

LIGNES DIRECTRICES POUR SOUTENIR DES PARTENARIATS ÉQUITABLES ENTRE LES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT ET LE SECTEUR PRIVÉ



COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

**LIGNES DIRECTRICES
POUR SOUTENIR
DES PARTENARIATS ÉQUITABLES
ENTRE LES ÉTABLISSEMENTS
D'ENSEIGNEMENT
ET LE SECTEUR PRIVÉ**

Édition anglaise :

Guidelines to support equitable
partnerships of education
institutions and the private sector

*Les points de vue exprimés dans cet
ouvrage n'engagent que le ou les auteurs
et ne reflètent pas nécessairement la
ligne officielle du Conseil de l'Europe.*

La reproduction d'extraits (jusqu'à
500 mots) est autorisée, sauf à des fins
commerciales, tant que l'intégrité du
texte est préservée, que l'extrait n'est
pas utilisé hors contexte, ne donne
pas d'informations incomplètes ou
n'induit pas le lecteur en erreur quant à
la nature, à la portée et au contenu de
ce texte. Le texte source doit toujours
être cité comme suit : « © Conseil
de l'Europe, année de publication ».

Pour toute autre demande relative
à la reproduction ou à la traduction
de tout ou partie de ce document,
veuillez vous adresser à la Direction
de la communication, Conseil
de l'Europe (F-67075 Strasbourg
Cedex), ou à publishing@coe.int.

Toute autre correspondance relative
à ce document doit être adressée au
Service de l'éducation,
Conseil de l'Europe, F-67075
Strasbourg Cedex, courriel :
education@coe.int

Conception de la couverture et mise
en page : Division de la production
des documents et des publications
(DPDP), Conseil de l'Europe

© Conseil de l'Europe, Mai 2023

Ces lignes directrices ont été
adoptées par le Comité directeur
des politiques et pratiques
éducatives lors de sa 16^e session
plénière, le 15 octobre 2021.

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	7
2. LE RÔLE DU SECTEUR PRIVÉ DANS LA PROMOTION DE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE	9
2.1. Comment les entreprises peuvent soutenir l'éducation	9
2.2. Une approche fondée sur le partenariat	9
3. L'ÉDUCATION, LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE ET LES DIX DOMAINES NUMÉRIQUES	11
4. COMMENT UTILISER CES LIGNES DIRECTRICES	13
5. LIGNES DIRECTRICES POUR SOUTENIR DES PARTENARIATS ÉQUITABLES ENTRE LES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT ET LE SECTEUR PRIVÉ	14
5.1. Être en ligne – Accès et inclusion	14
5.2. Être en ligne – Apprentissage et créativité	15
5.3. Être en ligne – Éducation aux médias et à l'information	17
5.4. Bien-être en ligne – Éthique et empathie	18
5.5. Bien-être en ligne – Santé et bien-être	20
5.6. Bien-être en ligne – Présence et communications en ligne	21
5.7. Droits en ligne – Participation active	23
5.8. Droits en ligne – Droits et responsabilités	24
5.9. Droits en ligne – Vie privée et sécurité	25
5.10. Droits en ligne – Sensibilisation des consommateurs	27
ANNEXE I – EXEMPLE DE LISTE DE CONTRÔLE D'AUTOÉVALUATION POUR LES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT ET LES ENTREPRISES DU SECTEUR PRIVÉ	29
ANNEXE II – RÉFÉRENCES ET RESSOURCES	32
Ressources du Conseil de l'Europe	32
Autres ressources en ligne	32

1. INTRODUCTION

L'éducation et le monde numérique sont désormais inextricablement liés, que ce soit à la maison, à l'école ou dans d'autres contextes, où les outils et technologies numériques sont utilisés pour soutenir l'apprentissage. Les établissements d'enseignement s'appuient de plus en plus sur le secteur privé et doivent travailler en étroite collaboration avec lui pour soutenir le nouvel environnement d'apprentissage. Les entreprises du secteur privé fournissent des technologies d'apprentissage de pointe et une multitude de services numériques et de ressources éducatives associés. Les partenariats entre les établissements d'enseignement et le secteur privé ont potentiellement le pouvoir d'ouvrir un monde de nouvelles possibilités pour améliorer les opportunités d'apprentissage pour tous. Qu'il s'agisse d'une école cherchant à acquérir de nouvelles plateformes ou des ressources d'apprentissage, ou d'une entreprise commerciale cherchant à améliorer ce qu'elle peut offrir aux établissements d'enseignement, une meilleure compréhension des besoins de chacun et des conseils sur la meilleure façon de tirer parti des avantages du numérique sont essentiels à l'éducation du XXI^e siècle.

La Recommandation [CM/Rec\(2019\)10](#) du Comité des Ministres aux États membres visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique¹ souligne le rôle important des entreprises commerciales dans la création des conditions appropriées pour la citoyenneté numérique (section 7). Il s'agit notamment d'un accès sûr et sécurisé aux informations, aux plateformes et aux services numériques, d'outils et d'appareils qui permettent aux citoyens de communiquer et de partager des contenus au sein de leur communauté, et de normes respectueuses des droits de l'homme de tous les participants. Le développement de partenariats efficaces entre les établissements d'enseignement et le secteur privé représente une étape importante dans la création des conditions d'une citoyenneté numérique effective.

Les Lignes directrices pour soutenir des partenariats équitables entre les établissements d'enseignement et le secteur privé (ci-après, les « lignes directrices ») ont été élaborées par le Conseil de l'Europe dans le cadre de son programme intergouvernemental sur [l'éducation à la citoyenneté numérique](#) (ECN)² afin de contribuer à ce processus. L'objectif des lignes directrices est de favoriser une meilleure compréhension de l'éducation à la citoyenneté numérique et du rôle que les partenariats peuvent jouer dans l'amélioration des résultats pour les apprenants. Elles décrivent comment les établissements d'enseignement et les entreprises peuvent travailler ensemble pour permettre aux apprenants, par le biais de l'éducation, d'acquérir les compétences nécessaires pour participer activement à une société numérique, réalisant ainsi la citoyenneté numérique comme un processus dynamique tout au long de la vie.

La promotion d'une sensibilisation accrue à la citoyenneté numérique et le soutien à l'acquisition de compétences permettant de participer activement à la société numérique sont des domaines dans lesquels le secteur de l'éducation et le secteur privé peuvent collaborer de manière constructive.

Les lignes directrices ont été rédigées en consultation avec des décideurs et des praticiens de l'éducation, et des représentants du secteur privé, notamment des directeurs d'établissements d'enseignement, des fabricants, des fournisseurs de services internet, des plateformes de médias sociaux, des concepteurs de jeux et d'autres fournisseurs de contenu numérique ou de services de ressources d'apprentissage pour les enfants, les jeunes et les apprenants adultes.

Les lignes directrices sont destinées à servir de ressource pour soutenir l'établissement de partenariats fructueux et à proposer un cadre pour inscrire l'éducation à la citoyenneté numérique au cœur de la relation entre l'éducation et le secteur privé.

Les principes directeurs de la citoyenneté numérique, tels que décrits dans la Recommandation [CM/Rec\(2019\)10](#) visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique, mettent en évidence l'accès et les

1. https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectId=090000168098ddfe.
2. <https://www.coe.int/fr/web/digital-citizenship-education/home>.

compétences comme condition préalable à la citoyenneté numérique; les exigences informationnelles comme base des compétences pour la culture démocratique; et les aspects organisationnels de la communication et de la participation comme caractéristique centrale de la « citoyenneté numérique vivante » au niveau personnel et sociétal. Ces principes, à leur tour, soutiennent les partenariats entre les établissements d'enseignement et le secteur privé.

2. LE RÔLE DU SECTEUR PRIVÉ DANS LA PROMOTION DE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

2.1. Comment les entreprises peuvent soutenir l'éducation

Aujourd'hui, l'éducation utilise les technologies numériques en classe pour améliorer l'apprentissage et la qualité de l'enseignement dispensé, promouvoir l'inclusion, renforcer la participation, soutenir l'innovation dans la pédagogie et fournir aux apprenants les compétences dont ils ont besoin pour prospérer dans des sociétés riches en technologie. Le rythme rapide des changements dans l'environnement numérique signifie que les administrateurs et les gestionnaires des établissements d'enseignement ont souvent du mal à se tenir informés des dernières tendances en matière de technologie numérique.

Au niveau le plus élémentaire, le secteur privé est impliqué dans la fourniture de l'accès à l'internet, le soutien des réseaux informatiques internes dans les locaux scolaires, ainsi que dans la fourniture des appareils numériques, des ordinateurs et des équipements de réseau nécessaires. Il fournit également les logiciels et les outils tels que les systèmes de gestion de l'apprentissage, les outils de création et de conservation du contenu, les dispositifs audiovisuels de présentation et d'affichage, ainsi que les outils de gestion des dossiers des apprenants et/ou de la communication au sein et en dehors de l'école. Dans chaque environnement impliquant de la technologie, un ensemble de décisions complexes est à prendre concernant l'accès, la sûreté et la sécurité, et la coordination des rôles respectifs des apprenants, des enseignants, des administrateurs, des parents et d'autres organismes.

Un accès sûr et sécurisé à l'internet, aux plateformes et aux services numériques constitue le préalable à un environnement d'apprentissage numérique de qualité. Les technologies numériques donnent aux apprenants les outils et les dispositifs nécessaires pour communiquer et partager des contenus au sein de leurs communautés. Les fournisseurs de services numériques enrichissent l'expérience du numérique en appliquant des normes qui respectent les droits de l'homme de tous les participants, y compris ceux qui peuvent être en situation de vulnérabilité. Le secteur privé peut ainsi soutenir l'inclusion, faciliter la participation et contribuer à améliorer la qualité de l'enseignement et de l'apprentissage, grâce à l'accès à des ressources pédagogiques de qualité (manuels numériques, Ressources éducatives libres (REL), *massive open online courses* (MOOCS), etc.).

Le secteur privé joue également un rôle clé en tant qu'employeur, en offrant des possibilités de carrière et en proposant des formations. Ce constat est pertinent pour le secteur de l'éducation, tant du point de vue de la transition de l'école au travail que de l'apprentissage par le travail dans les programmes d'enseignement et de formation professionnels.

Les éducateurs ont besoin du soutien du secteur privé s'ils veulent mettre à disposition de leurs apprenants de nouveaux outils et de nouvelles plateformes. Des nouveaux défis peuvent surgir, qui n'ont pas encore été anticipés en raison de l'évolution rapide des technologies numériques. Que ce soit sur le plan commercial ou philanthropique, les entreprises peuvent proposer une gamme de services technologiques aux établissements d'enseignement. Ensemble, elles peuvent créer les nouveaux espaces d'apprentissage modulables qui caractérisent la future salle de classe.

2.2. Une approche fondée sur le partenariat

Les partenariats entre le secteur de l'éducation et le secteur privé sont fondamentaux pour parvenir à une approche durable et de qualité de l'éducation à la citoyenneté numérique.

Les lignes directrices sont fondées sur un déploiement significatif et éthique des technologies numériques dans les contextes éducatifs, dans le but de développer la citoyenneté numérique. Dans ce contexte, le terme « partenariat » fait référence à un accord de coopération visant à promouvoir l'objectif commun de la citoyenneté numérique. La reconnaissance de la responsabilité partagée de promouvoir la culture démocratique dans l'environnement numérique s'applique à tous les partenaires potentiels, que ce soit au niveau gouvernemental, dans le secteur privé, y compris la société civile, dans l'éducation et au sein des communautés d'utilisateurs.

Grâce à des partenariats entre l'éducation et le secteur privé, ce dernier peut assumer sa responsabilité sociale d'entreprise et chercher à sensibiliser et à soutenir la citoyenneté numérique. Par exemple, la [Coalition TIC pour les enfants en ligne](http://www.ictcoalition.eu/) est un groupe d'entreprises qui place l'éducation et la sensibilisation parmi ses principes fondamentaux³. Les membres s'engagent à fournir aux jeunes des informations sur la manière de gérer leur accès et leurs paramètres en ce qui concerne les contenus, les services et les applications, et à en apprendre davantage sur les caractéristiques et les fonctionnalités des appareils numériques susceptibles de renforcer la sécurité des utilisateurs.

Les lignes directrices placent les principes de la citoyenneté numérique au centre de la réflexion sur la manière de déployer les technologies numériques dans la classe. Bien que chaque situation soit différente, l'objectif sous-jacent est de s'assurer que, lors de l'introduction de nouvelles technologies numériques dans la classe ou lorsque l'on examine la manière dont les TIC sont déployées dans l'école, l'impact combiné contribue de manière intentionnelle et constructive à un environnement numérique inclusif, participatif et stimulant.

3. <http://www.ictcoalition.eu/>.

3. L'ÉDUCATION, LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE ET LES DIX DOMAINES NUMÉRIQUES

La citoyenneté numérique est au cœur des lignes directrices. Elle désigne la capacité à participer de manière active, continue et responsable aux communautés (locales, nationales, mondiales, en ligne et hors ligne) et à tous les niveaux (politique, économique, social, culturel et interculturel).

La citoyenneté numérique englobe donc :

- ▶ un engagement compétent et positif avec les technologies numériques (création, travail, partage, socialisation, recherche, jeu, communication et apprentissage) ;
- ▶ une participation active et responsable (valeurs, attitudes, compétences, connaissances) aux communautés (locales, nationales, mondiales) à tous les niveaux (politique, économique, social, culturel et interculturel) ;
- ▶ une implication dans un double processus d'apprentissage tout au long de la vie (dans des cadres formels, informels et non formels) et de défense de la dignité humaine⁴.

La citoyenneté numérique couvre un très large éventail d'activités qui sont pertinentes pour les individus de tous âges. L'éducation a un rôle clé à jouer pour aider les apprenants à développer les aptitudes et les compétences nécessaires à la pratique d'une citoyenneté numérique, et à profiter pleinement des possibilités offertes par les technologies numériques. Les compétences de la citoyenneté numérique ne sont pas seulement utiles en termes de perspectives d'emploi. Elles favorisent également l'acquisition, tout au long de la vie, de compétences non techniques telles que l'esprit critique et la compréhension de l'environnement numérique.

Pour démontrer l'ampleur de la citoyenneté numérique, le projet ECN du Conseil de l'Europe a proposé dix domaines numériques afin de saisir toute la gamme des interactions dans lesquelles les technologies numériques jouent un rôle. Ces domaines trouvent leur origine dans les compétences pour la culture démocratique du Conseil de l'Europe⁵, qui donnent un aperçu des compétences requises pour une participation effective à une culture de la démocratie. Ainsi, par exemple, « Être en ligne » comprend des domaines liés aux compétences nécessaires pour accéder à la société numérique et s'exprimer librement ; « Bien-être en ligne » comprend des domaines qui peuvent aider les utilisateurs à s'engager positivement dans la société numérique ; tandis que « Droits en ligne » fait référence aux compétences liées aux droits et responsabilités des citoyens dans des sociétés complexes et variées s'inscrivant dans un environnement numérique.

Les dix domaines numériques constituent le cadre de présentation des lignes directrices et sont résumés dans le tableau 1.

Tableau 1 – Les dix domaines numériques

Être en ligne	Bien-être en ligne	Droits en ligne
1. Accès et inclusion	4. Éthique et empathie	7. Participation active
2. Apprentissage et créativité	5. Santé et bien-être	8. Droits et responsabilités
3. Éducation aux médias et à l'information	6. Présence électronique et communications en ligne	9. Vie privée et sécurité
		10. Sensibilisation des consommateurs

4. Frau-Meigs D., O'Neill B. et Soriani A., tome V. (2017), *Digital citizenship education – Overview and new perspectives* [L'éducation à la citoyenneté numérique – Bilan et nouvelles perspectives], Éditions du Conseil de l'Europe, Strasbourg, disponible à l'adresse <https://go.coe.int/Cwa9Y>.

5. Conseil de l'Europe (2018), Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie, Volumes 1 à 3, accessibles à <https://www.coe.int/fr/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/rfcdc-volumes>

L'éducation à la citoyenneté numérique est un processus d'apprentissage tout au long de la vie dans tous les domaines où l'éducation peut soutenir la citoyenneté numérique, de manière transversale et transparente. Dans les chapitres suivants, des lignes directrices sont définies pour chaque domaine numérique afin de souligner les rôles et les responsabilités de toutes les parties prenantes et d'illustrer comment les établissements d'enseignement et le secteur privé, en travaillant ensemble, peuvent créer les conditions permettant aux citoyens de profiter des avantages de l'environnement numérique.

4. COMMENT UTILISER CES LIGNES DIRECTRICES

Les lignes directrices sont formulées à un niveau général pour démontrer comment la citoyenneté numérique peut constituer une base de partenariats efficaces et équitables entre les établissements d'enseignement et le secteur privé.

Les dix domaines numériques fournissent le cadre permettant de décrire comment les partenaires du secteur privé et du secteur de l'éducation peuvent collaborer pour obtenir des résultats significatifs afin de soutenir le développement de la citoyenneté numérique chez les apprenants. Structurées dans les domaines « Être en ligne », « Bien-être en ligne » et « Droits en ligne », les lignes directrices proposées abordent toutes les dimensions de l'expérience quotidienne dans laquelle les citoyens s'engagent dans l'environnement numérique. Cumulativement, elles soutiennent l'acquisition des compétences nécessaires à la citoyenneté numérique.

Pour chaque domaine, une explication est donnée sur les termes utilisés, la pertinence du domaine pour l'apprentissage et une indication de ce qu'il peut signifier pour les établissements d'enseignement et les entreprises. Les lignes directrices sont ensuite illustrées pour attester de bonnes pratiques dans le secteur privé et le secteur de l'éducation pour promouvoir la citoyenneté numérique spécifique à ce domaine. L'objectif n'est pas de demander aux parties prenantes de suivre toutes les lignes directrices énumérées ou de se contenter de l'excellence dans chaque pratique. Les lignes directrices offrent plutôt aux parties prenantes la possibilité de préciser et de concentrer leur activité dans les domaines les plus adaptés aux activités d'apprentissage et aux services fournis.

Chaque section conclut en mettant en évidence, de manière non exhaustive, les domaines à développer et les sujets recommandés pour l'innovation et la collaboration entre le secteur de l'éducation et le secteur privé dans ce cadre en pleine évolution.

Un exemple de liste de contrôle d'autoévaluation est proposé, permettant aux partenaires de mettre en évidence les caractéristiques des lignes directrices les plus pertinentes pour leur activité, d'évaluer le stade de leur développement ou de leur mise en œuvre, de souligner les domaines d'excellence et d'indiquer les axes à développer.

5. LIGNES DIRECTRICES POUR SOUTENIR DES PARTENARIATS ÉQUITABLES ENTRE LES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT ET LE SECTEUR PRIVÉ

5.1. Être en ligne – Accès et inclusion

Qu'est-ce que c'est ?

L'accès et l'inclusion dans l'environnement numérique sont des éléments fondamentaux de la citoyenneté numérique. Ils comprennent les conditions de base de l'accès au monde en ligne ainsi que les conditions permettant la participation de tous. Il est important non seulement de surmonter les différentes formes d'exclusion numérique, mais aussi d'encourager les compétences nécessaires aux futurs citoyens pour participer à des espaces numériques ouverts à l'égard des groupes minoritaires et à la diversité des opinions. Il s'agit des conditions préalables à la citoyenneté numérique, qui englobent les exigences de base pour accéder à la société numérique, telles qu'une infrastructure technique sûre et sécurisée, des outils, des appareils et des ordinateurs numériques, ainsi que les compétences en matière d'éducation aux médias et à l'information nécessaires pour bénéficier des avantages de la vie en ligne.

Dans ce domaine, les établissements d'enseignement et le secteur privé doivent tenir compte de l'ensemble des obstacles à l'accès et à l'inclusion qui existent dans la société, dans les foyers et dans les établissements d'enseignement, et veiller à ce que l'accès numérique reste une opportunité qui ne reflète pas ces divisions.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

L'environnement numérique offre d'énormes possibilités d'accès à l'éducation. Pour les éducateurs et le secteur privé, mettre l'accent sur l'égalité des chances et l'inclusion dans un cadre éducatif peut aider les apprenants à développer les valeurs, les attitudes, les compétences et les connaissances et la compréhension critique qui sont au cœur de la citoyenneté numérique. Les apprenants seront ainsi mieux préparés à comprendre et à défendre l'inclusion dans tous les autres environnements.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir l'accès et l'inclusion par les moyens suivants :

- ▶ fournir des outils et une infrastructure numériques accessibles, faciles à utiliser et fiables ;
- ▶ soutenir l'inclusion et l'égalité des chances pour tous les apprenants grâce à un accès et à une connectivité abordables ;
- ▶ veiller à ce que leurs plateformes, dispositifs et ressources soient conformes aux normes internationales d'accessibilité, telles que les règles pour l'accessibilité des contenus web (WCAG) 2.0 et 2.1 ;

- ▶ mettre en œuvre des principes de conception, par exemple la conception universelle, pour favoriser l'accès de tous, y compris des apprenants ayant des besoins particuliers, et éviter de discriminer ou de stigmatiser les utilisateurs;
- ▶ veiller, dans la mesure du possible, à ce que les conditions d'accès à l'environnement numérique soient transparentes et exemptes de toute forme cachée de sponsoring ou de contenu commercial.

Les établissements d'enseignement peuvent favoriser l'accès et l'inclusion par les moyens suivants :

- ▶ mettre en place des politiques pour s'assurer que tous les apprenants à l'école ont un accès sûr et sécurisé au monde en ligne;
- ▶ veiller à ce que la connectivité et l'accès aux ressources numériques ne soient pas liés à la publicité ou au marketing direct auprès des enfants;
- ▶ exploiter les ressources éducatives libres (REL) qui sont disponibles dans le domaine public sous une licence ouverte, permettant un accès, une utilisation, une adaptation et une redistribution sans frais;
- ▶ intégrer les « solutions ouvertes », y compris les REL ainsi que les logiciels libres et open source (*free and open source software-FOSS*), l'accès ouvert (*open access-OA*) et les données ouvertes (*open data-OD*), dans leur stratégie numérique globale;
- ▶ utiliser des technologies d'assistance pour améliorer les capacités fonctionnelles des personnes handicapées. Il peut s'agir de dispositifs tels que des claviers et des dispositifs de pointage alternatifs, des logiciels de reconnaissance vocale, des logiciels d'agrandissement d'écran et des aides à la communication texte-parole.
- ▶ L'élaboration de politiques visant à favoriser le « bring your own device » (BYOD) est un autre moyen d'élargir l'accès et de favoriser un apprentissage continu. Toutefois, les établissements d'enseignement doivent être attentifs aux inégalités qui peuvent en résulter.
- ▶ À cet égard, des mesures visant à soutenir les apprenants en situation de vulnérabilité peuvent être prévues afin de ne pas aggraver les clivages existants. Les programmes de prêt d'ordinateurs portables, par exemple, sont un bon moyen de donner accès aux technologies numériques.

Domaines de réflexion commune

- ▶ Les établissements d'enseignement et le secteur privé peuvent apprendre beaucoup de l'expérience de la pandémie mondiale de covid-19 sur la façon dont les technologies numériques peuvent soutenir – dans les conditions les plus difficiles – l'accès à l'apprentissage et l'inclusion dans l'environnement numérique. L'application de ces enseignements dans la continuité du développement d'outils et de ressources numériques est une priorité pour l'avenir.
- ▶ Les établissements d'enseignement devraient s'efforcer de compter parmi leur personnel un spécialiste de l'intégration des technologies, chargé de soutenir, de gérer et d'optimiser l'utilisation des logiciels pédagogiques et des ressources en réseau pour favoriser un enseignement et un apprentissage de qualité.
- ▶ La formation des enseignants et des parents en tant que parties prenantes à l'utilisation des outils numériques est également importante pour garantir que les établissements d'enseignement et les apprenants bénéficient des possibilités d'apprentissage, y compris des conseils sur l'apprentissage à distance à la maison rendu possible par les technologies numériques.

5.2. Être en ligne – Apprentissage et créativité

Qu'est-ce que c'est ?

En matière d'apprentissage et de créativité, l'environnement numérique offre une profusion d'outils et de ressources qui font de l'apprentissage à tout moment et en tout lieu une réalité, de sorte que « apprendre à apprendre » devient une compétence essentielle à développer. L'apprentissage et la créativité sont intrinsèquement liés et, pour obtenir les meilleurs résultats, les apprenants doivent être motivés et autonomes dans la gestion de leur propre apprentissage. L'apprentissage fondé sur la technologie se prête bien à cette approche et favorise le développement de compétences cognitives et créatives plus avancées, telles que l'apprentissage par la découverte, l'analyse de données et la résolution de problèmes. Le développement de l'apprentissage et de la créativité nourrit les compétences personnelles et professionnelles nécessaires pour relever les défis des sociétés médiatisées avec confiance et compétence, et de manière innovante. L'utilisation des technologies numériques suppose un état d'esprit différent; il ne s'agit plus seulement d'enseigner, mais

de faciliter la réflexion créative indépendante pour aider les apprenants à développer les compétences dont ils auront besoin tout au long de leur vie, y compris les futures compétences en matière d'employabilité, les futures opportunités de travail, ainsi que la citoyenneté.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

L'apprentissage et la créativité dans l'environnement numérique favorisent les compétences qui aident les apprenants à s'adapter à de nouveaux environnements, à devenir des spécialistes de la résolution de problèmes face aux nombreux défis que posent les technologies numériques et à répondre aux nouveaux besoins de la société. La créativité aide tous les apprenants à développer pleinement leur potentiel, créant ainsi de nouvelles opportunités d'emploi et de carrière.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir l'apprentissage et la créativité par l'utilisation des technologies numériques, et :

- ▶ encourager l'utilisation active dans la conception d'outils et de ressources destinés aux jeunes apprenants, et éviter la consommation passive ;
- ▶ construire des filières innovantes en lien avec le développement de la technologie ;
- ▶ soutenir les enseignants pour qu'ils développent des réseaux et des communautés de pratique dédiés aux applications créatives des technologies dans les établissements d'enseignement ;
- ▶ présenter des exemples et des activités qui montrent les bonnes pratiques en matière d'apprentissage et d'enseignement créatifs à l'aide d'outils et de technologies numériques ;
- ▶ respecter les droits des apprenants dans leurs activités de création ;
- ▶ développer des ressources qui favorisent l'acquisition des compétences nécessaires à la future main-d'œuvre, telles que la construction du raisonnement, la résolution de problèmes, la pensée nouvelle et adaptative et la collaboration virtuelle ;
- ▶ contribuer à l'encadrement des enfants sur la manière de relever les défis et d'atteindre les objectifs, par exemple en travaillant avec les écoles pour organiser des concours et des hackathons sur des enjeux qui encouragent les apprenants à s'impliquer et à appliquer leurs compétences en matière de résolution de problèmes ;
- ▶ investir dans des initiatives visant à soutenir l'apprentissage et la créativité par le biais, par exemple, de fondations du secteur privé ou de programmes en matière de responsabilité sociale des entreprises ;
- ▶ modéliser des pratiques de citoyenneté numérique applicables sur le lieu de travail, par exemple en démontrant les meilleures pratiques en matière d'applications responsables, éthiques et créatives des technologies numériques.

Les établissements d'enseignement peuvent soutenir l'apprentissage et la créativité dans le domaine numérique par les moyens suivants :

- ▶ mêler et intégrer les technologies numériques dans le plus grand nombre de pratiques d'enseignement et d'apprentissage déjà existantes. Comme l'ont démontré les expériences d'enseignement et d'apprentissage pendant la pandémie mondiale de covid-19, il s'agit d'un excellent moyen pour résoudre les difficultés d'accès et améliorer tous les environnements d'apprentissage ;
- ▶ encourager les approches ludiques de l'apprentissage. Les possibilités de jeu libre dans l'utilisation des technologies numériques, notamment les approches collaboratives, participatives et itératives, renforcent la motivation, la mémoire et l'apprentissage ;
- ▶ choisir des technologies et des ressources numériques qui aident les élèves ou les apprenants à développer leurs styles d'apprentissage individuels ;
- ▶ utiliser les technologies numériques pour favoriser la créativité, la résolution de problèmes et la découverte ;
- ▶ faire connaître le travail créatif des apprenants. Cela permet de renforcer la confiance et les compétences tout en faisant prendre conscience des droits et responsabilités de chacun concernant son propre travail et du respect des droits d'auteur. Il peut être utile de disposer de modèles prêts à l'emploi qui facilitent la compréhension du droit d'auteur lors du partage des ressources ;
- ▶ recourir à des experts s'appuyant sur l'expertise du secteur privé dans le cadre des enseignements permet de créer de nouvelles méthodes d'apprentissage ;

- ▶ faciliter la mise en réseau pour collaborer à distance dans l'apprentissage afin de communiquer, de développer des projets, d'améliorer la résolution de problèmes et de développer une compréhension approfondie de la diversité.

Domaines de réflexion commune

- ▶ Les écoles doivent s'assurer qu'elles disposent d'une diversité d'approches pour soutenir l'apprentissage et la créativité. C'est la clé du succès pour développer les compétences personnelles et professionnelles des citoyens. C'est également un bon moyen d'inclure tous les apprenants et de personnaliser l'apprentissage.
- ▶ Il est important de mettre en place des critères clairs pour la sélection des ressources et des plateformes d'apprentissage, par exemple en choisissant des matériels pédagogiques qui favorisent les approches éducatives participatives et ouvertes, et des technologies adaptées aux différents styles d'apprentissage.
- ▶ Les établissements d'enseignement et le secteur privé peuvent travailler ensemble pour apprécier et évaluer les résultats de leur collaboration. Il est important de documenter les nouvelles expériences d'apprentissage et de partager les informations avec la communauté éducative au sens large.

5.3. Être en ligne – Éducation aux médias et à l'information

Qu'est-ce que c'est ?

L'éducation aux médias et à l'information (EMI) désigne la capacité d'interpréter, de comprendre et de s'exprimer à travers les médias numériques, en développant un esprit critique. L'éducation aux médias et à l'information doit être favorisée par l'éducation et par un échange constant avec l'environnement médiatique qui nous entoure. Il est essentiel d'aller au-delà du simple fait d'« être capable » d'utiliser tel ou tel média, par exemple, ou de simplement « être informé » sur quelque chose. La citoyenneté numérique implique une réflexion critique lors de l'utilisation de toute forme de média, comme condition d'une participation active et efficace à la communauté.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

Les compétences en matière d'esprit critique développées dans le cadre de cette dimension aident les apprenants à résoudre des problèmes, à trouver des informations, à se forger une opinion, à évaluer les sources et à distinguer les informations vraies des fausses informations. L'EMI est de plus en plus une compétence essentielle pour participer à l'environnement numérique.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir l'éducation aux médias et à l'information par les moyens suivants :

- ▶ mettre en évidence les risques de désinformation et de manipulation de l'actualité, et promouvoir l'importance de la critique des sources ;
- ▶ soutenir la création de ressources d'apprentissage pour favoriser l'esprit critique afin de contrer les histoires et les récits « simplistes » ou non fondés, les discours blessants ou haineux et les contenus extrémistes ;
- ▶ veiller à ce que des ressources soient disponibles pour aider les jeunes à développer des stratégies pour faire face à la surcharge d'informations ;
- ▶ mettre en place des mécanismes et des outils appropriés pour identifier la provenance des informations et la manière de signaler les fausses informations sur tout service susceptible d'être utilisé par les apprenants dans un cadre éducatif ;
- ▶ faire de la transparence un principe fondamental en fournissant des informations accessibles et conviviales sur l'intelligence artificielle ou les algorithmes utilisés dans la mise à disposition ou la modération du contenu numérique ;
- ▶ soutenir les campagnes de sensibilisation du public qui combattent la désinformation et qui favorisent l'éducation aux médias et à l'information des utilisateurs ;
- ▶ soutenir les enseignants et les éducateurs pour qu'ils développent leurs propres compétences en matière d'éducation aux médias et à l'information.

Les établissements d'enseignement peuvent soutenir l'éducation aux médias et à l'information de la manière suivante :

- ▶ utiliser les sujets d'actualité et des événements du monde réel, en ligne et hors ligne, comme autant d'occasions de discuter et de promouvoir l'éducation aux médias et à l'information ;
- ▶ favoriser les compétences et les nouvelles aptitudes pour l'empathie et l'apprentissage social et émotionnel dans la réponse aux événements d'actualité ;
- ▶ donner la possibilité aux apprenants de poser des questions difficiles et d'aborder des sujets difficiles en ligne au cours de leur apprentissage ;
- ▶ développer une conscience critique du rôle que joue l'intelligence artificielle dans l'accès à l'information en ligne et dans l'utilisation des technologies numériques ;
- ▶ assurer la diversité et le pluralisme de l'accès à l'information grâce aux moteurs de recherche et autres ressources numériques ;
- ▶ appliquer les techniques de critique des sources à tous les supports d'apprentissage ;
- ▶ développer une conscience critique des bulles de filtres et des chambres d'écho lors de l'utilisation des plateformes en ligne, et mettre l'accent sur une appréciation de la valeur de la diversité et des différentes perspectives ;
- ▶ mettre l'accent sur les valeurs universelles telles que celles fondées sur les droits de l'homme, l'État de droit et la démocratie dans la discussion et l'analyse critiques des formes médiatisées de contenu et d'apprentissage.

Domaines de réflexion commune

- ▶ Le thème de l'éducation aux médias et à l'information offre aux établissements d'enseignement et au secteur privé une excellente occasion de démontrer activement les compétences et les valeurs de l'éducation aux médias et à l'information dans leur propre gestion et présentation de contenu.
- ▶ Il est important de rappeler que l'éducation aux médias et à l'information est un concept générique qui regroupe les trois domaines distincts que sont l'éducation aux médias, l'éducation à l'information et l'éducation numérique ou aux technologies de l'information et de la communication (TIC)⁶. Il peut être utile de faire la distinction entre ces éléments lors du développement ou de l'utilisation de ressources pédagogiques dans ce domaine.
- ▶ En développant des programmes d'éducation aux médias et à l'information, il est important de ne pas perdre de vue les supports de communication traditionnels. Les médias traditionnels que sont la presse, la radio, la télévision et le cinéma ont un rôle précieux à jouer dans l'apprentissage, en fournissant des sources d'information fiables et en développant des compétences en matière d'éducation aux médias appliquées aux valeurs de l'information, à la définition des programmes, à la vérification des faits et à la qualité de l'information.

5.4. Bien-être en ligne – Éthique et empathie

Qu'est-ce que c'est ?

L'éthique et l'empathie font référence aux caractéristiques comportementales et à la relation des personnes avec les autres dans les environnements en ligne du point de vue des valeurs morales qui guident leur vie quotidienne. Bien que l'on considère généralement que l'éthique est fondée sur ce qui est accepté comme moralement bon ou mauvais au sein d'une société ou d'un groupe donné, dans les environnements numériques, les comportements acceptés s'écartent souvent de ce qui est éthique et, en fait, les comportements contraires à l'éthique sont parfois apparemment même tolérés. L'empathie est la capacité de reconnaître et de comprendre les sentiments et les points de vue des autres, de voir le monde du point de vue de l'autre. Le développement d'une approche éthique et l'acquisition de compétences en matière d'empathie sont importants car ils favorisent le respect des valeurs des droits de l'homme et de la dignité humaine, ainsi que la prise en compte de la diversité des autres. Le développement des compétences associées à l'empathie contribue directement au bien-être en ligne, accroît les capacités d'écoute, favorise les relations positives en ligne et la capacité d'apprécier les multiples perspectives qu'offre l'environnement numérique.

6. <https://www.unesco.org/fr/communication-information/media-information-literacy>.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

À travers le prisme de l'éthique et de l'empathie, les apprenants développent les compétences nécessaires pour faire preuve d'efficacité personnelle et de capacité pour apprécier la diversité culturelle, ainsi que l'ouverture à l'altérité culturelle et aux autres visions du monde, croyances et pratiques. Les apprenants seront en mesure d'envisager les problèmes sous de multiples angles, de mieux tolérer l'ambiguïté et d'être moins facilement influencés par leurs pairs, les médias et les tendances.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir l'éthique et l'empathie de la manière suivante :

- ▶ faire des considérations éthiques et de la pratique de l'empathie un principe clé dans le contexte de la communication et de l'interaction sur toutes les plateformes numériques ;
- ▶ élaborer une charte d'éthique et de bonnes pratiques en matière d'utilisation sûre, éthique et responsable des technologies ;
- ▶ soutenir les plateformes et les technologies qui sont conçues pour le bien social et qui permettent aux utilisateurs de promouvoir le changement social ;
- ▶ sensibiliser au fait qu'une trop grande attention accordée aux comportements déviants ou antisociaux a pour effet de les normaliser et de les faire paraître acceptables ;
- ▶ procéder à des évaluations sur la manière dont les nouvelles technologies telles que les systèmes d'intelligence artificielle ou la robotique peuvent avoir un impact sur les relations interpersonnelles des apprenants ; veiller à ce que l'empathie et la communication humaine soient présentes dans toutes les interactions numériques.

Les établissements d'enseignement peuvent soutenir l'éthique et l'empathie de la manière suivante :

- ▶ favoriser une plus grande sensibilisation aux aspects éthiques des formes de communication en ligne et numériques. Les enseignants peuvent souligner, par exemple, les conséquences néfastes du harcèlement en développant les compétences sociales, émotionnelles et empathiques qui renforcent la résilience et constituent la meilleure défense contre la victimisation ;
- ▶ développer des opportunités pour les apprenants de s'engager dans des débats sur les dimensions éthiques de l'utilisation de la technologie et, grâce à l'utilisation de ressources d'apprentissage de haute qualité, explorer comment la technologie peut devenir un support pour le bien de tous ;
- ▶ sensibiliser au comportement éthique en ligne et au traitement des problèmes de préjudice en ligne tels que les brimades, les abus d'images, les communications désagréables et blessantes, les comportements frauduleux et autres formes de comportement négatif en ligne ;
- ▶ souligner l'importance d'une utilisation responsable et éthique du contenu numérique. Par exemple, les établissements d'enseignement devraient sensibiliser à la malhonnêteté, y compris les questions de plagiat et d'autres aspects liés au vol de contenu, en tant que sujets de préoccupation dans les activités éducatives. Les services logiciels peuvent apporter leur aide, en gardant toutefois à l'esprit que les fournisseurs doivent respecter les droits d'auteur ;
- ▶ s'assurer qu'ils disposent de politiques actualisées concernant une utilisation responsable et éthique des technologies et services numériques. L'utilisation abusive de données ou d'appareils personnels par les apprenants constitue un obstacle à une citoyenneté numérique efficace. Il est donc important que les écoles promeuvent les bonnes pratiques à travers leurs politiques et les utilisent comme des opportunités d'apprentissage pour promouvoir la citoyenneté numérique.

Domaines de réflexion commune

- ▶ Les établissements d'enseignement constituent un cadre important pour le développement des compétences en matière d'éthique et d'empathie. Parfois, les écoles et les enseignants évitent les sujets impliquant un débat éthique, considérant que cela dépasse leurs attributions. Cependant, l'intérêt des jeunes pour des questions telles que l'environnement, la justice sociale ou le changement climatique est fortement motivé par des préoccupations éthiques. L'éducation à la citoyenneté numérique peut donc offrir une occasion précieuse de sensibiliser aux dimensions éthiques de la technologie dans tous les aspects de la vie contemporaine et au rôle que l'empathie peut jouer dans la résolution des conflits, la compréhension des différences et la collaboration pour obtenir des changements positifs.

- ▶ Le partage de ressources d'apprentissage de haute qualité pour enseigner les compétences d'éthique et d'empathie à travers les pays et la création d'expériences d'apprentissage interculturelles riches qui favorisent une plus grande sensibilisation, tolérance et empathie sur une scène mondiale sont des domaines dans lesquels les entreprises et les établissements d'enseignement peuvent collaborer.
- ▶ Dans un contexte éducatif, les logiciels de type jeu et l'utilisation des technologies de réalité virtuelle peuvent constituer un bon moyen de mettre en pratique ces compétences. Les fournisseurs de contenu disposent d'un vaste champ d'action pour développer davantage cette approche.

5.5. Bien-être en ligne – Santé et bien-être

Qu'est-ce que c'est ?

La santé et le bien-être sont liés au fait que les citoyens numériques habitent à la fois des espaces virtuels et réels. C'est pourquoi les aptitudes de base de la compétence numérique ne suffisent pas. Les individus ont également besoin d'un ensemble d'attitudes, de compétences, de valeurs et de connaissances qui les rendent plus conscients des questions liées à la santé et au bien-être. Dans un environnement rempli d'équipements numériques, le thème de la santé et du bien-être implique d'être conscient des défis et des opportunités qui peuvent affecter le bien-être, y compris leurs effets sur la santé physique et l'impact de l'utilisation excessive des dispositifs numériques et mobiles sur la santé mentale.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

La santé et le bien-être sont essentiels au développement personnel tout au long de la vie d'une personne. Ils constituent une base pour les compétences qui incluent la capacité d'écoute, d'observation, à faire preuve d'empathie et de coopération, ainsi que pour les compétences cognitives supérieures telles que la résolution de problèmes et de conflits. La santé et le bien-être dépendent de toutes les autres compétences en matière de citoyenneté numérique et contribuent à leur réalisation.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir la santé et le bien-être de la manière suivante :

- ▶ s'intéresser de près aux aspects liés à l'utilisation des technologies dans le domaine de la santé lors de la conception de produits et de services. Il s'agit notamment de la posture, de l'impact sur la vue, de l'écriture manuscrite, du temps passé à utiliser des appareils numériques, de l'importance du sommeil, de la conception ergonomique, de la nécessité de bouger, du temps passé à l'extérieur, de la nutrition et des troubles alimentaires ;
- ▶ respecter les recommandations en matière de bonnes pratiques et des normes de qualité concernant la santé mentale et le bien-être en lien avec l'environnement numérique ;
- ▶ encourager la mise à disposition d'informations de haute qualité sur les thèmes de la santé et du bien-être tout en mettant en œuvre des stratégies pour contrer la désinformation, par exemple dans les domaines de la santé publique, de la santé mentale et du développement socio-émotionnel des jeunes ;
- ▶ élaborer une « charte de bonnes pratiques » mettant l'accent sur une utilisation saine des technologies numériques et un équilibre entre les activités physiques et en ligne ;
- ▶ développer des ressources de contenus numériques qui encouragent la santé et le bien-être en ligne, et qui expliquent aux jeunes comment rester en sécurité physiquement et virtuellement ;
- ▶ soutenir les écoles dans le déploiement de programmes de promotion de la santé.

Les établissements d'enseignement peuvent soutenir la santé et le bien-être par les moyens suivants :

- ▶ mettre l'accent sur les aspects sociaux, physiques, cognitifs et psychologiques de l'apprentissage, et pas seulement sur ses aspects liés aux performances ;
- ▶ développer la capacité des apprenants à écouter et à s'interroger, à faire preuve d'empathie, à valoriser la diversité et à s'engager positivement dans un processus d'apprentissage tout au long de la vie et d'un développement personnel sain ;

- ▶ intégrer les technologies dans le programme d'études de manière appropriée et responsable, en tenant compte de l'âge et de la maturité des apprenants, ainsi que de leurs besoins à différents stades de développement ;
- ▶ développer des compétences liées aux besoins des jeunes en matière d'esprit critique sur la santé, le développement de l'identité et la sexualité ;
- ▶ soutenir le développement socio-émotionnel des jeunes en leur offrant la possibilité de travailler en collaboration et de communiquer avec d'autres. La communication en ligne peut améliorer les relations et les amitiés mixtes (c'est-à-dire celles qui naissent en ligne et s'étendent à d'autres contextes hors ligne), et peut offrir des niveaux de soutien et de proximité similaires à ceux des amitiés hors ligne ;
- ▶ donner aux apprenants les compétences nécessaires pour faire face à la surcharge d'informations sur une série de questions qui les intéressent particulièrement, par exemple la santé et la sexualité, tout en indiquant et en utilisant des sources d'information fiables en classe.

Domaines de réflexion commune

- ▶ Tant les établissements d'enseignement que le secteur privé ont la responsabilité partagée de fournir des espaces sûrs et un soutien aux apprenants, en particulier à ceux qui peuvent être en situation de vulnérabilité. Dans le domaine des technologies numériques, l'école peut jouer un rôle précieux en renforçant les initiatives du secteur privé dans ce domaine, notamment les codes de pratique qui définissent les normes applicables à l'utilisation des technologies dans les environnements d'apprentissage.
- ▶ La notion d'*école-santé*⁷ est très pertinente pour le thème de la citoyenneté numérique et de l'utilisation des technologies dans l'apprentissage. Les écoles qui promeuvent la santé sont celles qui offrent un cadre sain pour vivre, apprendre et travailler. Dans le domaine de l'utilisation des technologies numériques, l'école promotrice de la santé peut être un modèle de bonne pratique, et la collaboration avec le secteur privé peut mettre en valeur la technologie pour améliorer les opportunités des apprenants et leur apprendre à travailler de manière constructive.

5.6. Bien-être en ligne – Présence et communications en ligne

Qu'est-ce que c'est ?

La présence et la communication en ligne font référence au développement des qualités personnelles et interpersonnelles qui permettent une interaction efficace et responsable avec les autres en ligne. La construction et le maintien d'une présence et d'une identité en ligne ainsi que des interactions en ligne positives et respectueuses des droits d'autrui sont des attributs essentiels de la citoyenneté dans l'environnement numérique. La présence et les communications en ligne couvrent les compétences liées à la création et au maintien d'une présence saine en ligne, y compris la gestion des données personnelles et des traces de données, ainsi que la capacité à interagir de manière responsable avec les autres dans les espaces sociaux virtuels. La présence en ligne, bien qu'initialement dérivée du marketing et désignant la manière de se faire connaître en ligne, désigne des qualités personnelles et interpersonnelles de l'identité numérique qui guident la manière dont nous nous présentons et interagissons avec les autres dans l'environnement numérique. Ce domaine s'appuie donc sur les nombreuses compétences personnelles et interpersonnelles nécessaires pour assurer la maîtrise et le contrôle de la présence en ligne, et la conscience critique des sollicitations marketing qui prétendent construire l'identité et la réputation, afin que les interactions en ligne soient positives, pertinentes et durables.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

Les communications et la présence en ligne sont importantes pour les apprenants car elles développent leur capacité à communiquer et à maintenir leur identité, leur réputation et leurs interactions en ligne de manière positive. Comprendre comment gérer son identité numérique et son empreinte numérique est une compétence essentielle pour tous les apprenants.

7. <https://www.who.int/health-topics/health-promoting-schools>.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir la présence et les communications en ligne par les moyens suivants :

- ▶ créer des possibilités d'interaction positive avec d'autres personnes dans des espaces sociaux virtuels, et fournir les outils nécessaires à une gestion efficace de ses données et de ses traces ou empreintes numériques ;
- ▶ fournir des ressources et un contenu de haute qualité qui contribuent à construire une présence et une réputation en ligne saines et positives ;
- ▶ reconnaître les influences qui poussent les jeunes à donner la meilleure image possible d'eux-mêmes et atténuer les pressions qu'ils subissent pour créer une « identité numérique » ou une image de soi peu réaliste ;
- ▶ s'assurer que les utilisateurs sont conscients que les interfaces dans la sphère numérique peuvent ne pas être neutres et que la manière dont les architectures des plateformes numériques sont conçues conditionne les possibilités de choix des individus et leur capacité d'action ;
- ▶ proposer des mécanismes de contrôle de la vie privée sûrs et sécurisés ainsi que des outils de protection des données personnelles permettant de sauvegarder les informations personnelles et de refuser le profilage ciblé ;
- ▶ attirer l'attention sur les risques d'usurpation d'identité et garantir les meilleures protections pour les données personnelles ;
- ▶ faire en sorte que les règles communautaires régissant la communication en ligne soient clairement visibles et accessibles ;
- ▶ expliquer comment les interactions en ligne sont modérées et fournir des outils faciles à utiliser pour signaler les abus commis à l'encontre de soi-même ou des autres ;
- ▶ fournir des informations aux utilisateurs sur la manière dont leurs données personnelles sont utilisées dans le service numérique en utilisant un langage concis, transparent, intelligible et accessible, adapté à l'âge de l'utilisateur.

Les établissements d'enseignement peuvent soutenir la présence et les communications en ligne par les moyens suivants :

- ▶ aider les jeunes à développer les compétences nécessaires à la création d'une identité en ligne positive et d'une présence en ligne, et à résister aux pressions poussant à développer une image de soi fondée sur le marketing ;
- ▶ apporter aux jeunes et au personnel éducatif les compétences pratiques nécessaires pour contrôler leurs propres données et gérer leur présence sociale et cognitive en ligne, notamment en ce qui concerne les images vidéo et les informations en ligne destinées au public ;
- ▶ fournir une diversité d'outils et de ressources pour être présent et communiquer en ligne dans tout environnement éducatif ;
- ▶ s'assurer que la confidentialité des données est intégrée dans tout partenariat avec des sociétés, y compris la portabilité des données, le droit d'accès, le droit d'opposition, le droit de rectification et le droit d'effacement, conformément aux exigences du Règlement général sur la protection des données (RGPD) ;
- ▶ développer des politiques communes au sein des établissements d'enseignement, qui couvrent l'utilisation des médias sociaux dans, par et, le cas échéant, au-delà de l'établissement d'enseignement, dans un continuum incluant l'apprentissage à distance à domicile ;
- ▶ établir des politiques ou des protocoles pour l'utilisation des technologies de communication en ligne entre le personnel et les autres membres de l'établissement d'enseignement et de la communauté au sens large.

Domaines de réflexion commune

- ▶ Les établissements d'enseignement devraient revoir régulièrement leurs chartes numériques et leurs politiques d'usage responsable, par exemple en réexaminant chaque année avec les enseignants et les apprenants les critères appropriés pour une présence positive et des communications saines en ligne. Cela peut également être l'occasion pour les écoles de fournir des informations actualisées sur la manière de protéger leur identité en ligne, de protéger leurs données personnelles et de préserver

leur vie privée, le cas échéant. Le secteur privé peut aider en fournissant les informations actualisées en matière de politiques de protection des données et de normes industrielles.

- ▶ Comme dans de nombreux domaines de l'éducation à la citoyenneté numérique, le secteur privé peut jouer un rôle positif en soutenant le développement de ressources éducatives de haute qualité pour faciliter l'apprentissage de la présence en ligne et des compétences de communication. En utilisant les plateformes et les environnements numériques que les jeunes connaissent bien, le secteur privé peut se montrer exemplaire en matière de sécurité en ligne, de protection de la vie privée et de maintien d'une présence positive en ligne.

5.7. Droits en ligne – Participation active

Qu'est-ce que c'est ?

La participation active fait référence aux compétences dont les citoyens ont besoin pour prendre des décisions sur la manière et l'opportunité de participer activement et positivement à leur société. S'exprimer et faire entendre sa voix peut être un défi pour certains. La citoyenneté numérique soutient le droit fondamental à la liberté d'expression et l'importance des opportunités pour les citoyens de pouvoir démontrer leur efficacité personnelle, leur appartenance et leur participation à leur communauté. Les compétences nécessaires à la participation comprennent l'esprit civique, l'empathie et la coopération. Les principes structurels de la participation active comprennent la mise à disposition de mécanismes de soutien appropriés, ainsi que la transparence et la responsabilité, afin d'atténuer les risques de « trolling » et autres influences négatives en ligne. Les technologies numériques ont un rôle particulier à jouer dans la promotion d'une culture démocratique dans l'environnement éducatif et en classe.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

La participation active favorise l'acquisition de compétences essentielles qui permettent aux apprenants de mener une vie épanouie au sein de leur communauté. La participation active en ligne a un rôle important à jouer dans le développement de la démocratie en ligne, tout en facilitant le développement personnel des apprenants à l'aide des technologies numériques.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir une participation active de la manière suivante :

- ▶ développer des outils pour la communication interactive, la collaboration et le retour d'information ;
- ▶ développer des outils nouveaux et innovants pour la participation démocratique, en particulier des dispositifs qui favorisent l'inclusion et la liberté d'expression dans des environnements d'apprentissage sûrs ;
- ▶ démontrer comment l'Intelligence Artificielle peut être utilisée pour une prise de décision transparente, éclairée et pertinente ;
- ▶ encourager une participation sûre et positive en anticipant, dans la conception des plateformes, les risques d'abus de communication, tels que les trolls et autres formes de nuisances ;
- ▶ intégrer les principes de bonnes pratiques en matière de participation active dans les lignes directrices communautaires des plateformes ;
- ▶ fournir des voies de recours efficaces et faciles d'accès pour garantir que chacun a les mêmes droits de participation, et s'assurer que ces voies de recours sont largement connues de tous les utilisateurs ;
- ▶ démontrer comment les jeunes peuvent faire entendre leur voix de manière concrète et donner leur avis sur les questions de débat public et de prise de décision publique.

Les établissements d'enseignement peuvent soutenir la participation active de la manière suivante :

- ▶ devenir des modèles de participation active en offrant aux apprenants, aux enseignants et aux parents la possibilité de contribuer de manière positive et significative à la communauté scolaire par l'utilisation des technologies numériques ;
- ▶ encourager les discussions interactives et faciliter l'engagement en ligne au sein de la communauté éducative au sens large sur les questions relatives à l'école ;

- ▶ étendre la participation en classe pour renforcer l'utilisation de plateformes numériques afin d'élargir les modes de participation ;
- ▶ former le personnel à reconnaître les risques et à réagir au mieux aux situations qui peuvent survenir dans le cadre d'une participation active en ligne, comme le harcèlement, le trolling, les discours haineux, l'utilisation abusive de leurs données personnelles, l'exploitation commerciale ou d'autres violations de leurs droits, etc. ;
- ▶ choisir des plateformes et des services numériques qui favorisent la cocréation de contenu et la participation active à tous les niveaux ;
- ▶ tirer les leçons de la pandémie mondiale sur la manière de soutenir des communautés en ligne sûres, sécurisées et positives.

Domaines de réflexion commune

- ▶ La participation active à l'environnement numérique est une caractéristique de la citoyenneté numérique qui est au cœur des enjeux liés aux droits et responsabilités numériques. Les écoles et le secteur privé peuvent travailler ensemble pour illustrer les meilleures pratiques permettant aux jeunes de faire entendre leur voix par le biais des médias numériques et sociaux.
- ▶ Les établissements d'enseignement peuvent favoriser une culture de la participation active en promouvant des causes qui mobilisent et engagent les jeunes. Les causes qui stimulent l'enthousiasme et motivent les jeunes peuvent être explorées de manière à démontrer comment une participation active en ligne peut faire la différence dans sa communauté. Faire participer le personnel éducatif et le secteur privé peut être un excellent moyen de favoriser des possibilités d'apprentissage sûres et positives.
- ▶ Ouvrir les mécanismes de gouvernance scolaire à la participation des jeunes et encourager le retour d'information de toutes les parties prenantes par l'utilisation des technologies numériques constitue un autre moyen important de développer les compétences d'une participation active.

5.8. Droits en ligne – Droits et responsabilités

Qu'est-ce que c'est ?

Les citoyens jouissent de droits et de responsabilités non seulement dans le monde physique, mais aussi dans le monde numérique. Les citoyens numériques bénéficient des droits à la protection des données, à la sécurité, à la participation, à l'accès et à l'inclusion, à la liberté d'expression, etc. Ces droits s'accompagnent de certaines responsabilités, telles que l'éthique et le respect des autres, ainsi que de la nécessité de garantir un environnement numérique sûr et responsable pour tous. Cela peut impliquer une gouvernance et une gestion spécifiques des technologies numériques au niveau de l'école, dans l'élaboration de politiques scolaires qui contribuent au développement personnel des jeunes.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

Les droits et les responsabilités favorisent l'acquisition de compétences qui contribuent à des relations sociales positives et actives, que ce soit en ligne ou hors ligne. Le respect des droits de l'homme et la compréhension des responsabilités des citoyens dans l'environnement numérique constituent une contribution fondamentale à une démocratie saine.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir les droits et les responsabilités par les moyens suivants :

- ▶ veiller à ce que la prise en compte des droits de l'homme, y compris les droits de l'enfant (droit d'accès, droit d'opposition, droit de rectification et droit à l'effacement conformément aux exigences du RGPD) soit un élément clé du développement des services numériques, en particulier lorsque ces derniers sont susceptibles d'être utilisés par des enfants et des jeunes ;
- ▶ prendre des mesures raisonnables, proportionnées et efficaces pour garantir le respect et l'application des droits protégés par les directives communautaires et les conditions générales d'utilisation ;
- ▶ promouvoir les réalisations et les acquis effectifs du secteur privé en ce qui concerne les considérations relatives aux droits de l'homme et au droit à l'éducation ;

- ▶ soutenir la formation des développeurs, des concepteurs et des producteurs de contenu numérique sur les aspects des droits de l'homme qui sont particulièrement pertinents pour l'utilisation des technologies numériques. Il s'agit, par exemple, de l'accès et de la non-discrimination ; de la liberté d'expression et d'information ; du droit de réunion, d'association et de participation pacifiques ; du droit au jeu, aux loisirs et au repos ; du droit de pratiquer sa propre culture, ainsi que du droit à des recours et à une réparation effective ;
- ▶ veiller à ce que les professionnels travaillant pour et avec les enfants et le secteur privé, y compris l'industrie technologique, soient formés à la manière dont l'environnement numérique affecte les droits de l'enfant dans de multiples contextes, à la manière dont ils accèdent aux technologies et les utilisent, et aux moyens dont les enfants exercent leurs droits dans l'environnement numérique.

Les établissements d'enseignement peuvent soutenir les droits et les responsabilités par les moyens suivants :

- ▶ intégrer dans la responsabilité de l'école la mise à disposition d'un environnement numérique sûr et sécurisé pour l'apprentissage ;
- ▶ veiller à ce qu'il y ait toujours un accès à une pluralité de sources d'information afin que les apprenants puissent prendre conscience de la diversité des opinions et la respecter ;
- ▶ évaluer soigneusement la nécessité de dispositifs de blocage ou de filtrage dans les environnements d'apprentissage, car ces dispositifs peuvent contrevenir au droit de l'enfant à l'information ;
- ▶ sensibiliser les parents à leur responsabilité première d'assurer l'éducation de leurs enfants et de veiller à ce que leurs droits soient respectés, comme le stipulent les articles 5 et 18 de la Convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant⁸ ;
- ▶ afficher dans des endroits bien en vue les sources d'information sur les droits et les responsabilités en ligne, et indiquer où les apprenants peuvent en savoir plus ;
- ▶ former le personnel scolaire pour soutenir l'éducation à la citoyenneté numérique, notamment au regard des Lignes directrices du Conseil de l'Europe relatives au respect, à la protection et à la réalisation des droits de l'enfant dans l'environnement numérique⁹ ;
- ▶ choisir des ressources et des services du secteur privé qui sont conformes aux principes de l'éducation à la citoyenneté numérique, en se référant spécifiquement à la Recommandation CM/Rec(2019)10 du Comité des Ministres aux États membres visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique.

Domaines de réflexion commune

- ▶ La sensibilisation aux droits et aux responsabilités numériques est un domaine que les établissements d'enseignement et le secteur privé peuvent développer conjointement. Les nombreuses ressources créées par les organisations internationales pour aborder la signification des droits dans l'environnement numérique offrent de précieuses opportunités de discussion et de débat en classe. L'expertise du secteur privé peut fournir des informations sur les produits et services numériques, et soutenir l'exercice et la réalisation des droits. L'identification d'une personne au sein de l'organisation, que ce soit dans les établissements d'enseignement ou dans le secteur privé, en tant que champion de la citoyenneté numérique pour diriger et conseiller sur les droits et les responsabilités dans l'environnement numérique, est un autre moyen pertinent de promouvoir une plus grande sensibilisation.
- ▶ Les documents d'orientation sur les droits dans l'environnement numérique peuvent être utiles lors de la rédaction d'accords de partenariat entre les écoles et le secteur privé, et peuvent mettre en évidence les questions de droits et de responsabilités dans le contexte de l'éducation à la citoyenneté numérique. L'élaboration de modèles standard pour de tels accords de partenariat est un domaine important à développer.

5.9. Droits en ligne – Vie privée et sécurité

Qu'est-ce que c'est ?

La vie privée et la sécurité sont deux concepts distincts : la vie privée fait principalement référence à la protection de ses données personnelles en ligne et de celles des autres, tandis que la sécurité est davantage

8. <https://www.ohchr.org/FR/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>.

9. <https://rm.coe.int/lignes-directrices-relatives-au-respect-a-la-protection-et-a-la-realisation/16808d881b>.

liée à la conscience que l'on a de ses actions et comportements en ligne. La sécurité couvre des compétences telles que la gestion de l'information et les mesures de sécurité en ligne (y compris l'utilisation de filtres de navigation, de mots de passe, de logiciels antivirus et de pare-feu) pour faire face à des situations dangereuses ou désagréables, et les éviter. À cet égard, le rôle des entreprises du secteur privé est crucial pour intervenir rapidement, par exemple pour supprimer les discours haineux, bloquer les spams, empêcher le phishing, prévenir et protéger contre les risques, notamment l'accès non autorisé ou involontaire, la destruction, la perte, l'utilisation abusive, la modification, les attaques de rançongiciel ou la divulgation de données personnelles, etc.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

Les compétences liées à la vie privée, à la gestion de l'identité et à la sécurité sont désormais essentielles dans l'environnement numérique. Il est important de favoriser la sensibilisation à la vie privée et au traçage de données à un stade précoce, à mesure que les apprenants développent leur efficacité personnelle dans l'utilisation des technologies numériques. Les compétences liées à la sécurité doivent également être considérées comme un point positif au regard de la confiance, la sécurité et le respect d'autrui.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir le respect de la vie privée et la sécurité par les moyens suivants :

- ▶ s'assurer que les responsabilités en vertu de la législation sur la protection des données, y compris les exigences du RGPD, sont pleinement respectées, en particulier en ce qui concerne la protection des données des apprenants. Il est essentiel de garantir le contrôle des utilisateurs sur leurs données personnelles et leur vie privée. Les prestations publicitaires de tiers ou les technologies de traçage doivent faire l'objet d'une surveillance particulière, et la sécurité des systèmes et des données (notamment par une bonne politique et pratique en matière de mots de passe) doit être régulièrement mise à niveau ;
- ▶ réexaminer régulièrement ses politiques de vie privée, normes et codes de conduite relatifs aux enfants, afin d'optimiser les opportunités et de faire face aux risques dans l'environnement numérique ;
- ▶ indiquer aux établissements d'enseignement les normes et mécanismes permettant de garantir la qualité de leurs dispositifs de protection des données personnelles, de sûreté et de sécurité ;
- ▶ prévoir, à un stade précoce du développement de tout partenariat, la manière de traiter les atteintes à la vie privée et à la sécurité ;
- ▶ indiquer les mesures à prendre pour garantir la confidentialité des données, notamment en ce qui concerne la portabilité des données, le droit à l'oubli, le droit d'accès et le droit de rectification ;
- ▶ faire preuve de transparence quant à la mise à disposition des politiques applicables aux pratiques en matière de protection des données et de vie privée et de collecte de données, ainsi que les services publicitaires tiers et/ou les technologies de traçage ;
- ▶ démontrer le respect de la législation internationale pertinente en matière de vie privée, de protection des données, de liberté d'information et de transfert de données ;
- ▶ s'assurer que les pratiques de consentement et les « conditions générales d'utilisation » sont compatibles avec l'âge des apprenants, et rédigées dans un langage convivial et accessible ;
- ▶ afficher une politique de confidentialité et des conditions générales d'utilisation (CGU) qui répondent aux exigences d'une information adaptée aux services utilisés par les mineurs et, à cette fin, concevoir des interfaces transparentes et simples qui peuvent être comprises par les mineurs.

Les établissements d'enseignement peuvent favoriser le respect de la vie privée et la sécurité de la manière suivante :

- ▶ s'assurer que le personnel est sensibilisé et formé dans les domaines clés et aux fondamentaux de la sécurité en ligne, de la protection de l'identité personnelle, de l'accès sûr et sécurisé pour les apprenants, à la façon de protéger les autres, de renforcer la protection des données et les moyens de favoriser et de maintenir un environnement en ligne sain et positif pour l'apprentissage ;
- ▶ dispenser une formation complémentaire au personnel sur la procédure d'exercice des droits des enfants dans l'environnement numérique ;
- ▶ choisir des systèmes robustes et sécurisés qui offrent un environnement sûr, exempt de failles de sécurité et de virus, et qui protègent les données des apprenants et du personnel ;
- ▶ mettre en place des stratégies pour faire face aux notifications de violation et à la réparation des dommages causés par cette violation des données,

- ▶ avoir mis en place des politiques de filtrage et de surveillance qui sont cohérentes avec les autres politiques de sauvegarde de l'établissement d'enseignement et respectent les droits de l'homme dans l'environnement numérique;
- ▶ assurer la sécurité physique et technique des réseaux administratifs et des réseaux des établissements d'enseignement (y compris le Wi-Fi);
- ▶ garantir des normes de sécurité raisonnables pour protéger la sécurité et la confidentialité des informations personnelles d'un utilisateur et la gestion de son compte.

Domaines de réflexion commune

- ▶ Les partenariats entre les établissements d'enseignement et le secteur privé doivent être entrepris et supervisés en collaboration avec le délégué national à la protection des données (comme l'exigent par exemple le RGPD et la Convention du Conseil de l'Europe pour la protection des personnes à l'égard du traitement automatisé des données à caractère personnel, STE n° 108). S'engager avec les autorités de protection des données dans le développement de tels partenariats est une étape importante pour sensibiliser et créer un ensemble de bonnes pratiques. Là encore, l'élaboration de modèles de clauses régissant l'utilisation des données des apprenants est un domaine important à approfondir.

5.10. Droits en ligne – Sensibilisation des consommateurs

Qu'est-ce que c'est ?

La sensibilisation du consommateur est liée au fait que le monde en ligne, dans toutes ses dimensions, comme les médias sociaux et autres espaces sociaux virtuels, est un environnement dans lequel être un citoyen numérique signifie aussi être un consommateur. Comprendre les implications de la réalité commerciale des espaces numériques est l'une des compétences dont les individus ont besoin pour conserver leur autonomie en tant que citoyens numériques.

Qu'est-ce que cela signifie pour l'apprenant ?

Les compétences de sensibilisation des consommateurs sont importantes pour permettre aux apprenants de développer les concepts de consommation durable, de responsabilité écologique et de responsabilité sociale. En étant sensibilisés à la consommation, les apprenants peuvent faire des choix plus efficaces qui reflètent les valeurs, les attitudes, les connaissances et la compréhension critique de la citoyenneté numérique.

Lignes directrices en matière de bonnes pratiques

Le secteur privé peut soutenir la sensibilisation des consommateurs de la manière suivante :

- ▶ faire preuve de responsabilité sociale des entreprises (RSE) par la promotion d'une sensibilisation critique des consommateurs et de leurs droits;
- ▶ faire preuve de transparence lorsqu'on s'implique dans des contextes éducatifs, ce qui peut prendre la forme d'un rapport annuel et doit être discuté dès le début de la conception du partenariat;
- ▶ mettre en œuvre la Recommandation CM/Rec(2018)7 du Comité des Ministres aux États membres relative au respect, à la protection et à la réalisation des droits de l'enfant dans l'environnement numérique, qui exige l'utilisation de systèmes efficaces de vérification de l'âge pour garantir que les apprenants sont protégés contre les produits, services et contenus dans l'environnement numérique; ces systèmes sont encadrés par la loi en fonction d'âges spécifiques, et doivent recourir à des méthodes compatibles avec les principes de minimisation des données.

Les établissements d'enseignement peuvent contribuer à la sensibilisation des consommateurs par les moyens suivants :

- ▶ favoriser la compréhension de ce qu'implique la nature commerciale des espaces en ligne au nombre des compétences dont les individus auront besoin pour conserver leur autonomie en tant que citoyens numériques;
- ▶ enseigner aux apprenants l'éthique et les règles du marketing. C'est un domaine dans lequel le secteur privé et la formation continue des enseignants peuvent apporter leur aide;

- ▶ encourager l'esprit d'entreprise éthique dans les milieux éducatifs, en favorisant les projets qui contribuent également à un environnement de confiance et à la promotion des droits et des responsabilités ;
- ▶ souligner l'importance de la durabilité dans le secteur éducatif. La sensibilisation des consommateurs joue un rôle clé à cet égard et devrait être une caractéristique importante de tout partenariat entre les établissements d'enseignement et le secteur privé ;
- ▶ reconnaître l'intérêt des enfants et des jeunes pour le fait de faire des achats et la connaissance de la mode ou des tendances actuelles, et les aider à devenir plus conscients de leur rôle de consommateurs et à prendre de bonnes décisions dans tous les environnements commerciaux ;
- ▶ développer des documents clés en main qui facilitent les discussions sur les comportements commerciaux acceptables ou inacceptables dans les établissements d'enseignement.

Domaines de réflexion commune

- ▶ Les établissements d'enseignement et le secteur privé peuvent collaborer au développement d'une banque de ressources pour l'éducation des consommateurs, par exemple en se tenant informés des rapports annuels des organismes de défense des consommateurs sur l'impact du marketing en ligne, des codes de pratique liés au marketing, y compris ceux qui concernent les enfants, et de l'impact de la consommation sur le comportement des enfants.
- ▶ La dimension éthique de la consommation durable est un thème qui rapproche les établissements d'enseignement et le secteur privé. Il existe une réelle opportunité de promouvoir des campagnes de sensibilisation conjointes autour du concept de consommation durable, en mettant l'accent sur la responsabilité écologique, en relevant les défis du changement climatique, de la justice sociale et de la solidarité mondiale.

ANNEXE I

EXEMPLE DE LISTE DE CONTRÔLE D'AUTOÉVALUATION POUR LES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT ET LES ENTREPRISES DU SECTEUR PRIVÉ¹⁰

	A	B	C	D	E
Embryonnaire					X
En développement, mais à un stade encore rudimentaire				X	
Complet, mais avec quelques lacunes			X		
Renforcé, avec des objectifs principaux en place		X			
Accompli, entièrement mis en œuvre	X				
Domaine 1 – Accès et inclusion <i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i> – l'accessibilité et la facilité d'utilisation par les enfants de tous niveaux; – la prise en charge des élèves ayant des besoins spécifiques; – des ressources pédagogiques faciles à utiliser et sans publicité.					
Domaine 2 – Apprentissage et créativité <i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i> – l'apprentissage actif grâce aux outils numériques; – des modèles clés en main sur les droits d'auteur en cas de partage de ressources; – des activités ludiques.					
Domaine 3 – Éducation aux médias et à l'information <i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i> – des ressources numériques pour lutter contre la désinformation et soutenir l'EMI; – des techniques et des ressources d'apprentissage pour favoriser un engagement critique et de questionnement vis-à-vis des contenus.					

10. Il s'agit d'un outil d'autoévaluation pour examiner votre progression, dans chaque domaine, étape par étape, du niveau embryonnaire (E) au niveau accompli (A). Vous pouvez remplir les critères de progressivité jusqu'à atteindre un niveau accompli et consolidé.

<p>Domaine 4 – Éthique et empathie</p> <p><i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – des méthodologies pour soutenir la pratique et la réflexion éthiques ; – des solutions technologiques pour aider les apprenants à faire preuve d'empathie, à tenir compte des autres et à aborder les questions de changement social ; – des stratégies pour faire face aux dommages causés par l'utilisation des technologies numériques. 					
<p>Domaine 5 – Santé et bien-être</p> <p><i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – des stratégies visant à promouvoir une utilisation saine des technologies numériques et un équilibre entre les activités physiques et en ligne. 					
<p>Domaine 6 – Présence et communications en ligne</p> <p><i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – les pratiques concernant le traitement des données et le traçage numérique ; – des modèles de politiques de communication en ligne à l'école et dans la communauté au sens large ; – des exemples de « chartes numériques » pour le personnel, avec des critères adaptés à la présence et à des communications saines en ligne ; – les pratiques pour aborder avec l'école/le secteur privé les aspects de la communication et de la présence en ligne. 					
<p>Domaine 7 – Participation active</p> <p><i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – des opportunités d'apprentissage pour favoriser la participation active et la citoyenneté numérique, avec une éventuelle évaluation en retour dans le cadre d'un apprentissage interactif en ligne ; – l'ouverture aux jeunes des mécanismes de gouvernance des écoles par le biais des médias sociaux et numériques ; – des méthodologies pour encourager le retour d'information de toutes les parties prenantes ; – des ressources pédagogiques concernant les influenceurs et/ou les causes qui mobilisent les jeunes. 					
<p>Domaine 8 – Droits et responsabilités</p> <p><i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – des conditions générales d'utilisation expliquées de manière compréhensible ; – les responsabilités de l'école dans l'utilisation des technologies numériques ; – la manière dont les droits des utilisateurs dans l'environnement numérique sont discutés et débattus ; – des modèles d'accords entre partenaires définissant les droits et les responsabilités. 					
<p>Domaine 9 – Vie privée et sécurité</p> <p><i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – les pratiques institutionnelles en matière d'utilisation sûre et sécurisée de la technologie numérique qui favorisent la citoyenneté numérique ; – des modèles de politiques de confidentialité qui expliquent l'utilisation des données personnelles ; – les pratiques de révision périodique des « conditions générales d'utilisation ». 					

Domaine 10 – Sensibilisation des consommateurs					
<i>Exemples de caractéristiques les plus pertinentes pour votre activité :</i>					
<ul style="list-style-type: none">– des explications claires et transparentes sur les finalités commerciales de tout équipement utilisé ;– des exemples sur les moyens de se tenir informé des rapports annuels des organismes de consommateurs sur l'impact du marketing en ligne concernant le comportement des enfants ;– des modèles clés en main pour discuter des comportements commerciaux acceptables/non acceptables dans les établissements d'enseignement.					

ANNEXE II

RÉFÉRENCES ET RESSOURCES

Ressources du Conseil de l'Europe

Recommandation CM/Rec(2018)7 du Comité des Ministres aux États membres sur les lignes directrices relatives au respect, à la protection et à la réalisation des droits de l'enfant dans l'environnement numérique.

Recommandation CM/Rec(2019)10 du Comité des Ministres aux États membres visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique.

Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique (2019), Éditions du Conseil de l'Europe.

Le Conseil de l'Europe et l'intelligence artificielle.

Site web du Conseil de l'Europe sur la protection des données.

Autres ressources en ligne

Alliance pour une meilleure protection des mineurs en ligne

Alliance pour une meilleure protection des mineurs en ligne, "A Safer Internet for Minors" Statement of Purpose

Coalition TIC pour les enfants en ligne, ICT coalition

Deloitte, [Digital Citizen Connect Platform](#)

DQ Institute (DQI), [#DQEveryChild](#)

Fédération européenne des logiciels interactifs (EuroISPA), [European Internet Services Providers Association](#)

Fédération européenne des logiciels interactifs, [Human rights guidelines for Internet service providers](#)

Forum sur l'avenir de la vie privée, [Future of Privacy Forum](#) (FPF)

Global Wellness Institute, [Global Digital Wellness](#)

Google, [Digital competences for communities \(Africa\)](#)

Google, [Cours de formation technologique pour les enseignants](#)

Google, [Cours sur la citoyenneté numérique et la sécurité pour les enseignants](#)

Google, [Be Internet Awesome](#)

Google, [Literacy lessons](#)

Google, [Les outils G-suite pour l'éducation](#)

GSMA, [Code de conduite pour les fournisseurs d'argent mobile](#)

Hewlett Packard, [Offgrid Citizen Assistance Lab](#) (Laboratoire d'assistance aux citoyens hors réseau)

Inde (et Intel), [Digital Wellness Curriculum](#) (programme d'études sur le bien-être numérique)

ISFE, [Interactive Software Federation of Europe](#)

ISTE, [International Society for Technology in Education](#) (Normes)

PEGI, Pan-European Game Information, [Système de classification PEGI des jeux par âge](#)

SmartTech

UNESCO, [Building Digital Citizenship in Asia-Pacific through Safe, Effective and Responsible Use of ICT](#) (Construire la citoyenneté numérique en Asie-Pacifique)

UNICEF, [Lignes directrices sur la protection des enfants en ligne à l'attention des professionnels](#)

5Rights Foundation, [Making Child Online Safety a Reality Toolkit](#)

L'éducation et le monde numérique sont désormais inextricablement liés, que ce soit à la maison, à l'école ou dans d'autres contextes, où les outils et technologies numériques sont utilisés pour soutenir l'apprentissage. Les établissements d'enseignement s'appuient de plus en plus sur le secteur privé et doivent travailler en étroite collaboration avec lui pour soutenir le nouvel environnement d'apprentissage. Les entreprises du secteur privé fournissent des technologies d'apprentissage de pointe et une multitude de services numériques et de ressources éducatives associés. Les partenariats entre les établissements d'enseignement et le secteur privé ont potentiellement le pouvoir d'ouvrir un monde de nouvelles possibilités pour améliorer les opportunités d'apprentissage pour tous.

L'objectif des lignes directrices est de favoriser une meilleure compréhension de l'éducation à la citoyenneté numérique et du rôle que les partenariats peuvent jouer dans l'amélioration des résultats pour les apprenants.

Les lignes directrices sont destinées à servir de ressource pour soutenir l'établissement de partenariats fructueux et à proposer un cadre pour inscrire l'éducation à la citoyenneté numérique au cœur de la relation entre l'éducation et le secteur privé.

www.coe.int

Le Conseil de l'Europe est la principale organisation de défense des droits de l'homme du continent. Il comprend 46 États membres, dont l'ensemble des membres de l'Union européenne. Tous les États membres du Conseil de l'Europe ont signé la Convention européenne des droits de l'homme, un traité visant à protéger les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit. La Cour européenne des droits de l'homme contrôle la mise en œuvre de la Convention dans les États membres.