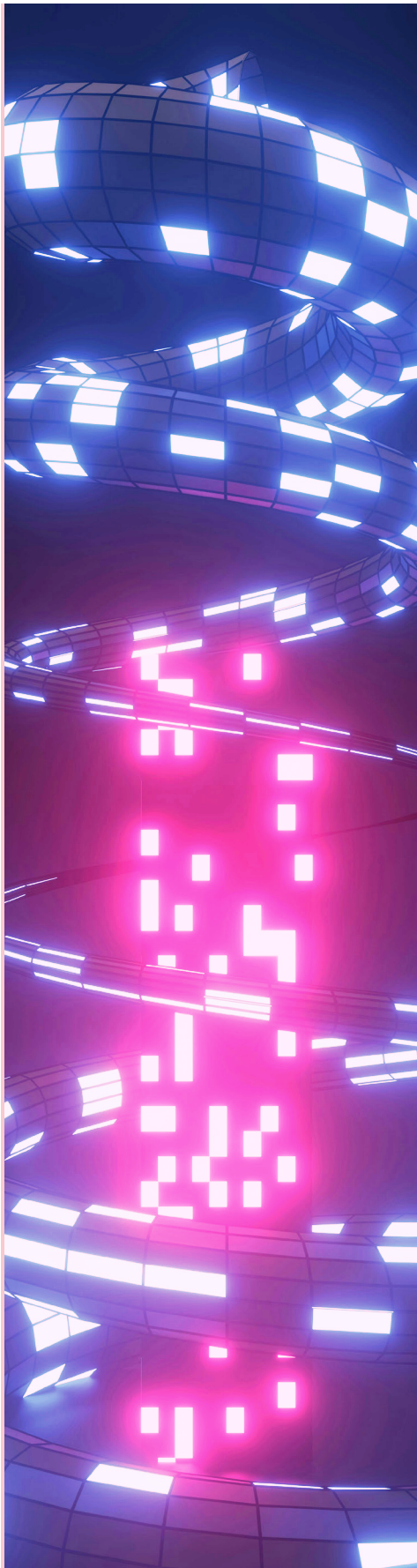
Ce chapitre offre des conseils sur la manière d'enseigner aux étudiants à protéger leurs données personnelles et à utiliser les technologies numériques de manière sûre et éthique. Il présente des stratégies pédagogiques efficaces, partage des exemples de bonnes pratiques et fournit des liens vers des ressources en ligne ainsi que des plans de leçon prêts à l'emploi sur des sujets similaires.



## 3.7 BIBLIOGRAPHIE ET RÉFÉRENCES

- Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti: Critical digital literacies at school level: A systematic review – Published on A Review of Education <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/rev3.3425> September 20 2023. Last retrieved August 8 2024.
- Kat Boogaard How to build critical thinking skills for better decision-making Published January 19, 2024 in Atlassian.com <https://www.atlassian.com/blog/productivity/critical-thinking-skills>, Last retrieved August 1, 2024.
- “What are Creative Commons licenses?”. Wageningen University & Research. June 16, 2015. Archived from the original on March 15, 2018. Last retrieved: 08.07.2024
- “The Creative Commons licenses”. UNESCO. Archived from the original on March 15, 2018. <https://www.unesco.org/en/open-access/creative-commons> Last retrieved: 08.07.2023.
- Galina MISHEVA Digital Skills Indicator 2.0: Measuring Digital Skills across the EU, published on Digital Skills and Jobs platform on September 23 2022 <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/digital-skills-indicator-20-measuring-digital-skills-across-eu>, last accessed July 29 2024.
- Janice Richardson and Elizabeth Milovidov - Digital Citizenship Education Handbook Council of Europe Publishing F-67075 Strasbourg Cedex <http://book.coe.int> ISBN 978-92-871-8734-5 © Council of Europe, January 2019
- Tibor Moes What is an Online Scam? The 7 Worst Examples Ever (2024) published on SoftLab.org, updated in January 2024, last accessed August 23 2024. <https://softwarelab.org/blog/what-is-an-online-scam/>
- Digital Competence Framework for European Citizens DigComp2.2 - Publications Office of the European Union, 2022 <https://pact-for-skills.ec.europa.eu/system/files/202207/DigComp%202.2%20The%20Digital%20Competence%20Framework%20for%20Citizens.pdf>
- Van Deursen, A. J. A. M., & Van Dijk, J. A. G. M. (2018). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access. *New Media & Society*, 20(12), 4355–4373.
- Dr Kirsten Eddy The changing news habits and attitudes of younger audiences, published on 15th June 2022 on <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/young-audiences-news-media>, last accessed 18 August 2024

- Jay Baer Media Effects Theory | How Media Influences Our Daily Lives, published on mediatheory.net on August 6, 2023, last accessed 19 August 2024 <https://mediatheory.net/media-effects/>
- Alex Lekander 12 Secure Browsers That Protect Your Privacy in 2024 published on May 15, 2024 on restoreprivacy.com <https://restoreprivacy.com/browser/secure/>, last accessed August 23 2024
- Europe's Internet of Things Policy <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/internet-things-policy>, last accessed 25 August 2024
- Recommendation on Open Educational Resources (OER) by UNESCO November 25 2019 <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-open-educational-resources-oer?hub=785>, last retrieved August 23 2024
- Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti Critical digital literacies at school level: A systematic review, First published: 20 September 2023 on bera-journals <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/rev3.3425>, last retrieved August 21 2024
- Levush, R. (2019). Government responses to disinformation on social media platforms. Technical report. Law Library of Congress, Global Legal Research Directorate: United Kingdom. <https://www.loc.gov/law/help/social-media-disinformation/social-media-disinformation.pdf>.
- Danielle Caled and Mário J. Silva Digital media and misinformation: An outlook on multidisciplinary strategies against manipulation, Published online 2021 May 27 on springer.com <https://link.springer.com/article/10.1007/s42001-021-00118-8> last retrieved on August 15 2024



## CONCLUSION

La citoyenneté numérique n'est pas simplement un ensemble de compétences, mais un fondement pour s'épanouir dans un monde de plus en plus numérique. Ce guide met en lumière le rôle fondamental que jouent les éducateurs dans le façonnement du parcours numérique des jeunes. En mettant l'accent sur l'empathie, la pensée critique et la littérature numérique, ce guide propose une feuille de route pour encourager un comportement en ligne responsable et créer des communautés virtuelles inclusives.

Comme mentionné dans l'introduction, ce manuel s'inscrit dans un cadre éducatif plus large qui comprend un kit de formation et la plateforme e-Hub (<https://digi-aware-elearninghub.com/>).

Les défis abordés dans ce manuel – du cyberharcèlement à la désinformation, en passant par l'addiction aux écrans – soulignent la complexité de la navigation dans le paysage numérique. Toutefois, ces défis représentent aussi des opportunités de croissance. En cultivant un comportement éthique et en enseignant la résilience numérique, les éducateurs peuvent aider les jeunes à tirer parti des interactions numériques tout en réduisant les risques potentiels.

En fin de compte, ce manuel aspire à permettre aux éducateurs de faire le lien entre la vie numérique des jeunes et leur expérience éducative. En intégrant les idées et les stratégies partagées ici, les enseignants peuvent favoriser un environnement dans lequel les jeunes ne sont pas seulement compétents dans l'usage des outils numériques, mais aussi capables de contribuer positivement à leurs communautés, en ligne comme hors ligne. L'objectif est de préparer les jeunes à devenir non seulement des participants, mais aussi des leaders dans un avenir numérique fondé sur l'empathie, la diversité, l'inclusion, la pensée critique et la responsabilité éthique.



**Coordination:**

Ettaoufik FATHI, FCB asbl – Belgium

**Contributors:**

Iris **Allen**, Spectrum Research Centre – Ireland

Begoña **Arenas**, INNOPARES Consultores y Formadores S.L – Spain

Thérèse **Di Campo**, FCB asbl – Belgium

Juan Francisco **de Lorenzo**, INNOPARES Consultores y Formadores S.L – Spain

Bouchra **El Hayani**, FCB asbl – Belgium

Vasco **Gaião**, Mindshift Skills Hub – Portugal

Annamaria **Kacsur**, iTStudy Hungary Ltd. – Hungary

Sarah **Keegan**, Spectrum Research Centre – Ireland

Uyen Whyn **Lam**, MIR – Norway

Vegard **Nervik**, MIR – Norway

Nadine **Teles**, Mindshift Skills Hub – Portugal

Khalid **Ida Ali**, Sonia **Omakhir**, Caroline **Breillat**, IRDSU - France

Cihan **Kocaman**, KARAVAN İKGGD - Türkiye



# Digi' Aware



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. Numéro de projet. 2023-1-NO01-KA220-ADU-000151380