



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

Liberté
Égalité
Fraternité

Lettre d'information sur le numérique éducatif



Citoyenneté
numérique
Vol. 25
Janvier 2025



Selon les auteurs du document thématique [L'éducation à la citoyenneté à l'ère numérique mondiale](#) publié en 2022 par l'**Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture** (Unesco) le monde numérique interconnecté promettait un accès libre, égal et équitable à l'information, de nouveaux lieux de consommation, de partage et production de connaissances, des moyens diversifiés d'expressions individuelle et collective et d'engagement démocratique. Malgré des avancées certaines une fracture numérique persiste, avec 37 % de la population mondiale sans accès à internet. En outre, les technologies numériques soulèvent moult préoccupations dans un contexte de profondes mutations mondiales et planétaires : épidémies, migrations humaines, dérèglements climatiques, fragilisation des institutions démocratiques, polarisation des débats, guerres et conflits. Les troubles et incertitudes sont protéiformes : infodémie alimentée par les multiples infopollutions (désinformation, mésinformation et mal-information, *mid-information*), dissémination d'idéologies violentes et complotistes, relais de discours altérophobes, interrogations éthiques sur les systèmes algorithmiques d'apprentissage artificiel, orpaillage des traces numériques individuelles, paniques morales). Selon l'étude, pour atteindre les [Objectifs de Développement Durable des Nations Unies](#), en particulier les [ODD 4](#) et [16](#) il importe d'investir dans l'éducation à la citoyenneté numérique, qui intègre l'éducation à la citoyenneté mondiale, l'éducation aux médias et à l'information et la culture numérique. La [Charte consacrée à la culture et à la citoyenneté numériques](#) se situe dans ces objectifs et s'inscrit dans la [vision stratégique commune du numérique pour l'éducation](#) en s'appuyant en particulier sur le [cadre de référence des compétences numériques \(CRCN\)](#) issu des préconisations européennes. Un parcours lexical dans la variété de ces mots de l'éducation à la citoyenneté numérique est ainsi proposé dans cette lettre sous la forme d'un *abécédaire* de ressources pédagogiques.

Abécédaire

A - Architecture
B - Bifurcation
C - Commun
D - Durabilité
E - Émotion
F - Féralité
G - Genre
H - Hacking
I - Image
J - Jeu
K - Kit
L - Langue
M - Même
N - Nomophobie
O - Obsolescence
P - Panique
Q - Quantification
R - Redéfinition
S - Science
T - Trace
U - Ultracrépitarisme
V - Violence
W - Webradio
X - X (ex-Twitter)
Y - Youtubeur
Z - Zettaoctet

L'une des définitions de la *citoyenneté numérique* les plus complètes est rédigée par **Fabienne Greffet**, professeure de science politique, dans son [entrée dédiée au sein du *Publictionnaire*, dictionnaire en ligne des sciences humaines et sociales](#) (CC BY-NC-ND) édité par le **laboratoire Huma-Num du CNRS**. La citoyenneté numérique¹ y est décrite comme la relation médiée par les outils technologiques entre les citoyens et l'ordre politique. Elle inclut l'utilisation responsable des dispositifs connectés, la participation en ligne aux processus démocratiques et la protection des droits numériques, visant à promouvoir l'inclusion sociale et la participation active à la société interconnectée par l'entremise des artefacts et des infrastructures câblières et satellitaires.

PUBLICTIONNAIRE

dictionnaire encyclopédique et critique des publics

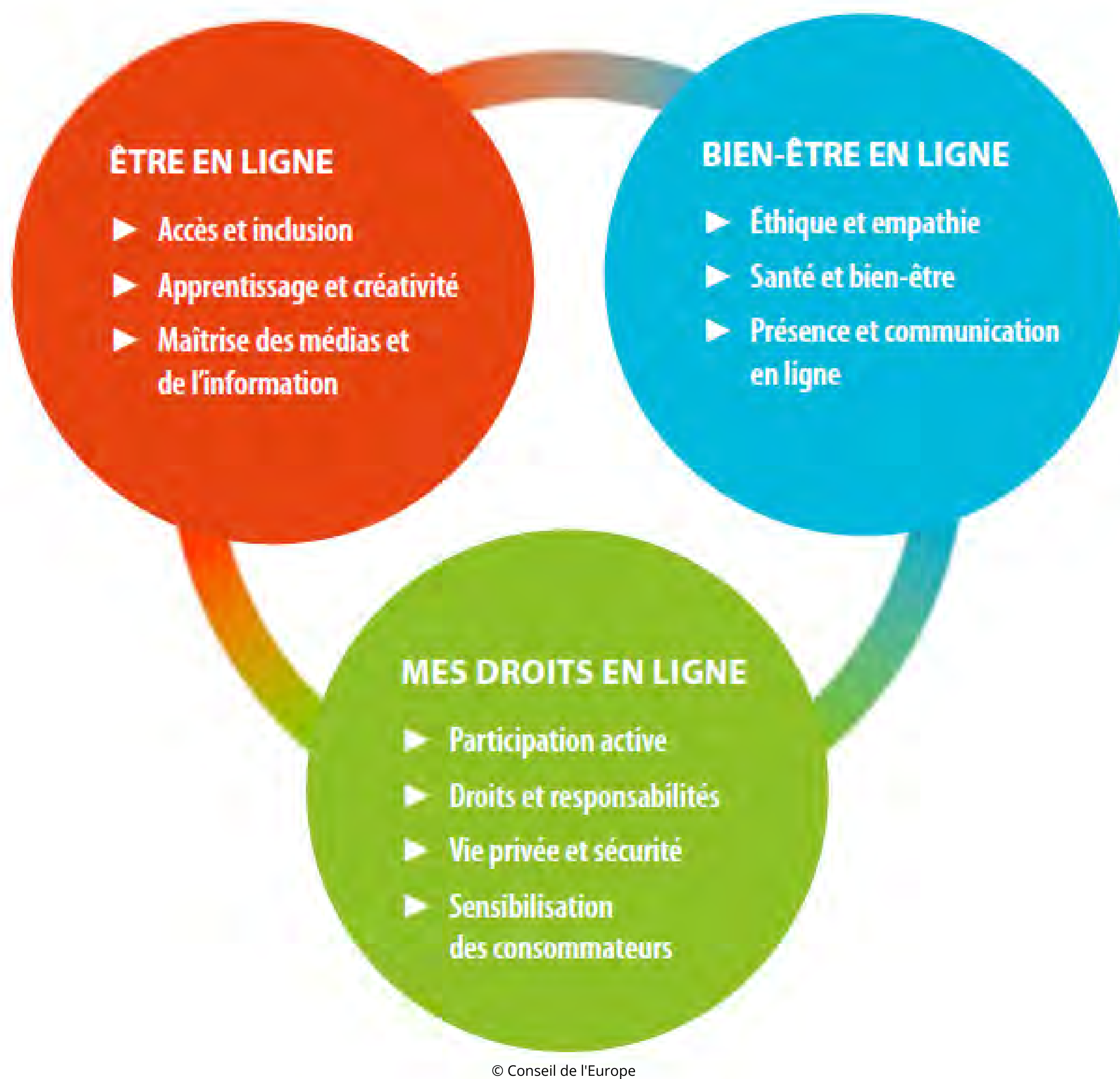
L'article met également en lumière les défis de la citoyenneté numérique, comme la fracture numérique et les inégalités d'accès auxdites technologies. Il souligne l'importance des initiatives éducatives et des politiques publiques pour réduire ces disparités et encourager une utilisation éthique et sécurisée des ressources et services en ligne. La citoyenneté numérique nécessite non seulement des compétences techniques, mais aussi une compréhension critique des enjeux sociopolitiques. Face aux « apories des relations entre technologies numériques et démocraties au XXI^e siècle » précise l'auteure « la citoyenneté numérique, auréolée au départ de vertus démocratiques pour peu qu'elle soit assortie d'une éducation des citoyens – assurée principalement par les États, qui au XIX^e siècle ont construit l'allégeance à l'État-nation – et de procédures d'expression et de participation, est désormais perçue comme un droit de préservation face au "capitalisme de surveillance" et à l'omniprésence des données ».

En matière institutionnelle, les [lignes directrices pour soutenir des partenariats équitables entre les établissements d'enseignement et le secteur privé](#) (COE, 2023, p.11), élaborées au niveau international par le **Conseil de l'Europe** dans le cadre de son programme intergouvernemental sur l'éducation à la citoyenneté numérique, désignent la citoyenneté numérique comme « 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) ». Elle englobe ainsi :

- 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 humaine.

¹ Greffet Fabienne, « Citoyenneté numérique ». *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Mis en ligne le 12 février 2020. Dernière modification le 23 septembre 2024. Accès : <https://publictionnaire.huma-num.fr/notice/citoyennete-numerique>.

Selon le Conseil de l'Europe [10 domaines numériques](#) (déclinés à partir des [20 compétences pour une culture de la démocratie](#)) sous-tendent le concept global de *citoyenneté numérique* et peuvent servir de cadre pour intégrer les compétences nécessaires à une *culture de la démocratie* dans l'environnement numérique. Ils se répartissent en trois groupes : « Être en ligne », « Bien-être en ligne » et « Mes droits en ligne ». Le [premier groupe, « Être en ligne »](#), comprend les domaines (accès et inclusion, apprentissage et créativité, maîtrise des médias et de l'information) liés aux compétences requises pour accéder à la société numérique et s'exprimer librement, en toute sécurité, au sens de l'article 10 de la Convention européenne des droits de l'homme. [Le deuxième groupe, « Bien-être en ligne »](#), concerne trois domaines qui contribuent à une interaction positive de l'utilisateur dans la société numérique : éthique et empathie, santé et bien-être, présence et communication en ligne. [Le troisième groupe, « Droits en ligne »](#), renvoie aux quatre compétences liées aux droits et responsabilités des citoyens dans des sociétés complexes et plurielles dans un contexte numérique : participation active, droits et responsabilités, vie privée et sécurité, sensibilisation des consommateurs.



L'éducation à la citoyenneté numérique² renvoie à *l'autonomisation des apprenants de tous âges par l'éducation ou l'acquisition de compétences favorisant un apprentissage et une participation active à la société numérique, leur permettant d'exercer et de défendre leurs droits et responsabilités démocratiques en ligne, et de promouvoir et protéger les droits de l'homme, la démocratie et l'État de droit dans le cyberspace* ([Recommandation du Comité des Ministres aux États membres visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique \(adoptée par le Comité des Ministres le 21 novembre 2019, lors de la 1361^e réunion \(Budget\) des Délégués des Ministres - Conseil de l'Europe\)](#)).

² Conseil de l'Europe. (2024). « L'ECN pour les enseignants ». Conseil de l'Europe. <https://www.coe.int/fr/web/education/dce-for-educators>

2025 ANNÉE EUROPÉENNE DE L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE



POURQUOI



L'environnement numérique offre de nouvelles possibilités d'améliorer l'accès à une **éducation de qualité pour tous**. Cependant, il a également engendré de nouveaux défis pour la démocratie et les droits de l'homme. Aujourd'hui plus que jamais, **l'éducation à la citoyenneté numérique** (ECN) est fondamentale pour responsabiliser les citoyens et les doter des compétences nécessaires pour exploiter les avantages des technologies numériques, prendre conscience de leur impact et apprendre à naviguer de manière responsable et éthique dans les environnements numériques.

L'Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025 augmentera encore la visibilité et l'impact de l'éducation à la citoyenneté numérique, en offrant aux États membres une plateforme pour **fixer des objectifs communs, échanger des pratiques judicieuses**, mesurer les réalisations et définir ensemble une **feuille de route pour l'avenir**.

La recommandation CM/Rec(2019)10* adoptée par le Comité des ministres a rehaussé le statut de l'ECN dans les systèmes éducatifs en Europe et a chargé les gouvernements de continuer à la développer et à la promouvoir, y compris par la **création d'une Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique**

* <https://bit.ly/CMRec201910>

OBJECTIFS

- sensibiliser le public à l'importance de l'ECN pour permettre aux apprenants de tous âges de vivre dans **un monde numériquement enrichi**
- mieux comprendre l'importance des **compétences pour une culture de la démocratie** et la manière dont elles peuvent être développées en ligne
- **relier les travaux du Conseil de l'Europe à ceux d'autres organisations**, en particulier l'UNESCO et l'UE, sur l'éducation numérique, la culture numérique et l'utilisation des technologies émergentes (y compris l'intelligence artificielle) dans l'éducation
- contribuer, à l'échelle de la région européenne, à l'agenda des Nations unies sur l'**ODD 4** et aux initiatives mondiales lancées par le Sommet sur la transformation de l'éducation concernant la transformation numérique de l'éducation
- motiver les principales parties prenantes des secteurs **public, privé et civil** au sein de l'éducation pour travailler ensemble à la réalisation d'objectifs communs



Le cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie (RFCDC*) est conçu pour doter les apprenants des compétences nécessaires pour participer efficacement à une culture de la démocratie et pour vivre pacifiquement avec les autres dans des sociétés culturellement diverses.

*www.coe.int/rfcdc

ACTIVITÉS



- Une **campagne médiatique**
- Un **site web dédié**
- **Événements** nationaux et internationaux
- Nouvelles **ressources éducatives libres**
- Un recueil de **pratiques qui font sens**

Les **comités nationaux** mettront en œuvre l'Année dans leurs pays respectifs en

- coordonnant les activités et les événements
- assurant la coordination avec le Conseil de l'Europe
- contribuant aux initiatives transfrontalières
- présentant et en rendant compte des pratiques d'élaboration de sens

Pratiques qui font sens ...

ont un **impact positif** sur les individus et/ou les communautés ; peuvent être **reproduites** et sont **adaptables** à différents contextes ; répondent aux **besoins actuels et futurs** de la population cible ; sont techniquement, économiquement et socialement **réalisables et durables** ; impliquent un **processus participatif** qui génère un sentiment d'appropriation ; ...



www.coe.int/dce

La [Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques](#) (ECCN) co-élaborée par le ministère de l'Éducation nationale (MEN), la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL), l'Autorité publique française pour la régulation de la communication audiovisuelle et numérique (Arcom) et le service CLEMI de l'opérateur Réseau Canopé est composée de 14 articles, organisés en trois parties : *faire du numérique un espace d'émancipation et d'inclusion, un espace de droit et un espace de vigilance*.

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



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

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

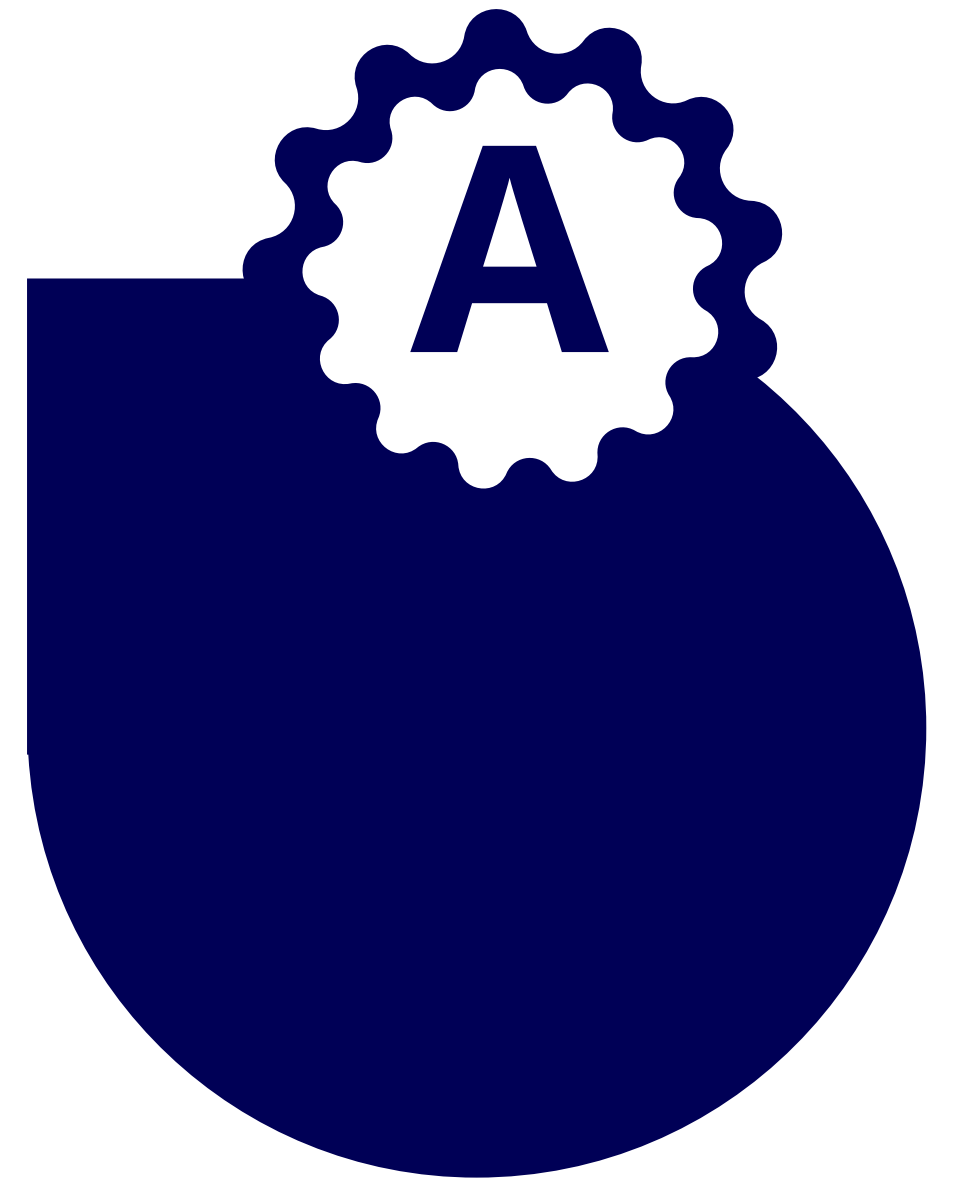
●●● Faire du numérique un espace de droit

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

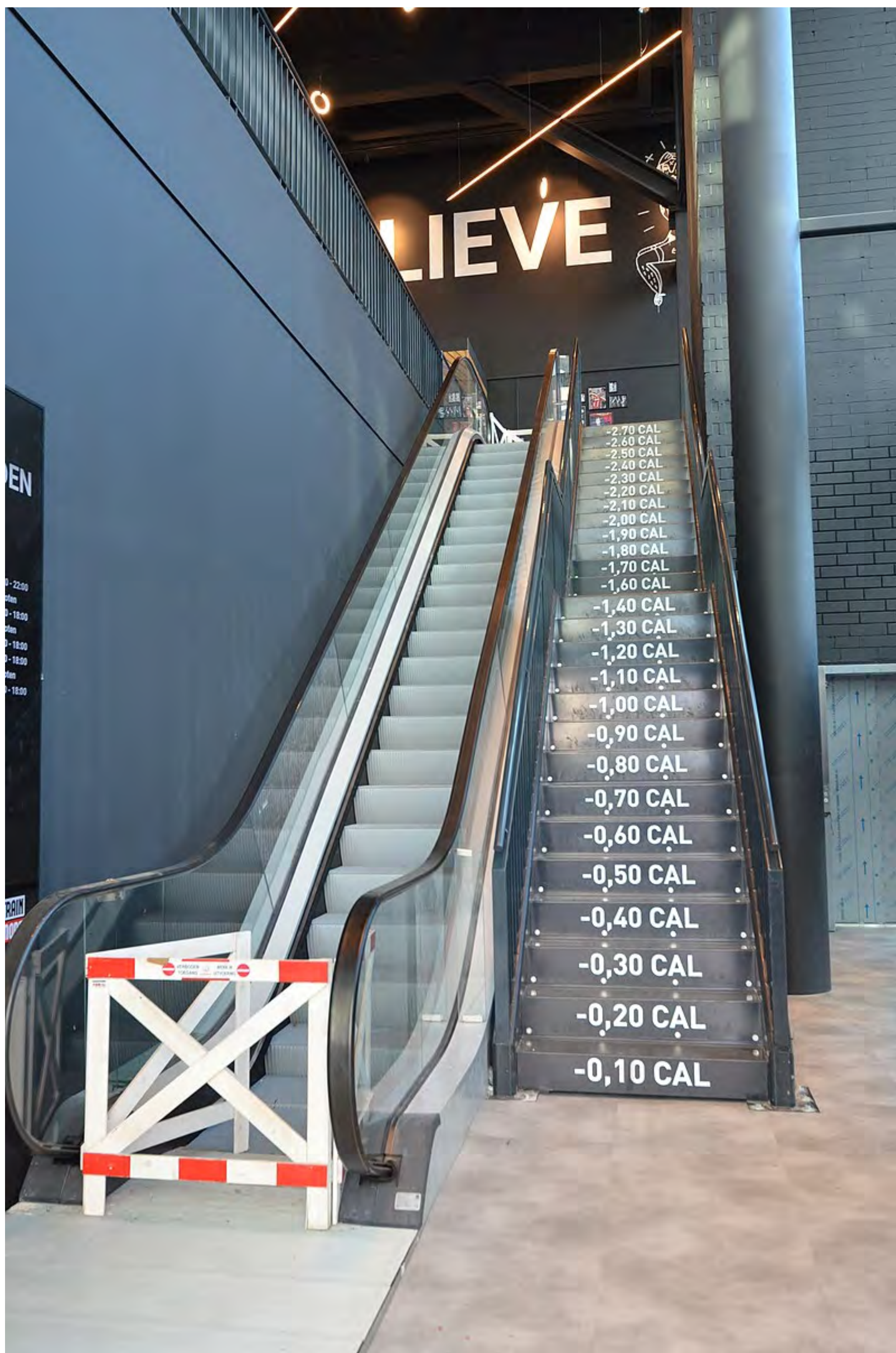
●●● Faire du numérique un espace de vigilance

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

Architecture



Le travail de design des applications et des interfaces écraniques conditionne les comportements des usagers du web selon leurs intentions de recherche (informationnelle, navigationnelle, décisionnelle, transactionnelle) en paramétrant en amont les différentes options par défaut et les démarches spécifiques à entreprendre comme l'appel à l'action (CTA) en mercatique. Ces architectures ou formes de choix peuvent ainsi amener les individus par des incitations douces (*nudge*), voire trompeuses (*dark pattern*) à effectuer certaines actions plutôt que d'autres.



Théorie du nudge - CC BY-SA. [Wikimedia](#)



Scénario : Déjouer les « dark patterns » dans les interfaces

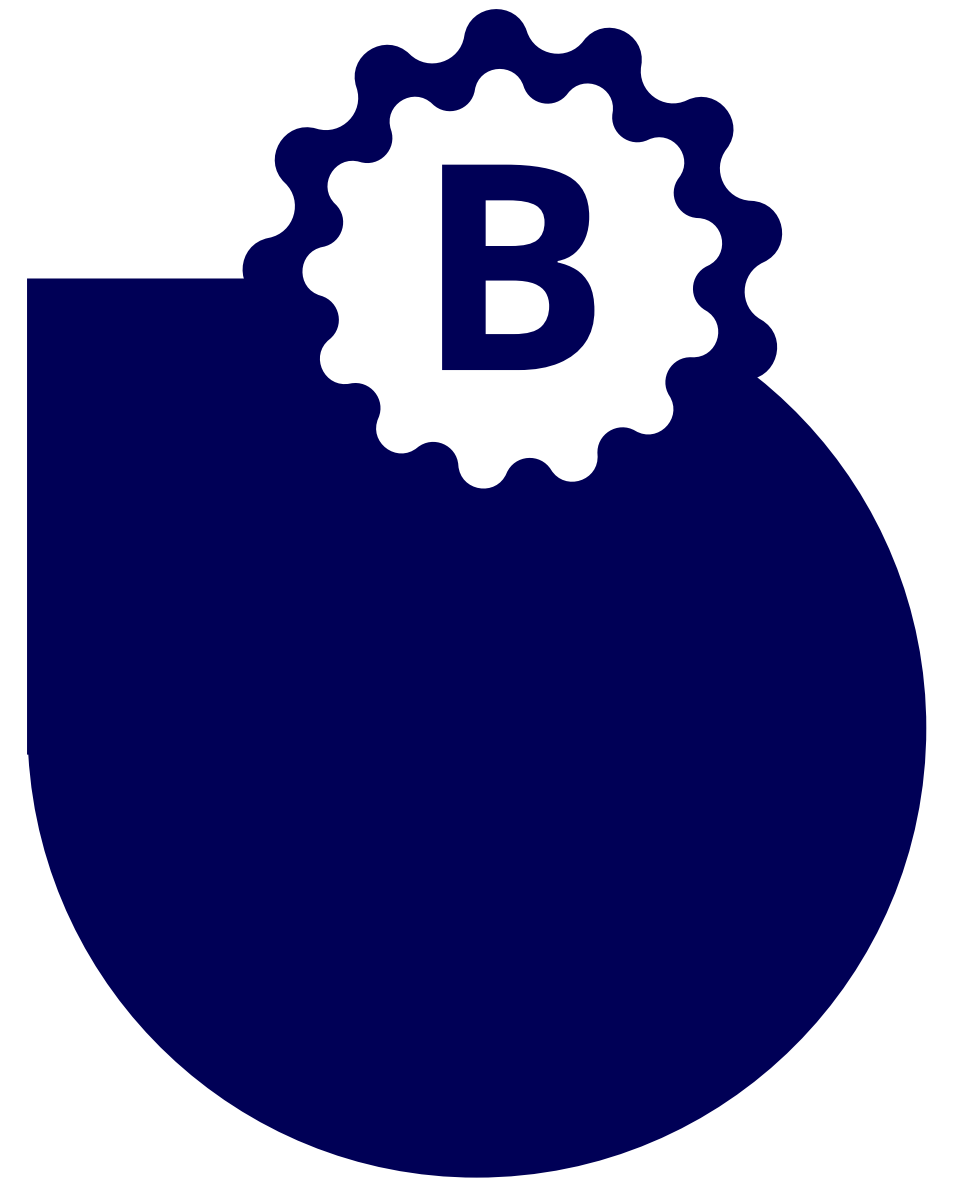
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20609>

Académie de Besançon



- CNIL. Design trompeur : les résultats de l'audit du Global Privacy Enforcement Network. [en ligne]. 10 juillet 2024.
<https://www.cnil.fr/fr/design-trompeur-les-resultats-de-laudit-du-global-privacy-enforcement-network>
- Pineau, K. & Fabre, A. (2021). « Évaluer la captologie et le design persuasif des services numériques : Approche empirique de mesure de la persuasion et proposition d'une matrice d'évaluation ». *I2D - Information, données & documents*, 2, 151-173.
<https://doi.org/10.3917/i2d.212.0151>

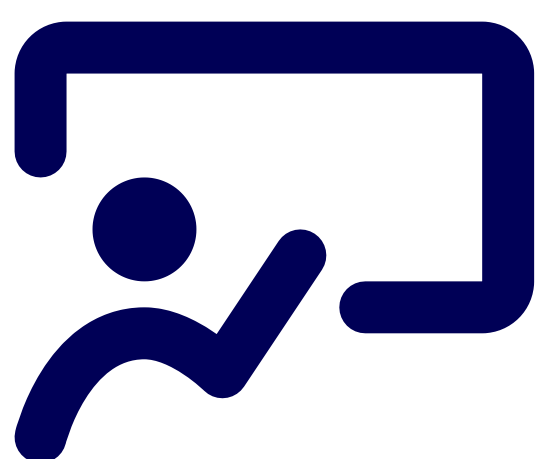
Bifurcation



La bifurcation implique de prendre une nouvelle direction face aux défis posés par la numérisation et l'automatisation généralisées. Plutôt que de suivre une voie déterminée par les technologies dominantes, il s'agit de trouver selon le philosophe [Bernard Stiegler](#) des chemins alternatifs qui permettent de réinventer notre rapport aux technologies et de les utiliser de manière plus humaine et éthique. Il appelle à une prise de conscience et à une réappropriation des artefacts numériques pour éviter l'aliénation et l'auto-asservissement induits par le capitalisme cognitif des plateformes. La bifurcation vise à créer du lien et à produire du commun. Elle cherche à établir de nouvelles formes de solidarité et de coopération, en mettant en avant des valeurs et des objectifs partagés.



[AquaSausset](#) - CC BY SA 3.0 FR



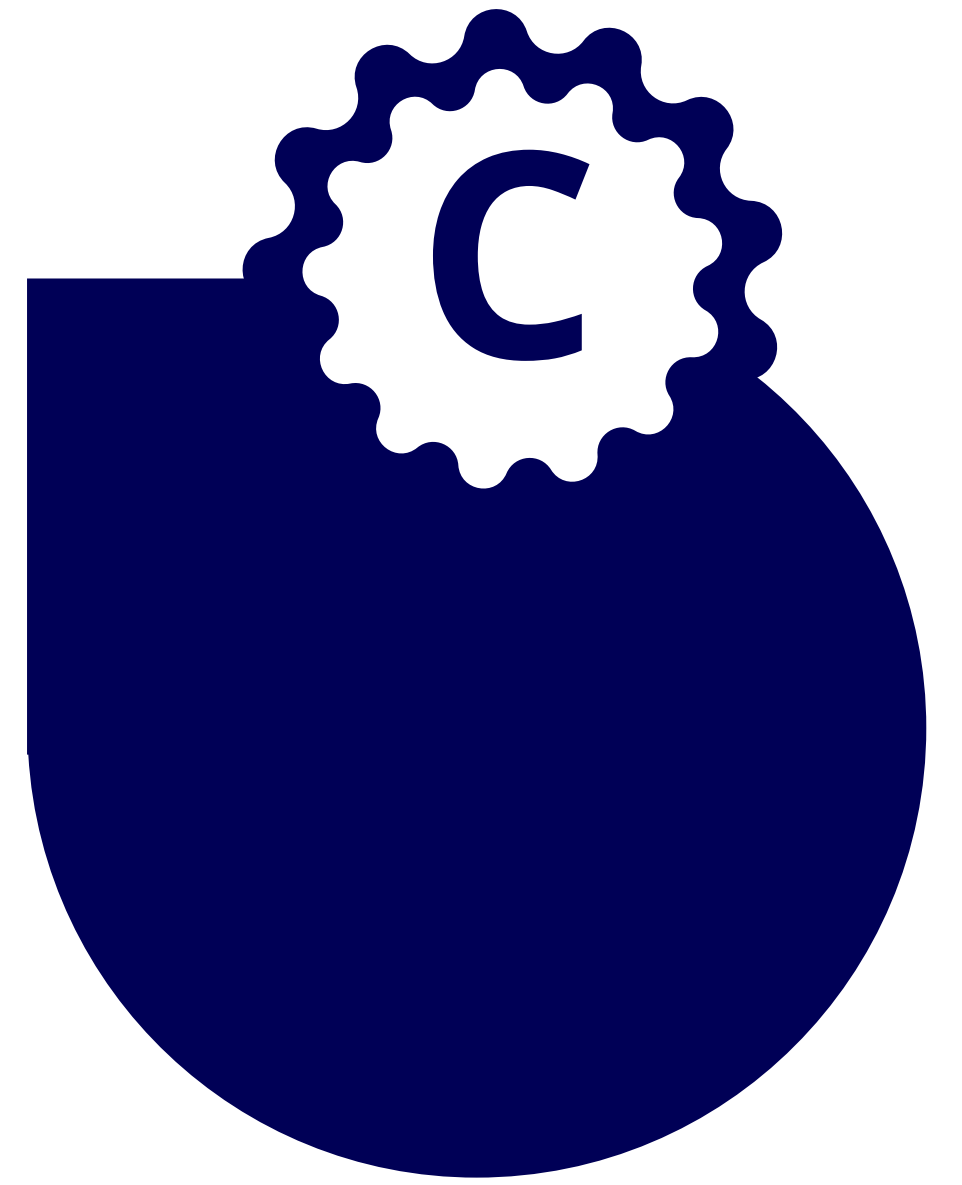
Projet pédagogique : [Permis de \(dé\)construire](#)

Une résidence pour imaginer Aulnay-sous-Bois avec des élèves en collège sur *Minetest* (version libre et open source de *Minecraft*). CC BY SA 3.0 FR

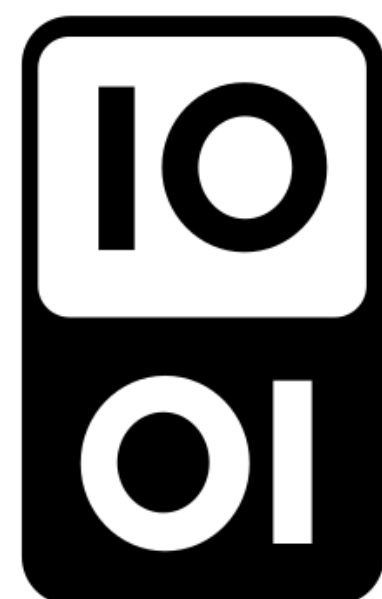


- Stiegler, B. & Collectif Internation (Éds.). (2020). *Bifurquer: « il n'y a pas d'alternative »*. Éditions Les Liens qui libèrent.
- Meyer, M. (2024). « *Bifurcation* »: *Comment un mot est devenu concept* . AOC media - Analyse Opinion Critique.

Commun



Un commun est une ressource adaptée à une gestion collective : il s'appuie sur une communauté qui gère les usages de ladite ressource et définit les règles, les sanctions ainsi que les mécanismes de résolution de conflit permettant de la faire vivre (gouvernance). Les communs numériques (définis par la [Stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027](#) comme un ensemble de ressources numériques produites et gérées par une communauté, partagées et collectives), n'ont rien d'immatériels et sont non rivaux (consommation par tous sans épuisement de la ressource) contrairement aux biens physiques. Sensiblement différents des communs de la connaissance qui ne se limitent pas au numérique, les communs numériques sont confrontés à des tentatives d'*enclosures* revêtant différentes formes : techniques (gestion numérique des droits qui limite la lecture du support, format propriétaire empêchant l'interopérabilité...), juridiques (licence ne permettant la réutilisation ou la diffusion aisée d'un contenu...), chronologiques (contraintes liées à la gestion des droits numériques, contenus chronodégradables...), algorithmiques (personnalisation, bulles informationnelles...), géographiques (contenu accessible dans certaines régions seulement ou réservés à des lieux précis...), publicitaires (formes variées d'infopollution entravant la consultation des contenus, par exemple les fenêtres intruses, habillages, publicités « display »...), politiques (influence des GAFAM ou AFAMA...), informationnelles (liées à un déficit de compétences par exemple en recherche d'information...).



Logos - [Wikimedia](#)

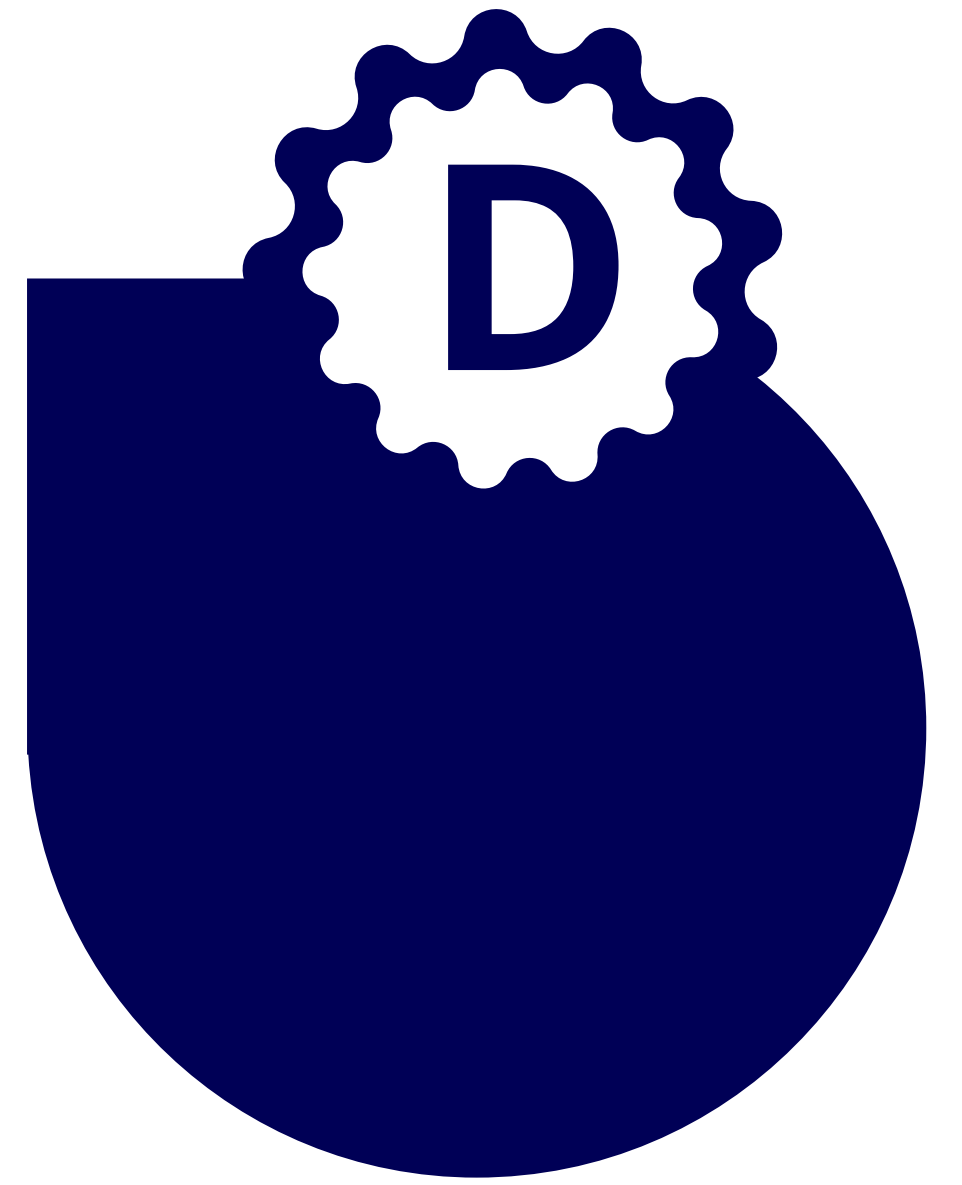


Scénario pédagogique : [Les biens communs de la connaissance : produire, gérer et publier une ressource sur le patrimoine local](#). Académie de Nantes



- Abiteboul, S., & Bancilhon, F. (2024). *Vive les communs numériques ! Logiciels libres, Wikipédia, le web, la science ouverte, etc.* Odile Jacob.
- Cornu, M., Orsi, F., & Rochfeld, J. (2021). *Dictionnaire des biens communs*. En étroite collaboration avec le comité scientifique, Yannick Bosc, Benjamin Coriat, Séverine Dusollier... [et al.] (2^e éd. mise à jour). PUF.

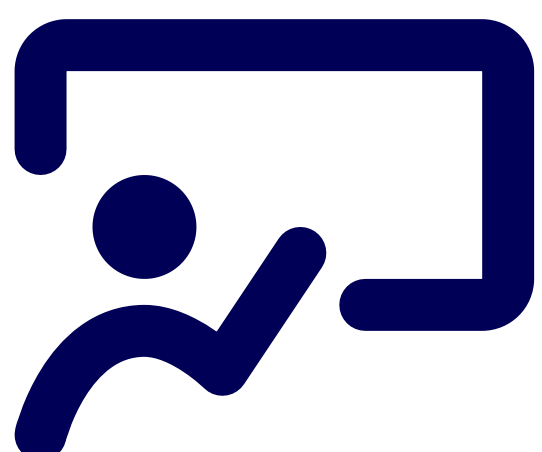
Durabilité



Le *numérique durable* s'aligne avec plusieurs [Objectifs de Développement Durable \(ODD\) des Nations Unies](#), notamment :

- ODD 4 : Éducation de qualité. Garantir une éducation inclusive et équitable de qualité et promouvoir des opportunités d'apprentissage tout au long de la vie pour tous.
- ODD 12 : Consommation et production responsables. Assurer des modes de consommation et de production durables.
- ODD 13 : Action pour le climat. Prendre des mesures urgentes pour lutter contre les changements climatiques et leurs impacts

Le *numérique durable* est souvent utilisé de manière interchangeable avec le *numérique responsable*. Le premier met davantage l'accent sur l'écoconception des équipements et des services numériques qui consomment moins de ressources (énergie grise) et génèrent moins de déchets (réemploi, réutilisation, recyclage) tandis que le second privilégie une approche holistique (amélioration de l'ensemble de l'écosystème numérique, y compris la réduction de l'empreinte écologique grâce à la sobriété numérique, l'inclusion sociale et l'efficacité économique). La [Stratégie du numérique pour l'éducation 2023-2027](#) préconise à l'échelle nationale et territoriale le développement du numérique responsable, avec une mise en cohérence avec les objectifs de développement durable (ODD), ou encore à travers la priorité donnée aux logiciels libres.



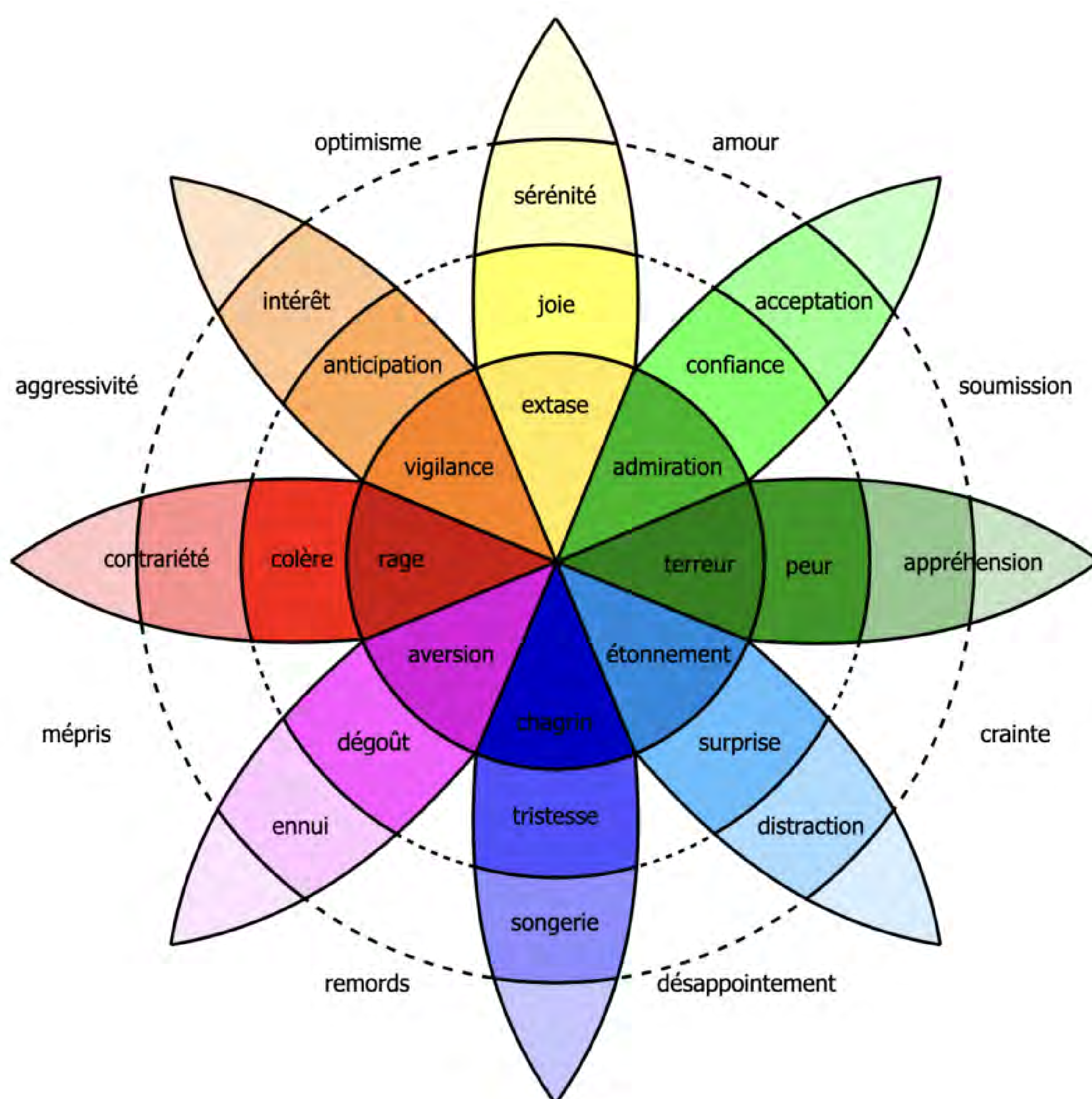
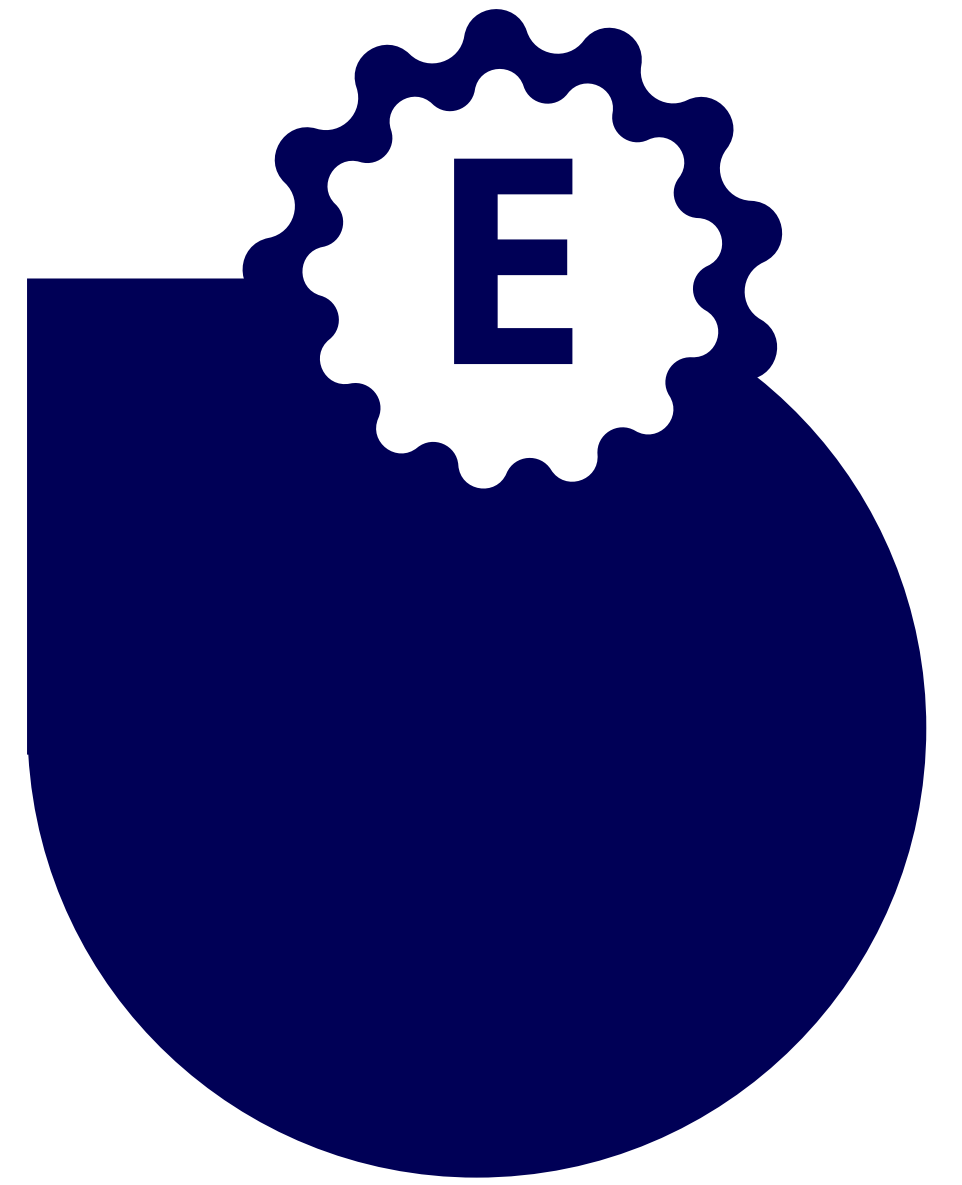
Scénario pédagogique : Sobriété numérique : vers une écocitoyenneté connectée. Académie de la Guyane.
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/21053>



- Bordage, F. (2019). *Sobriété numérique: Les clés pour agir*. Buchet-Chastel.
- AFNOR SPEC. (2024). *Référentiel général pour l'IA frugale*. AFNOR. <https://www.ecologie.gouv.fr/presse/publication-du-referentiel-general-lia-frugale-sattaquer-limpact-environnemental-lia>

Émotion

Selon les chercheurs en SIC, **Camille Alloing** et **Julien Pierre**, le « web affectif » se réfère à la manière dont les émotions et les affects sont intégrés, médiatisés et instrumentalisés par les technologies numériques pour produire de la valeur économique. Les plateformes numériques, telles que les réseaux sociaux, utilisent des algorithmes pour capter et analyser les ressentis des utilisateurs à travers leurs interactions en ligne, créant ainsi une nouvelle forme d'économie basée sur l'affectivité. La reconnaissance et la gestion des émotions sont essentielles pour le bien-être numérique et le développement d'environnements en ligne sains et harmonieux.



Roue des émotions de Plutchik - [Wikimedia](#)



Scénario pédagogique : Émouvoir pour informer

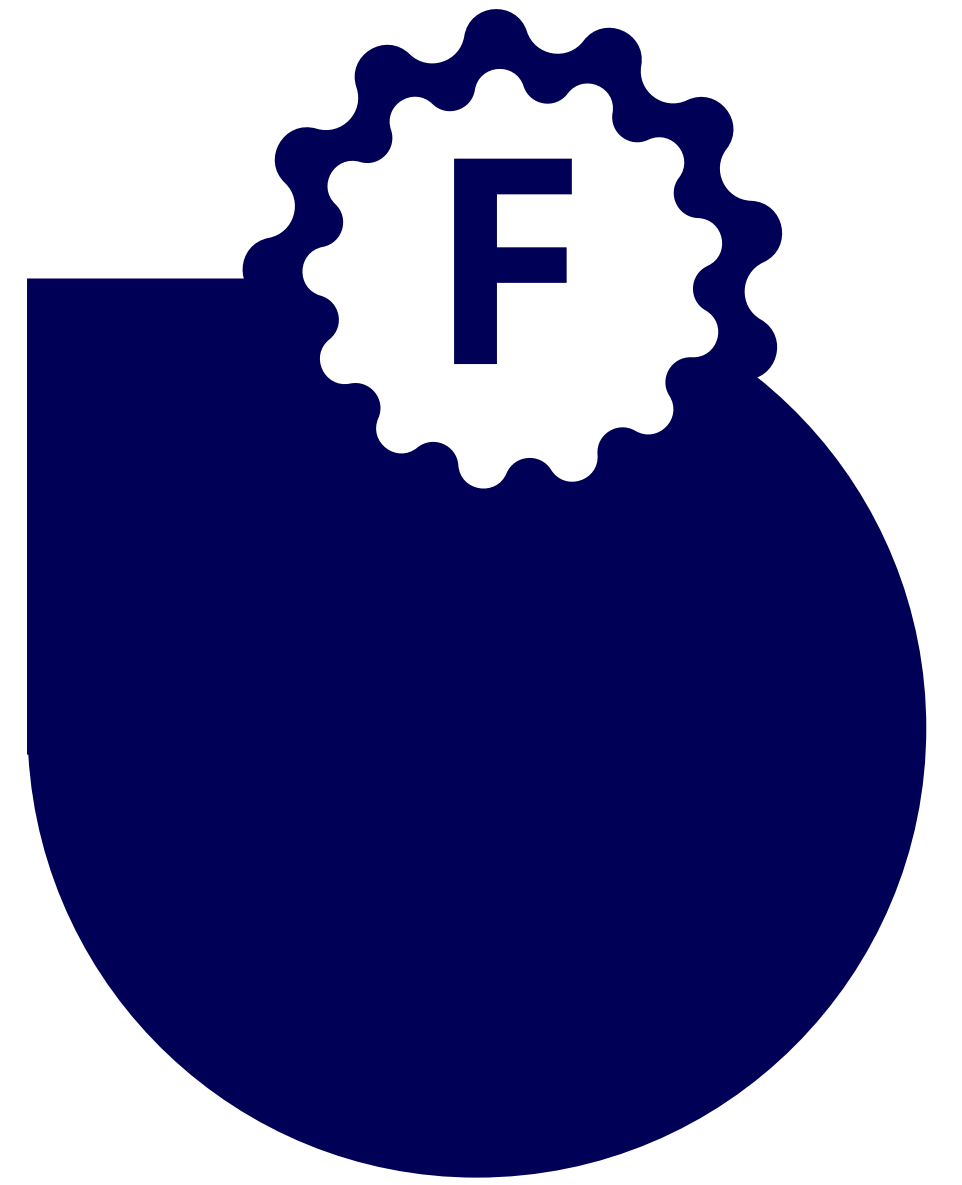
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/18207>

Académie de Grenoble



- Alloing, C., & Pierre, J. (2017). *Le web affectif. Une économie numérique des émotions*. INA Éditions.
- Corroy, L., & Jehel, S. (2023). « Dans les "flammes" de Snapchat: Le travail émotionnel des adolescents ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 26.
<https://journals.openedition.org/rfsic/13946>

Férialité



Le concept de *férialité*, bien que principalement utilisé en géographie et en écologie pour décrire l'état de ce qui retourne à l'état sauvage après avoir été domestiqué, offre des perspectives intéressantes en matière numérique. Appliqué notamment à la gestion post-industrielle des espaces miniers d'extraction des métaux et des terres rares, il invite à s'interroger sur le devenir des sites où la nature férale côtoie les reliques de l'activité économique passée. En outre, certains aspects de la culture internet, comme les mèmes ou les tendances virales, se développent et évoluent de manière organique, sans contrôle centralisé, rappelant également le processus de *férialisation*. Plus de 200 ans après la machine à différences de **Charles Babbage**, précise **Vladan Joler**, artiste visuel, les moteurs du *nouvel extractivisme* fonctionnent toujours au charbon et à la sueur humaine. Chaque clic ou *swipe* effectué en ligne crée un petit trou dans le sol, rempli de déchets et de nuages toxiques. Chaque mouvement de matériaux et de données dans l'usine à l'échelle planétaire a son propre prix caché. Il s'agit selon l'auteur de regarder au-delà des limites de l'extraction, au-delà des capacités de capture, de conquête et de marchandisation.



Chuquicamata- [Wikimedia](#)



Scénario : L'empreinte écologique du téléphone portable

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/21761>

Académie de Paris



- Tsing, A. L., Deger, J., Saxena, A. K., & Zhou, F. (2020). *Feral atlas: The more-than-human anthropocene*. Stanford University Press. CC BY-NC-ND 4.0. <https://doi.org/10.21627/2020fa>
- Joler, V. (2020). *New extractivism*. *Extractivism.Online*. CC BY-NC-SA. <https://extractivism.online>
- Allard, L., Monnin, A., & Nova, N.. (2022). *Écologies du smartphone*. Le bord de l'eau.

Genre

Genrimages est une [plateforme pédagogique](#) créée par le **Centre Audiovisuel Simone de Beauvoir** en 2008. Son objectif principal est de fournir des outils pour analyser et déconstruire les stéréotypes de genre présents dans les images et les médias, afin de promouvoir l'égalité entre les sexes dès le plus jeune âge.



Les missions et objectifs de Genrimages visent en particulier à :

- Éduquer à l'image : sensibiliser les jeunes et les éducateurs aux représentations médiatiques et aux stéréotypes de genre ;
- Promouvoir l'égalité : offrir des ressources pour lutter contre les discriminations et les inégalités entre les sexes ;
- Prévenir les violences sexistes et sexuelles : en déconstruisant les stéréotypes, Genrimages contribue à la prévention des violences basées sur le genre.

Les ressources sont distribuées en 3 catégories depuis la barre de recherche :

- Images/films analysés : fiches et séquences pédagogiques à partir d'une image fixe ou d'une vidéo annotée ;
- Images à annoter : iconographie sans annotation mise à dispositio
- Ressources complémentaires : vidéos, interviews, rapports.



social girl. [Undraw](#)



Scénario pédagogique : Les métiers ont-ils un genre pour l'intelligence artificielle ?

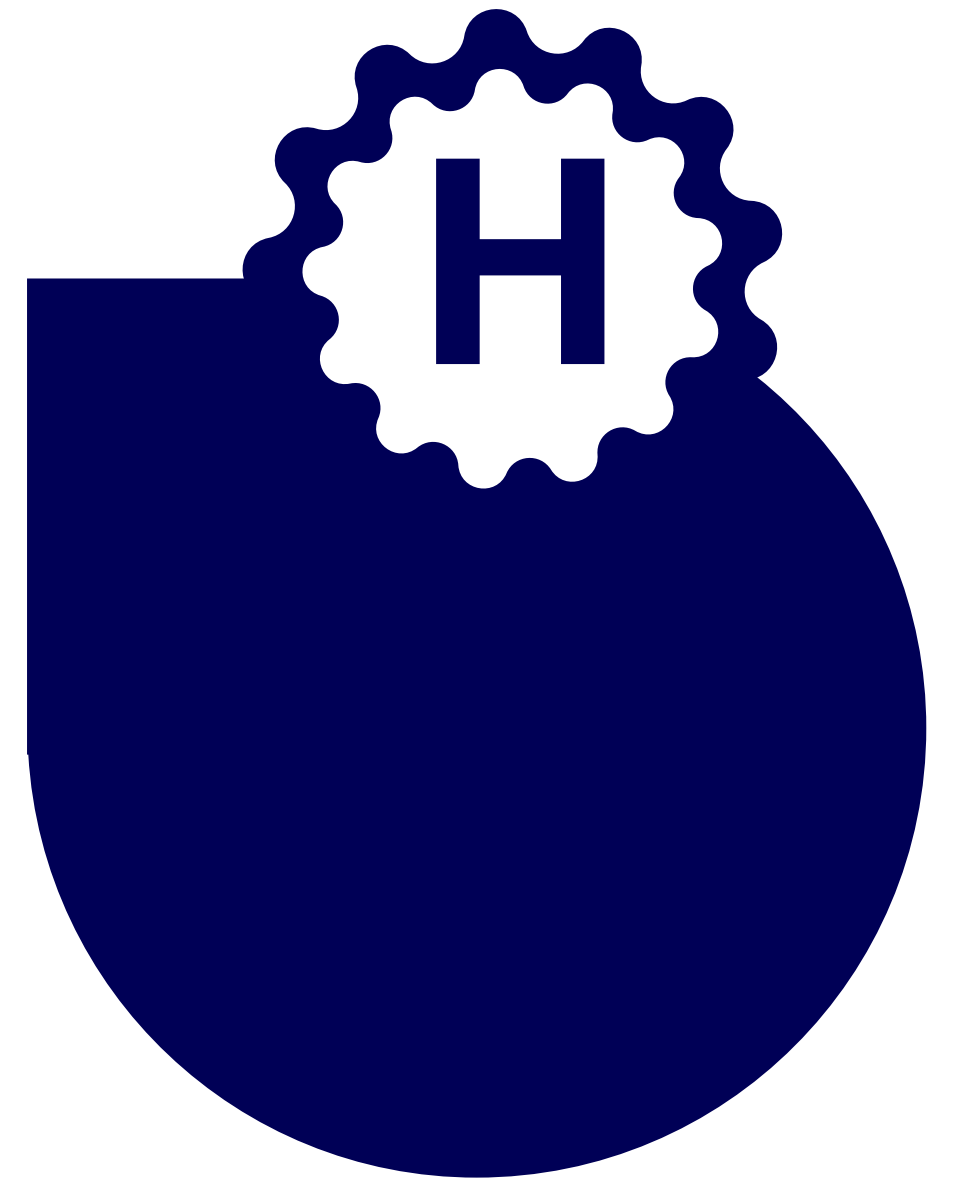
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/22923>

Académie de Strasbourg



- MENJ. (2024). « Des ressources pour agir en classe autour de la lutte contre les LGBTphobies ». *éduscol* . <https://eduscol.education.fr/1593/des-ressources-pour-agir-en-classe-autour-de-la-lutte-contre-les-lgbtphobies>
- Queval, I. (2022). *Altérité(S) et société inclusive*. INSHEA Champ social éditions.
- Centre Hubertine Auclert. (2024). *Les espaces scolaires, du secondaire au prisme du genre*. <https://www.centre-hubertine-auclert.fr/sites/default/files/medias/egalitheque/documents/genre-et-espaces-scolaires-def-eb.pdf>

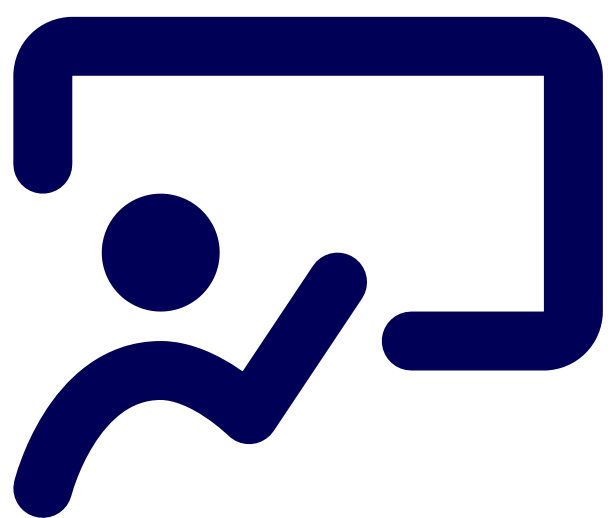
Hacking



Une figure emblématique du *hacking citoyen* est incarnée par **Gaël Musquet**, acteur clé d'*OpenStreetMap France*. Ses activités (cartographie des zones sinistrées pour faciliter l'accès des secours, fondation de l'association à but non lucratif *HAND*, Hackers Against Natural Disasters, création d'applications gérant l'accès à l'eau dans des camps de réfugiés) illustrent parfaitement comment le *hacking* peut être utilisé de manière positive pour la cindynique. En combinant ses compétences techniques avec une approche collaborative et ouverte, il parvient à créer des solutions innovantes pour préparer et gérer les catastrophes naturelles. Son travail montre que le *hacking*, loin d'être uniquement destructif, peut être un outil puissant pour la résilience et la protection des communautés.



Gaël Musquet - [Wikimedia](#)



Défi pédagogique : *Passe ton Hack d'abord* est un défi inclusif de cybersécurité sous forme de *Capture The Flag (CTF)*.

éduscol : <https://eduscol.education.fr/3679/education-et-cybersecurite#summary-item-7>



- Grimes, Roger A., Vilret, A. (2019). *Hacking et contre-hacking: la sécurité informatique*. De Boeck Sup. (Van Goethem, P.)
- Musquet, Gaël (2018). « Hackers Against Natural Disasters: accustoming people to risk », *Field Actions Science Reports*, Special Issue 18. <http://journals.openedition.org/factsreports/4844>
- Planchette, G. (2022). *Cindyniques, la science du danger: Un nouveau souffle*. Iste éditions.

Image

Les *images ambiguës* ou *réversibles* constituent un matériau pédagogique introductif d'éducation à l'image qui peut être proposé comme exercice de gymnastique visuelle pour aborder la notion de « filtre interprétatif » et le point de basculement d'aspect évoqué par **Ludwig Wittgenstein**. La [sémiotique sociale](#) permet d'aborder avec acuité la diversité subjective des regards et des points de vue en la matière.

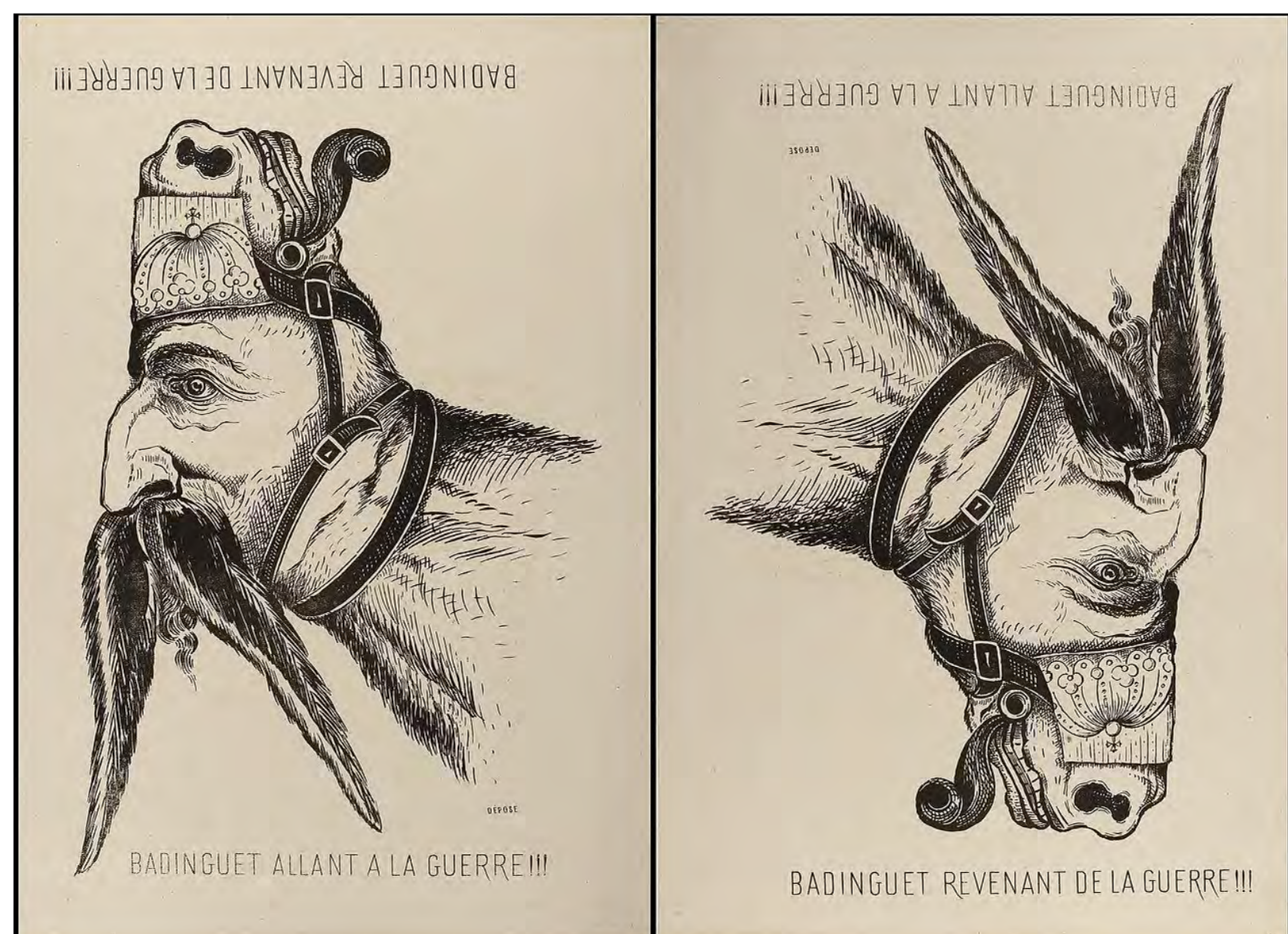
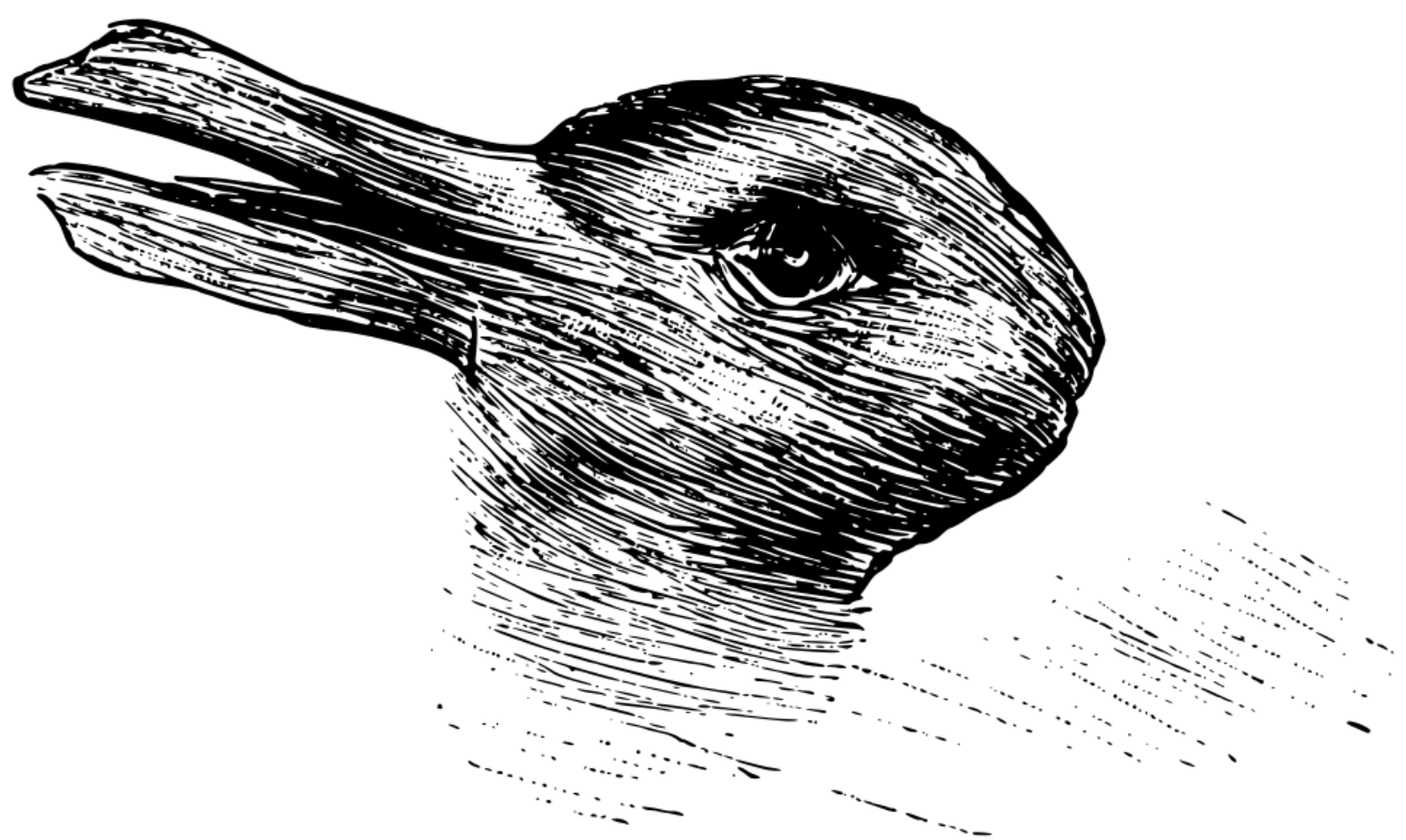
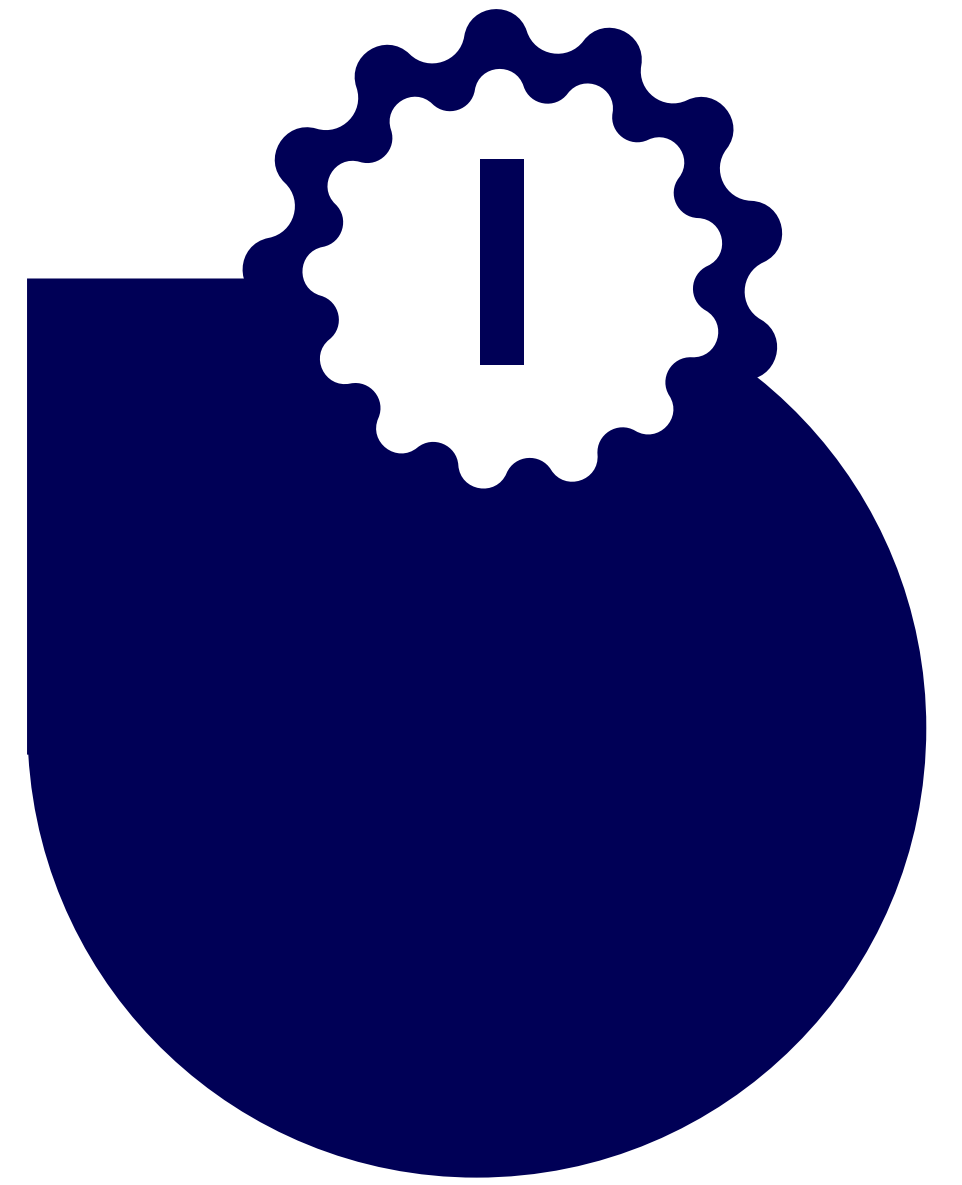


Image ambiguë - [Wikipédia](#)

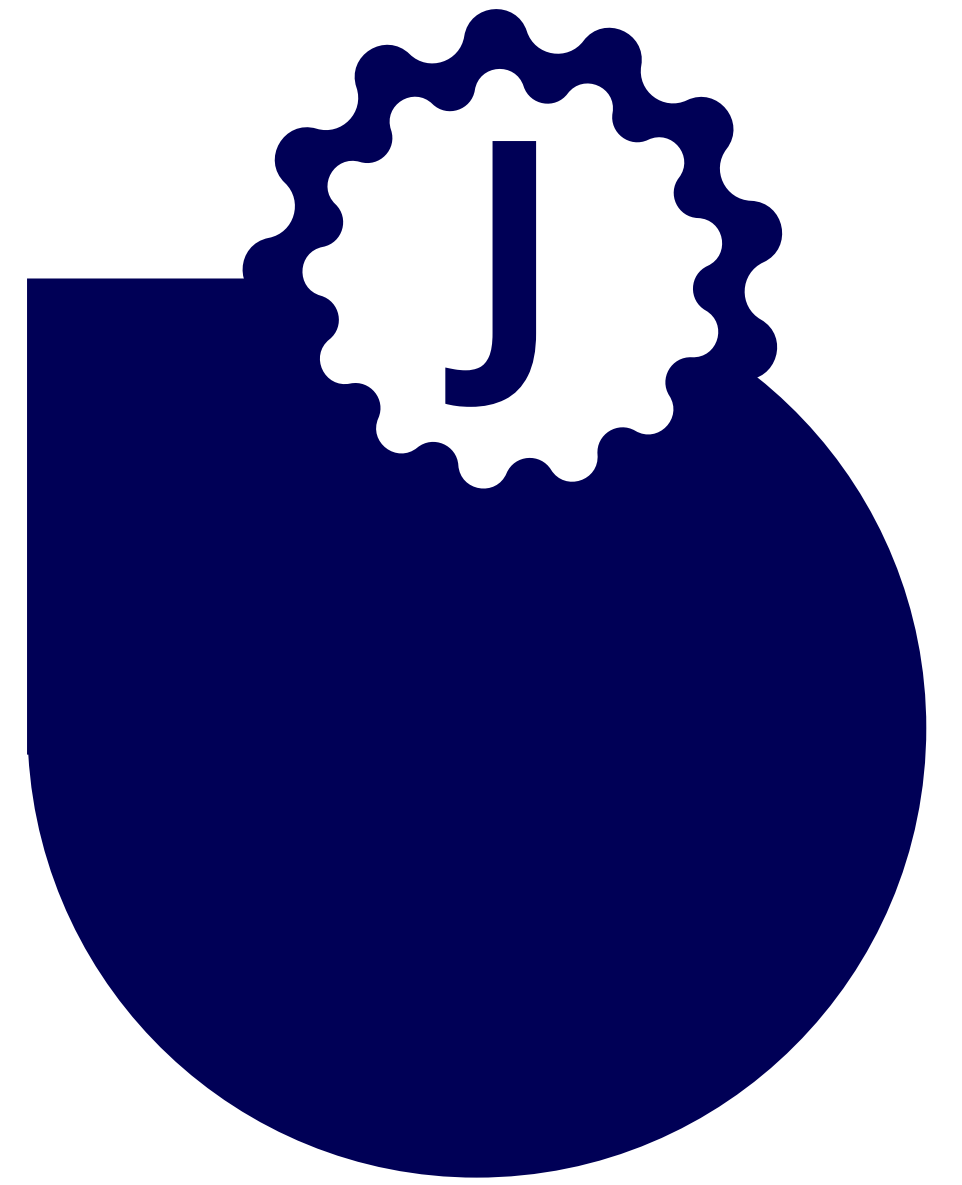


Université de Lorraine - CREM. *Repères pour l'éducation à l'image*.
Fiche 5 : qu'est-ce qu'un filtre interprétatif ? CC-BY-NC-ND 4.0.
<https://crem.univ-lorraine.fr/production/publications-ouvrages-et-dossiers-de-revues/reperes-pour-leducation-limage> (p.18-20)



Appiotti , S., Tréhondart, N., & Piot, V. (2024). *Repères pour l'éducation à l'image*. CREM. <https://crem.univ-lorraine.fr/production/publications-ouvrages-et-dossiers-de-revues/reperes-pour-leducation-limage>

Jeu



Les Gardiens du Numérique est un jeu immersif et pédagogique conçu pour sensibiliser les jeunes (de 9 à 15 ans), les parents et les enseignants aux enjeux de la citoyenneté numérique. Ce projet également décliné sous la forme d'un jeu de cartes collaboratif a été développé par la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) et le Groupe VYV, avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, la MGEN, l'An@é, et Universcience. Le jeu propose six missions principales :

- Jeux vidéo
- Vie privée en ligne
- Cyberharcèlement
- Infox
- Économie de la donnée
- Mécanismes de l'influence

Chaque mission est conçue pour être éducative et engageante, permettant aux joueurs de développer des compétences critiques pour naviguer dans le monde numérique, dans un espace dédié, en salle de classe ou chez soi (version téléchargeable). En appui, deux livrets pratiques ont été édités.



Livret parents et enseignants : [CNIL](#)

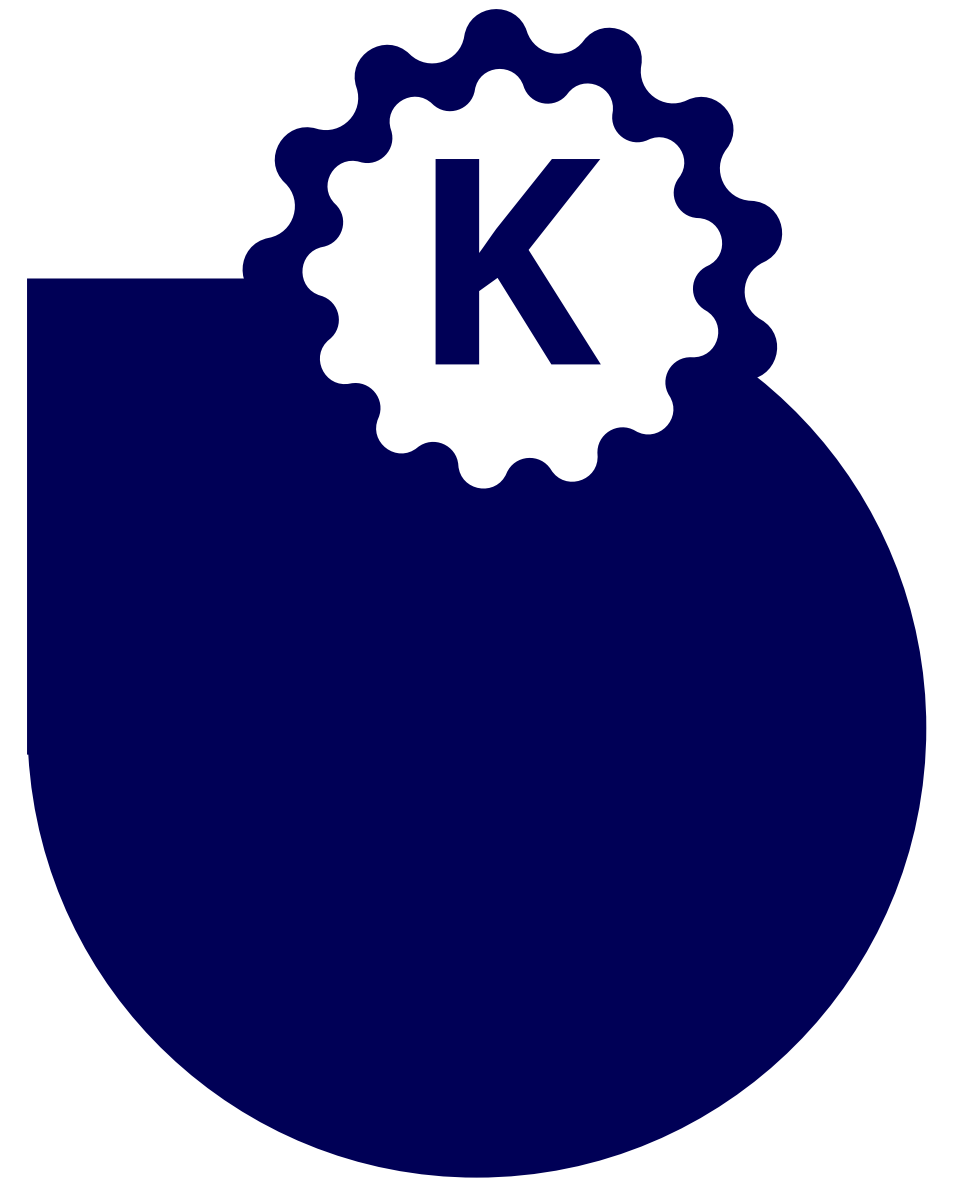
Livret enfants : [CNIL](#)

Jeu de cartes : [MGEN](#)



- Les Gardiens du numérique : [Gardiens du Numérique : jeux sur les dangers d'internet | MGEN](#)
- Alvarez J. et al. (2021). « Exploration des jeux d'évasion : définitions, évaluations et approches utilitaires », *Sciences du jeu*, 16. <http://journals.openedition.org/sdj/3434>
- Brougère, G., & Savignac, E. (2024). *Dictionnaire des sciences du jeu*. Éditions ERES.

Kit



Le **Kit pédagogique du citoyen numérique** est une ressource complète développée par plusieurs institutions publiques françaises, notamment la **Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés** (CNIL), l'**Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique** (Arcom) et le **Défenseur des droits**. Ce kit est destiné aux formateurs, enseignants, éducateurs, et parents pour accompagner les jeunes dans leurs pratiques numériques.

Il est structuré autour de quatre thématiques principales :

- Les droits sur Internet
- La protection de la vie privée en ligne
- Le respect de la création
- L'utilisation raisonnée et citoyenne des écrans

Le kit comprend des vidéos, des tutoriels, des fiches pratiques, des quiz, des parcours pédagogiques, des affiches et même une exposition itinérante.

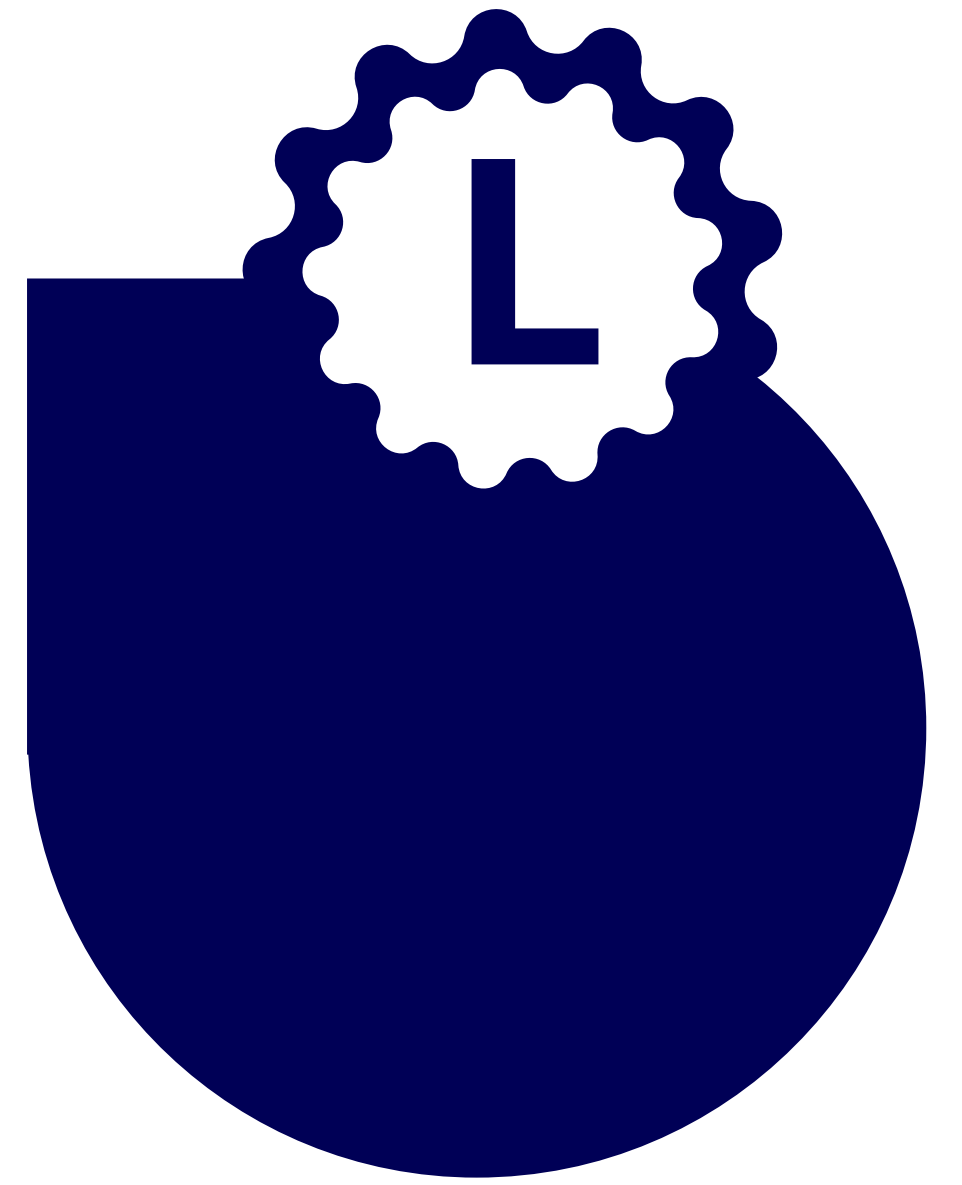


Arcom : kit pédagogique du citoyen numérique
<https://www.arcom.fr/se-documenter/ressources-pedagogiques/education-et-citoyennete-numerique/kit-pedagogique-du-citoyen-numerique-retrouvez-toutes-les-ressources>

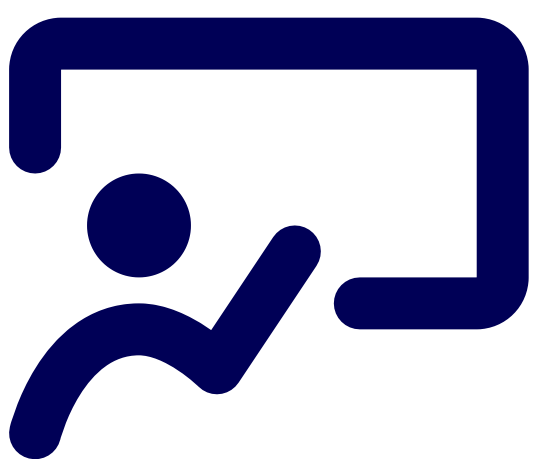
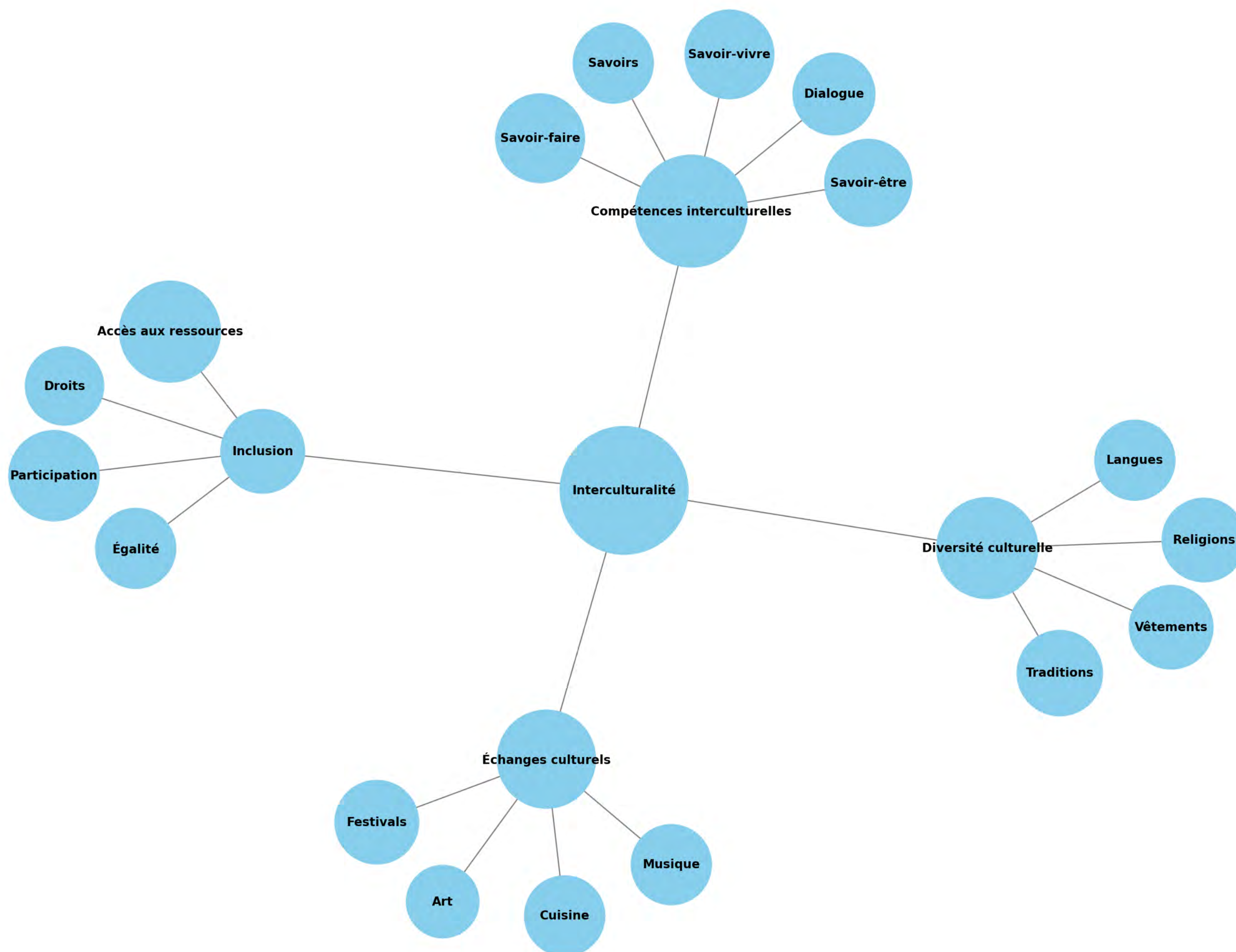


- Le référentiel CNIL de formation des élèves à la protection des données personnelles : <https://eduscol.education.fr/574/le-referentiel-cnil-de-formation-des-eleves-la-protection-des-donnees-personnelles>
- Vademecum pour l'éducation aux médias et à l'information – Généraliser l'EMI – De la maternelle au lycée : <https://eduscol.education.fr/document/33370/download>

Langue



L'apprentissage des langues est intrinsèquement lié à l'éducation à la citoyenneté mondiale : en apprenant une langue étrangère, les apprenants sont exposés à différentes cultures et perspectives. Cet enseignement favorise une approche socio-interactionnelle, où les locuteurs sont encouragés à interagir dans des contextes numériques réels. Cela inclut des activités telles que la participation à des forums en ligne, la création de contenus numériques, et l'engagement dans des échanges interculturels. Ces interactions permettent aux apprenants de développer une conscience critique et éthique de leurs actions en ligne, éléments essentiels de la citoyenneté numérique.

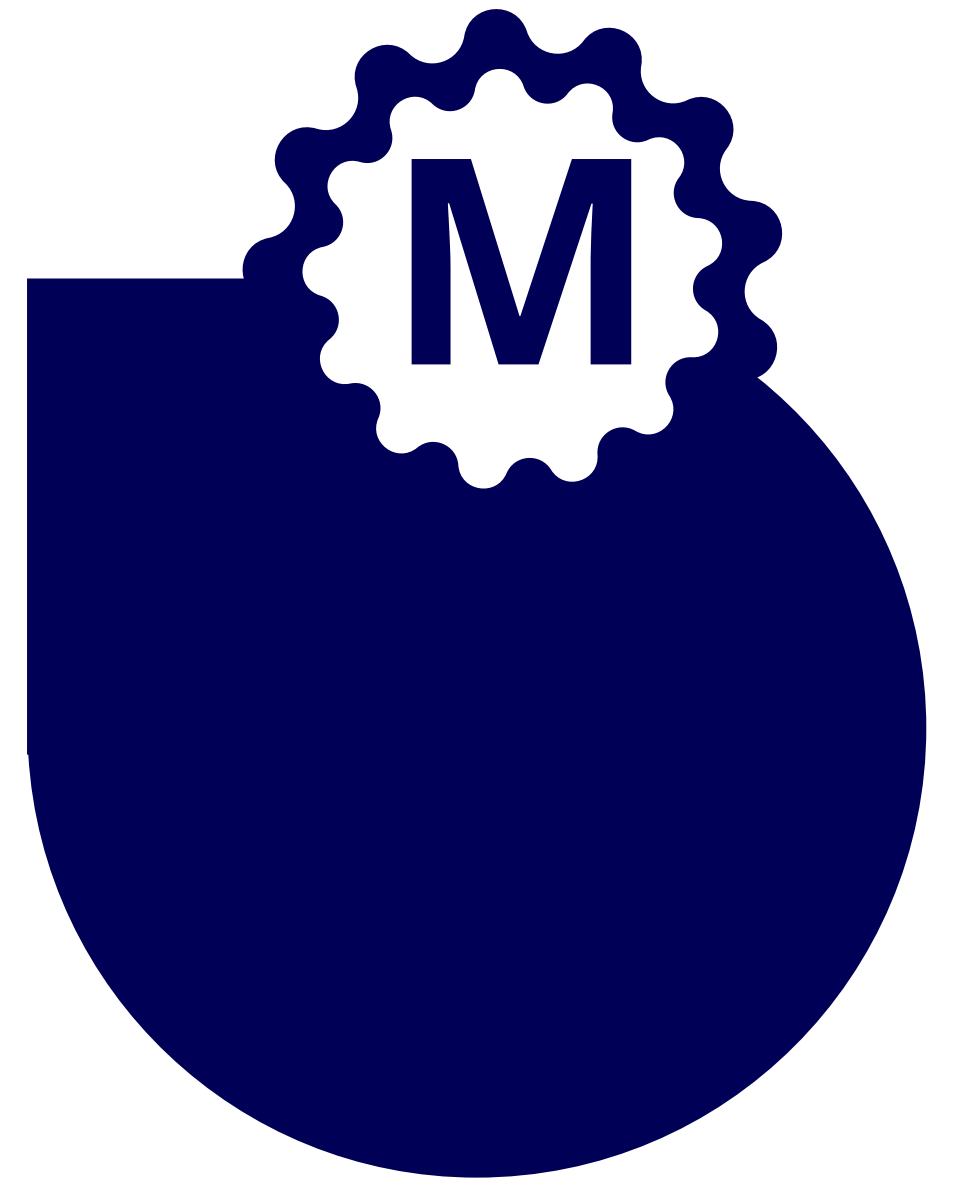


Les tâches numériques des ressources *e-lang citoyen* abordent différentes dimensions de la citoyenneté numérique et permettent aux apprenant·es de réfléchir sur les usages du numérique, notamment sur leurs propres usages : [bases de données](#). Conseil de l'Europe (ECML/CELV).

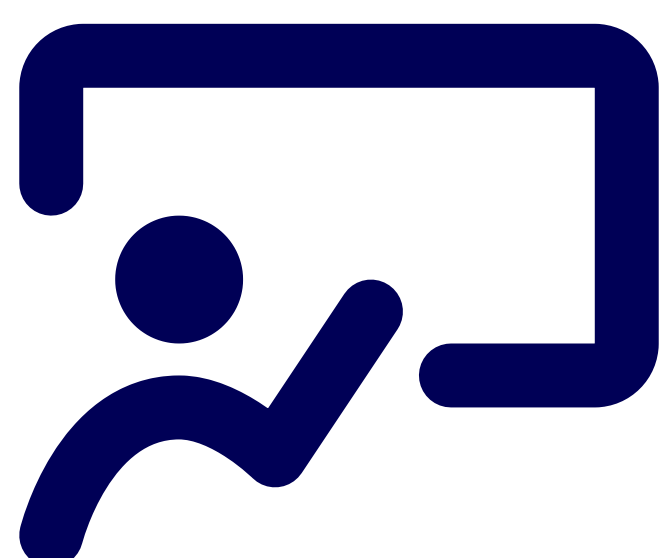


Jeanneau , C., & Ollivier, C. (2023). *Développer citoyenneté numérique et compétences langagières*. Centre européen pour les langues vivantes du Conseil de l'Europe.
<https://www.ecml.at/Resources/ECMLresources/tabid/277/ID/142/language/fr-FR/Default.aspx>

Mème



Les mèmes sont un moyen pour les individus de participer activement, souvent avec humour et de manière créative, à la culture numérique. Ils permettent de s'exprimer et de s'engager dans des discussions en ligne sur des sujets variés, allant de la politique à la culture populaire. Comprendre la nature des mèmes et leur potentiel de viralité aide les citoyens numériques à être critiques face aux fausses informations et aux messages polarisants que les mèmes véhiculent parfois. Ils peuvent être utilisés comme outils éducatifs pour promouvoir des messages de santé publique ou sensibiliser à l'hygiène numérique. Par exemple, durant la pandémie de COVID-19, de nombreux mèmes ont été créés et partagés pour encourager les mesures de sécurité comme le port du masque et la distanciation sociale.



Scénario pédagogique : les usages pédagogiques du mème :

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20896>

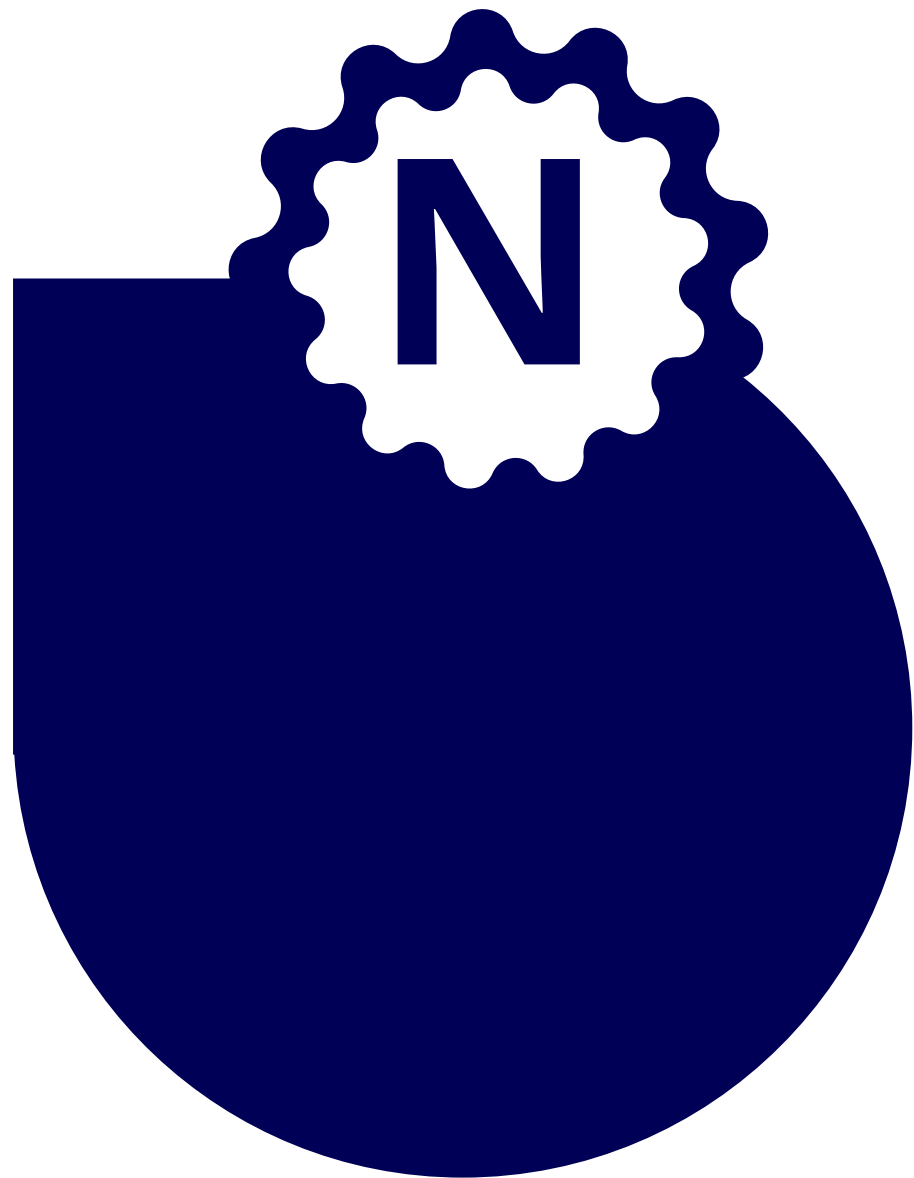
Académie de Besançon



- Jost, F. (2022). *Est-ce que tu mèmes ? De la parodie à la pandémie numérique*. CNRS éditions.
- Wagener, A. (2022). *Mèmologie : Théorie postdigitale des mèmes*. UGA éditions.
- Kaplan, F., & Nova, N. (2016). *La culture internet des mèmes*. Presses polytechniques et universitaires romandes.

Nomophobie

La *nomophobie*, également appelée *mobidépendance*, est un néologisme désignant la peur excessive d'être séparé de son téléphone mobile. Ce terme est une contraction de l'expression anglaise *no mobile phone phobia* et a été inventé lors d'une étude menée en 2008 par la UK Post Office. Cette incapacité à vivre sans son portable est source de *technoférence*, lorsque les artefacts entravent la communication et les interactions sociales dans la vie quotidienne. Plusieurs postures physiques (*tech neck* ou *text neck*) et types de comportements sont associés à cette assuétude technologique nomade : le syndrome FOMO (*fear of missing out*) ou la peur de rater quelque chose, le *phubbing* (mot-valise anglais composé de *phone* et *snubbing*) pour désigner l'acte de *télesnober* quelqu'un, à savoir ignorer les personnes physiquement présentes en consultant son téléphone plutôt que d'interagir avec elles, ou encore l'*athazagoraphobie*, crainte d'être oublié, notamment sur les réseaux sociaux. Ce phénomène pourrait évoluer avec la tendance des « IA portables », gadgets et badges connectés.



La bande dessinée « Dans la tête de Juliette » (CLEMI)



Scénario pédagogique : Et vous, êtes-vous nomophobe ?

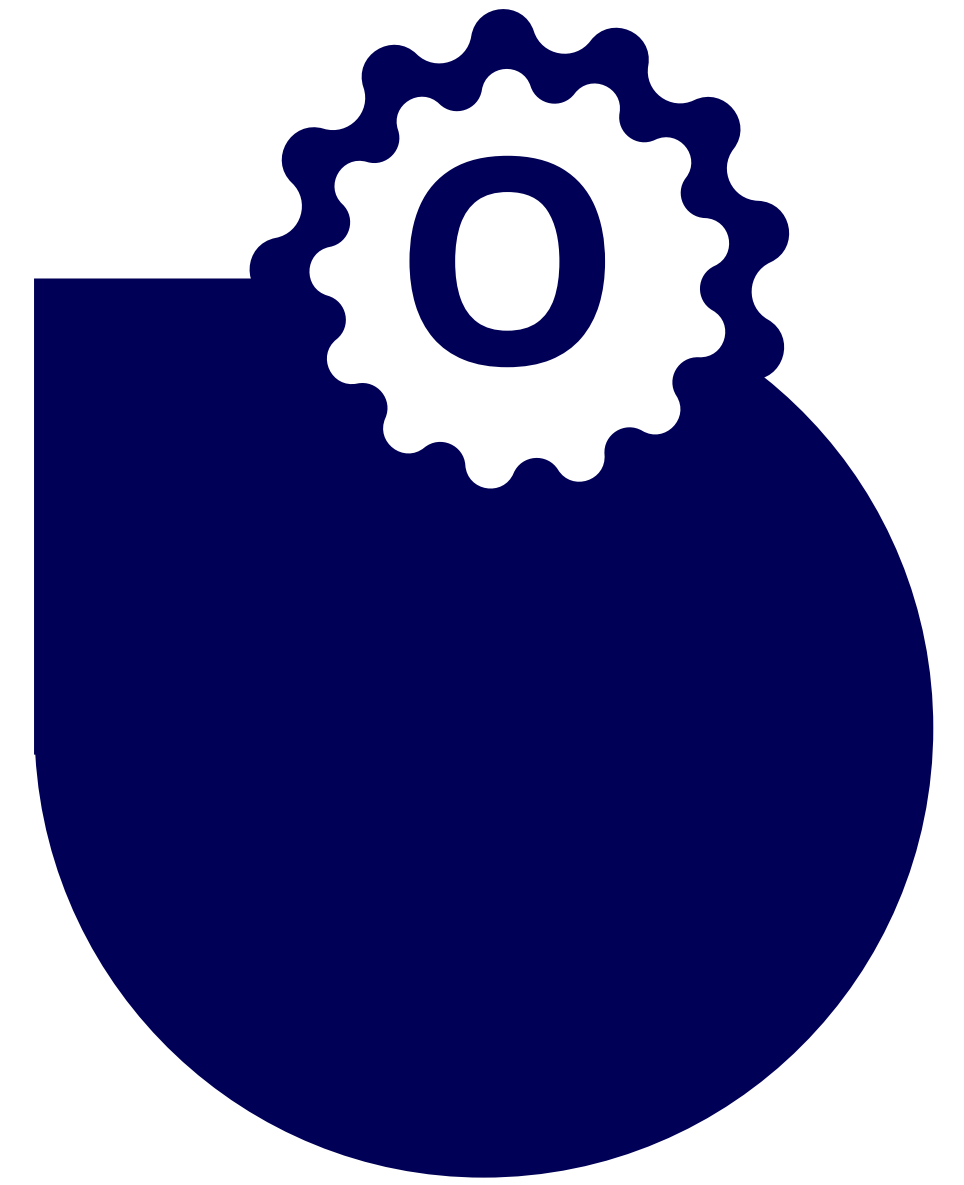
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20266>

Académie de Strasbourg

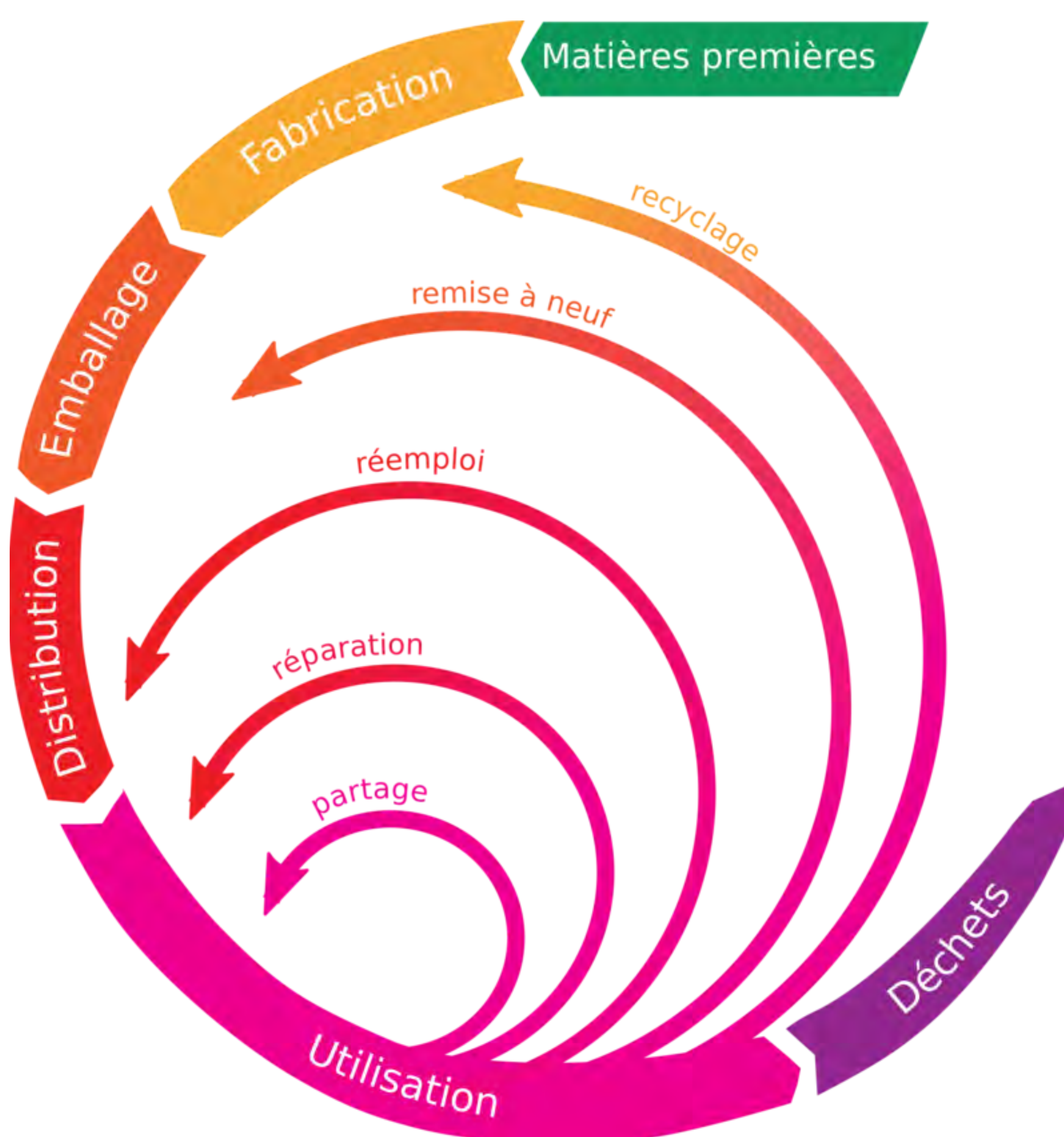


- Galli, D., Renucci, F., & Tisseron, S. (2020). *Pharmaphone: La voix des adolescents*. De Boeck supérieur.
- Nova, N. (2020). *Smartphones: Une enquête anthropologique*. Metis Presses.
- Cordier, A., & Erhel, S. (2023). *Les enfants et les écrans*. Retz.

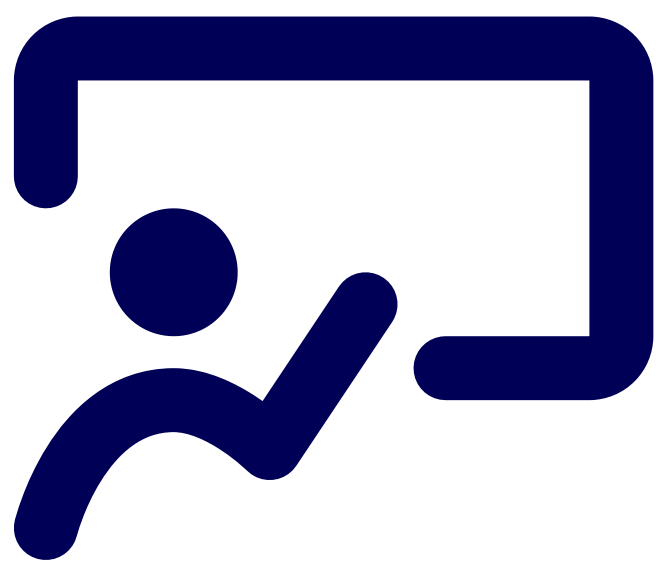
Obsolescence



Les chercheuses **Claudia Déméné** et **Anne Marchand** dressent en ligne [une typologie des obsolescences relative et absolue](#). De leur analyse critique il appert qu'il faut relativiser la responsabilité de la tant décriée « obsolescence programmée » incombant aux fabricants et « reconnaître davantage l'implication de l'utilisateur dans la diminution de la durée de vie technique et prématurée des équipements électroniques ». **Jeanne Guien**, philosophe, souligne dans sa [thèse](#) la diversité lexicale qui ne se limite pas à cette seule expression restrictive d'obsolescence programmée : durabilité, cycle de vie, jetabilité, etc. L'obsolète, selon l'auteure, partage l'existence ambiguë du déchet, « entre rejet et intégration », le déchet devenant un objet obscène (« en dehors de la scène »). L'ambivalence du déchet se perçoit à titre d'exemple, indique-t-elle sur [France Culture](#), dans les comportements syllogomaniaques. Le déchet est un fait social, un ex-bien, soumis, avant de devenir *res nullius*, au droit et à la coutume. Stigmatisé et « invisibilisé » il peut être *réhabilité tant au niveau de sa fonction mémorielle que de son utilité matérielle*.



Cycle de vie d'un produit - [Wikimedia](#)

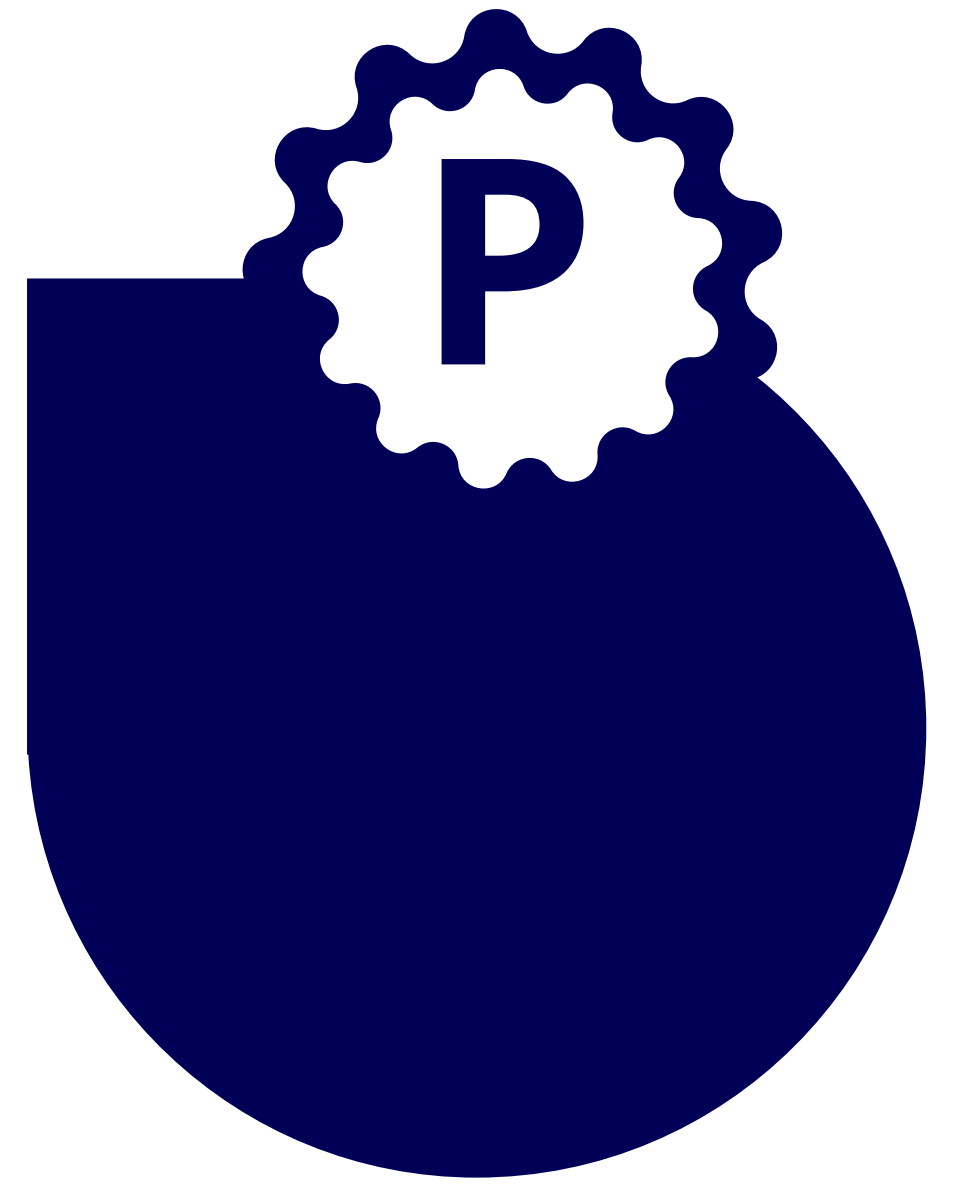


Scénario pédagogique : Une démarche créative solidaire
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20927>
Académie de Lille



Jeanne Guien. (2023). « Une heuristique de la panne ? Les cas d'obsolescence programmée et leur mise en débat ». *Techniques & Culture*, Suppléments au numéro 72. <http://journals.openedition.org/tc/12557>

Panique



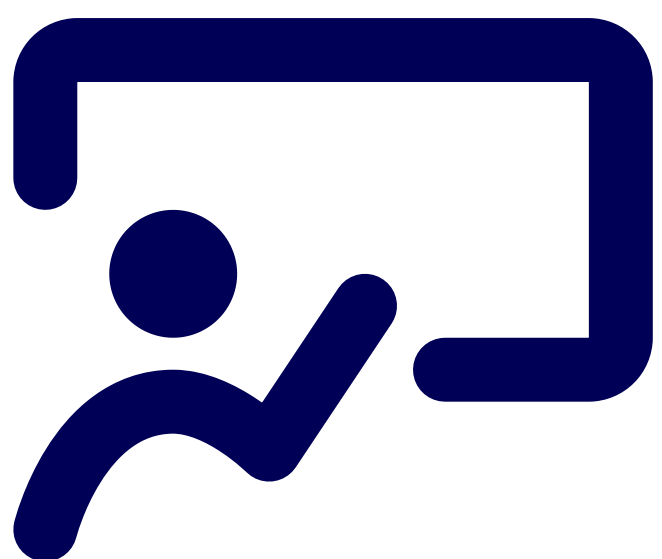
Le concept sociologique de *panique morale* décrit une réaction collective disproportionnée à un événement ou un groupe perçu comme une menace pour les normes et valeurs sociales. Ce phénomène est souvent amplifié par les médias et peut entraîner des changements sociaux et politiques significatifs. Le terme *panique morale* a été popularisé par le sociologue **Stanley Cohen** dans son ouvrage *Folk Devils and Moral Panics* (1972). Il décrit comment les médias, les autorités et le public réagissent de manière excessive à des comportements ou des groupes perçus comme déviants, créant ainsi une panique morale. Ce processus implique généralement :

- Identification d'un groupe ou comportement jugé déviant
- Amplification médiatique qui exagère la menace
- Réaction publique et politique disproportionnée visant à contrôler ou éradiquer la menace perçue (« entrepreneurs de morale », **Howard Becker**)

En élargissant le concept au numérique les [jeux vidéo](#) ont souvent été accusés de promouvoir des comportements agressifs chez les jeunes. Plus récemment l'intelligence artificielle est devenue un sujet majeur de paniques morales dans le contexte numérique contemporain. Le [rapport de la commission Enfants et écrans](#) (avril 2024) propose à cet égard une approche équilibrée transpartisane, fondée sur des consensus scientifiques pour aborder les enjeux. Il souligne l'omniprésence des écrans, les effets néfastes sur la santé somatique des enfants, les risques liés à l'accès non maîtrisé des mineurs à des contenus inappropriés et recommande une approche collective pour répondre à ces défis.



Edvard Munch, *Le Cri*. [Wikimedia](#)

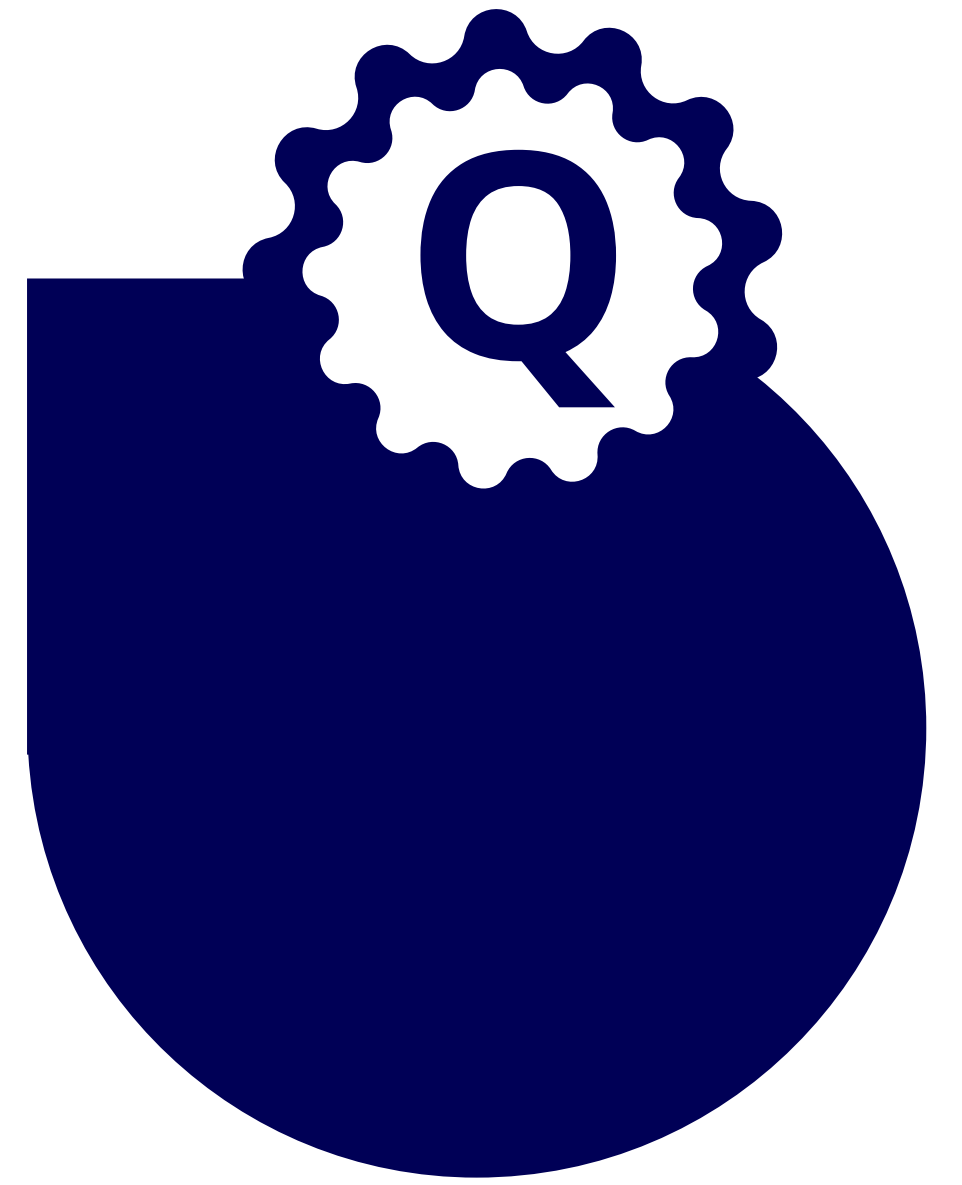


Scénario pédagogique : Les réseaux sociaux en débat
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/22159>
Académie de Poitiers

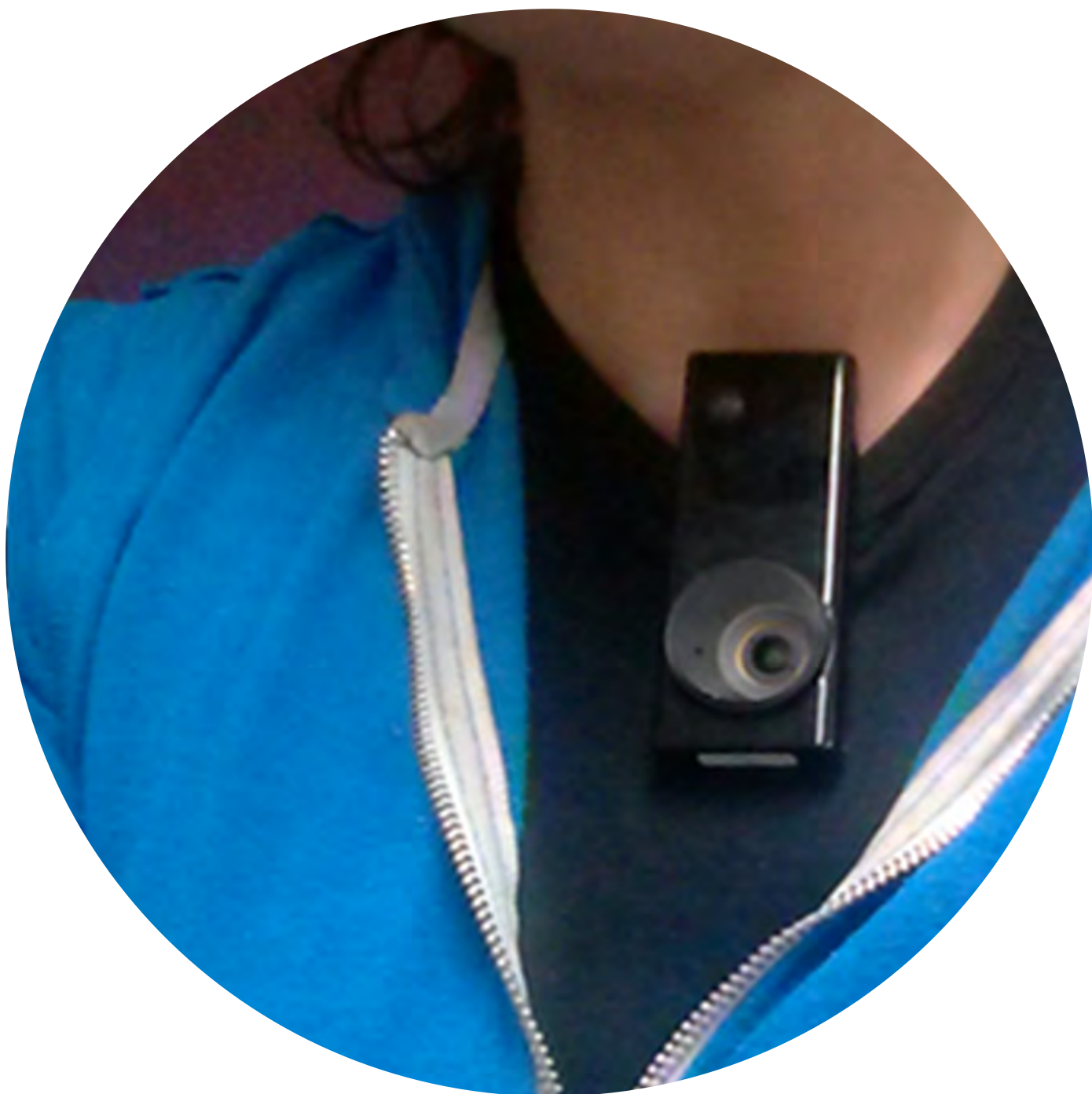


- Hervé Le Crosnier. CEMU. (2023). *01 Culture numérique | Paniques morales | Partie 1*, in *Cours de Culture numérique 2023-2024*. [Vidéo]. Canal-U. <https://doi.org/10.60527/m70v-1h33>
- Hervé Le Crosnier. CEMU. (2023). *02 Culture numérique | Paniques morales | Partie 2*, in *Cours de Culture numérique 2023-2024*. [Vidéo]. Canal-U. <https://doi.org/10.60527/qbgh-h493>

Quantification



La *quantification de soi* ou *autoquantification*, mise en chiffres de soi, voire *automesure* (*quantified self*, *self-tracking* en anglais) est une pratique qui consiste à utiliser des technologies pour mesurer et analyser divers aspects de sa vie quotidienne. Cette pratique englobe la collecte de données personnelles telles que le poids, la tension artérielle, les calories consommées, le nombre de pas effectués, et le rythme cardiaque. Les outils utilisés incluent des bracelets connectés, des podomètres, des montres intelligentes, et des applications mobiles. La **CNIL** souligne que les informations collectées par les dispositifs de *quantified self* sont souvent stockées sur des serveurs externes, ce qui pose des problèmes de sécurité et de confidentialité. Le RGPD ([Règlement général sur la protection des données](#)) impose des exigences strictes en matière de traitement des données personnelles, en particulier pour les données sensibles comme celles de santé. Selon le RGPD, le traitement de ces données est en principe interdit, sauf si des exceptions spécifiques sont respectées, notamment l'obtention du consentement explicite de l'utilisateur. L'automesure peut aller jusqu'à la pratique de capturer et de documenter de manière continue les événements de sa vie quotidienne à l'aide de dispositifs numériques (*lifelogging* ou journal de vie).



Autographer lifelogging device - [Wikimedia](#)



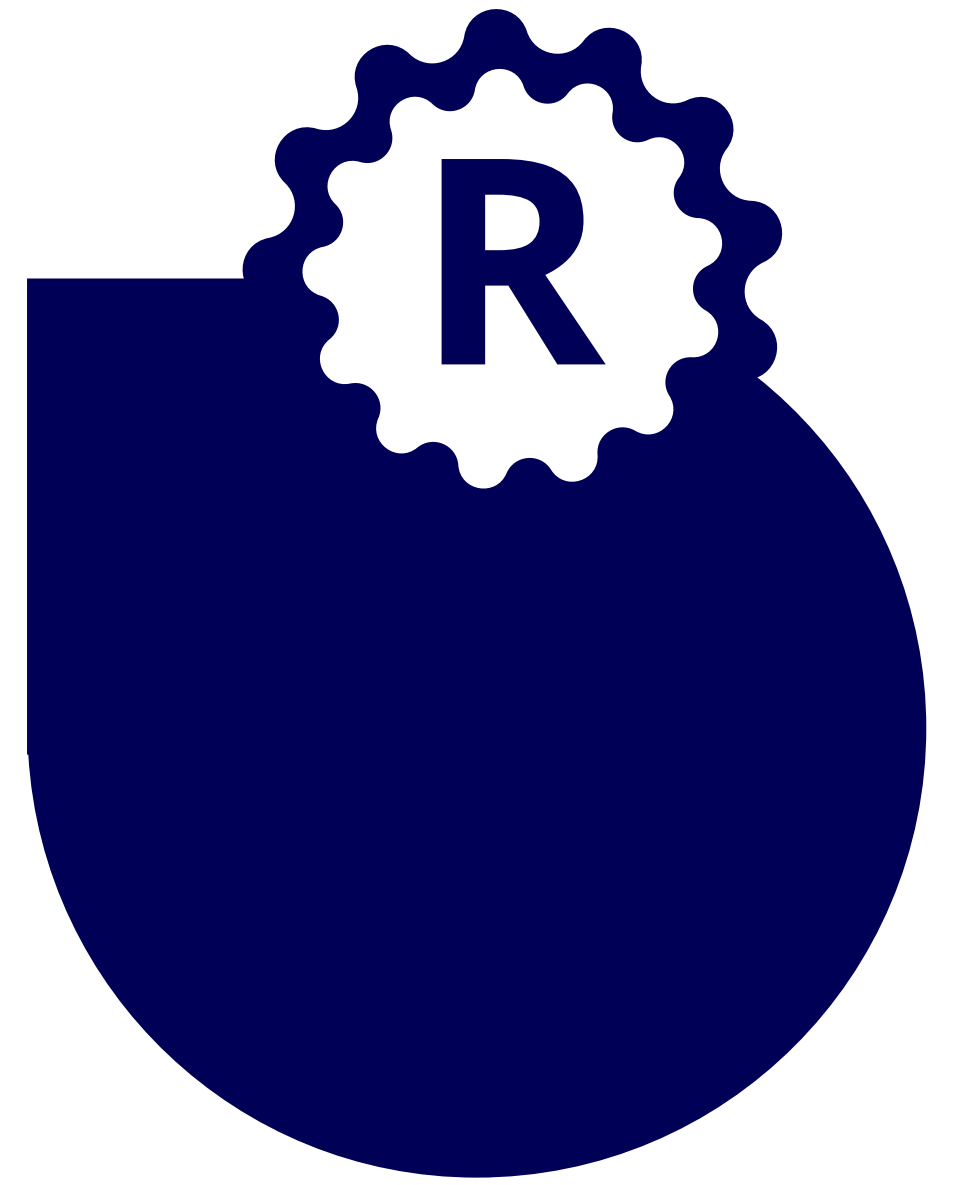
Scénario pédagogique : L'auto-quantification en EPS et par l'EPS
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/education-physique-et-sportive/publications/e-noveps/quelle-forme-de-pratique-physique-/l-auto-quantification-en-eps-et-par-l-eps-1322822.kjsp?RH=1593503033230>

Académie de Nantes

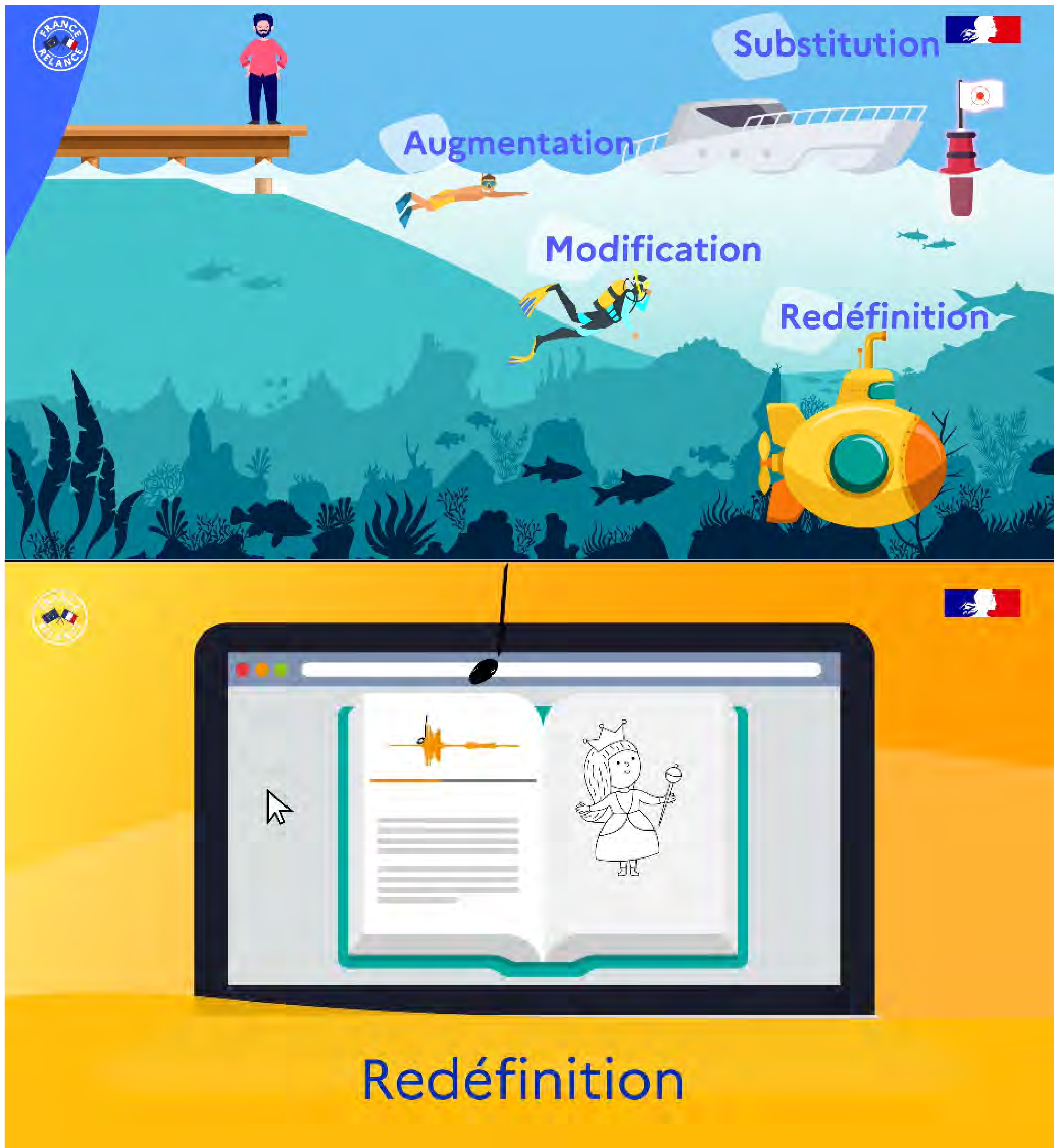


- Quidu, M., & Favier-Ambrosini, B. (2022). « Pour une éducation à et par l'auto-quantification en EPS ». *eJRIEPS. Ejournal de la recherche sur l'intervention en éducation physique et sport*, 50, 103-133. <https://doi.org/10.4000/ejrieps.7754>
- LINC. (2017). Le corps, nouvel objet connecté. Du quantified self à la M-santé: Les nouveaux territoires de la mise en données du monde. Cahiers IP, 2. <https://linc.cnil.fr/cahier-ip2-le-corps-nouvel-objet-connecte>

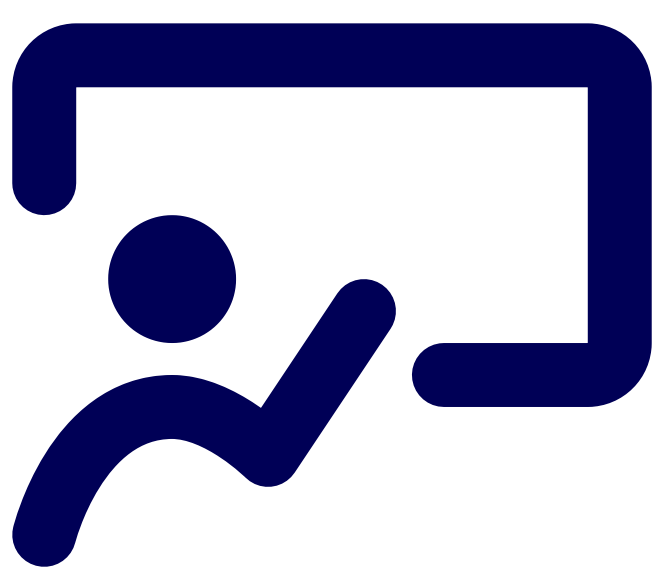
Redéfinition



La redéfinition est une composante clé du modèle SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redéfinition), développé par le chercheur **Ruben Puentedura**, qui est largement utilisé pour intégrer le numérique dans l'éducation. Ce modèle propose une progression en quatre étapes pour transformer les pratiques pédagogiques grâce aux technologies numériques. La redéfinition, niveau avancé, permet de créer de nouvelles tâches d'apprentissage.



Réseau Canopé : [Le modèle SAMR pour intégrer le numérique dans la pédagogie](https://www.canopie.fr/le-modele-samr-pour-integrer-le-numerique-dans-la-pedagogie)



Démarche pédagogique : Le numérique pour dévoluer les apprentissages. Académie de Normandie.

<https://eps.ac-normandie.fr/spip.php?article2011>



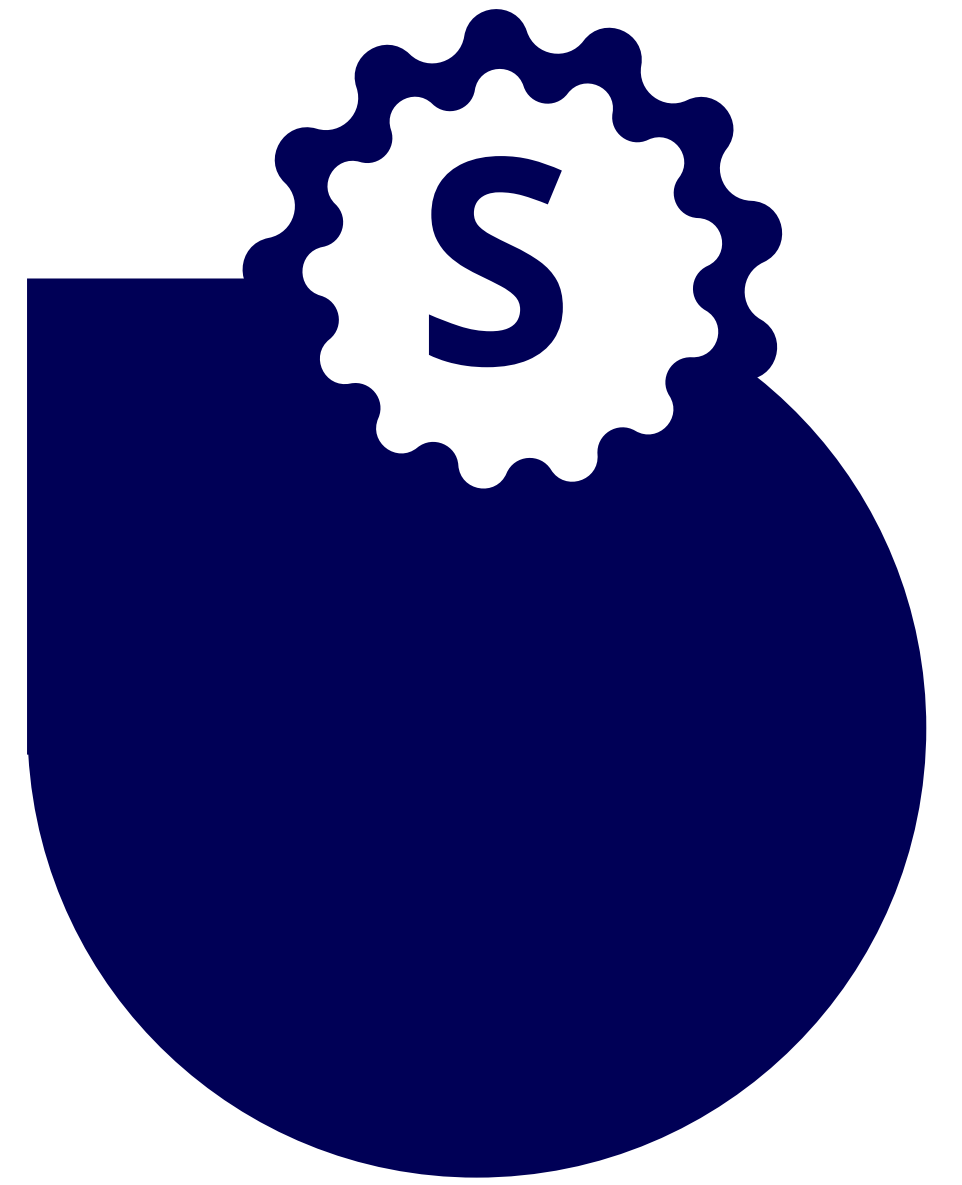
- DGEE. (2024, mai 5). « Le modèle SAMR ». *Le numérique au services des apprentissages*.

<https://tuic.education.pf/le-modele-samr>

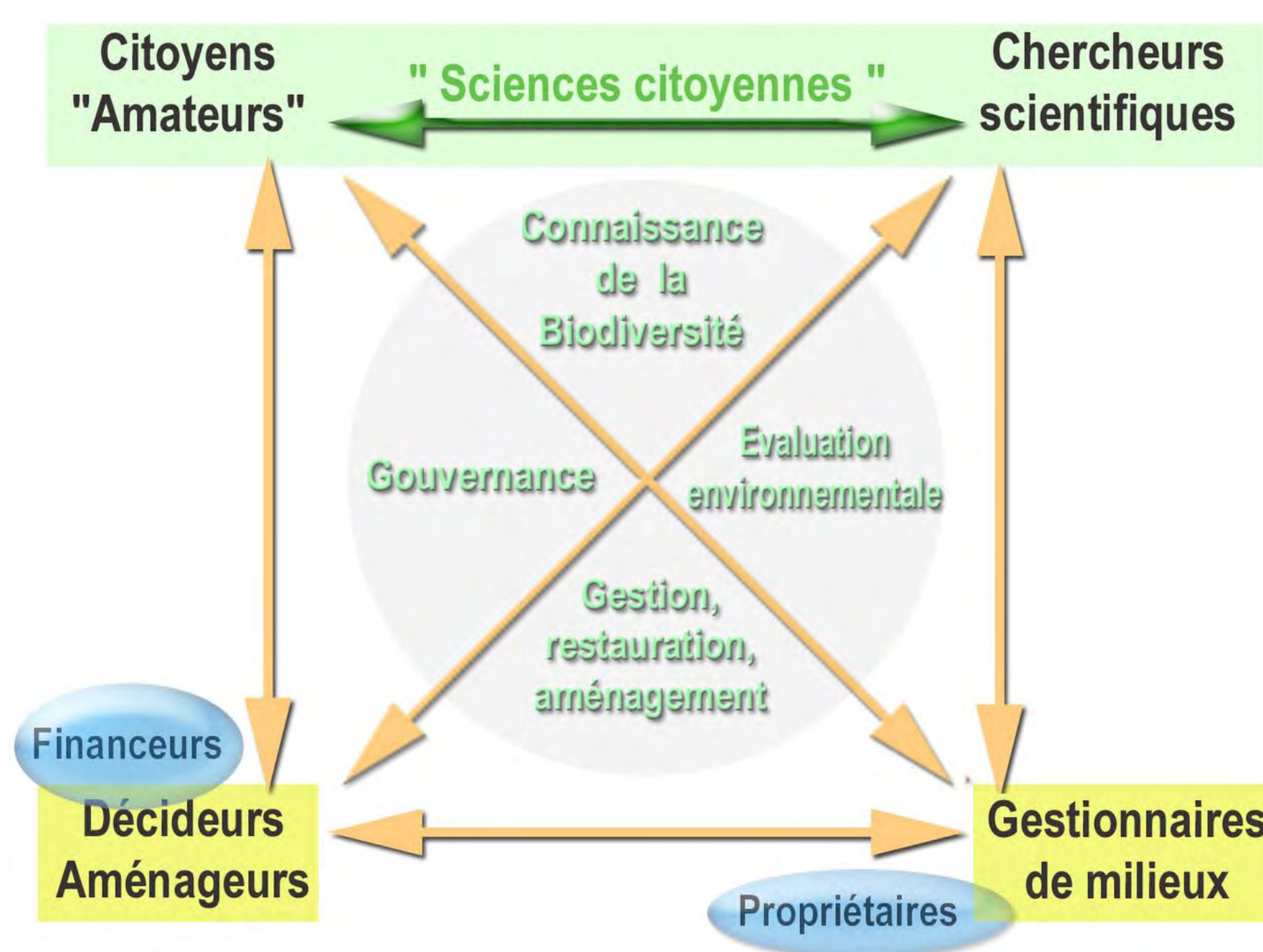
- Collectif (2021). « Numérique ». *Dictionnaire des termes utilisés en formation*.

<https://doi.org/10.58079/nm1t>

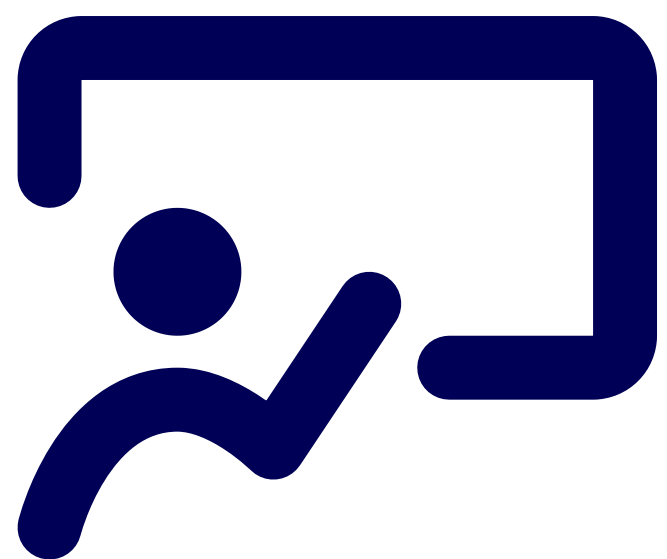
Science



La *science citoyenne*, également connue sous le nom de *sciences participatives*, est une approche de la recherche scientifique qui implique la participation active du public dans le processus de recherche. Les citoyens peuvent contribuer à diverses étapes de la recherche, notamment la collecte de données, l'analyse, et parfois même la conception de projets de recherche. Les observateurs s'engagent dans des activités encadrées par un protocole telles que l'identification d'espèces, la collecte de données environnementales, ou l'analyse d'images scientifiques. En France, plusieurs projets de science citoyenne peuvent être cités, notamment **Orchisauvage** (collecte d'observations d'orchidées sauvages), **Vigie-Nature** (surveillance de la biodiversité), le **SPIPOLL** (suivi photographique des insectes pollinisateurs), l'**Observatoire des Saisons** (étude des changements saisonniers des plantes et des animaux), l'**Opération Papillons** (mesure des effets des activités humaines sur les lépidoptères) et la « captologie citoyenne » aux champs d'application multiples (mesures de proximité et individuelles de la qualité de l'environnement à l'aide du *smartphone* ou de micro-capteurs artisanaux). Ce dernier domaine développé par **Laurence Allard** est à rapprocher du *sensor journalism* (qui utilise lesdites données récoltées) situé à la croisée du journalisme mobile (Mojo), du FLTM (*DIY*) et de la science citoyenne, dans un souci de sobriété énergétique.



Graphie - [Wikimedia](#)



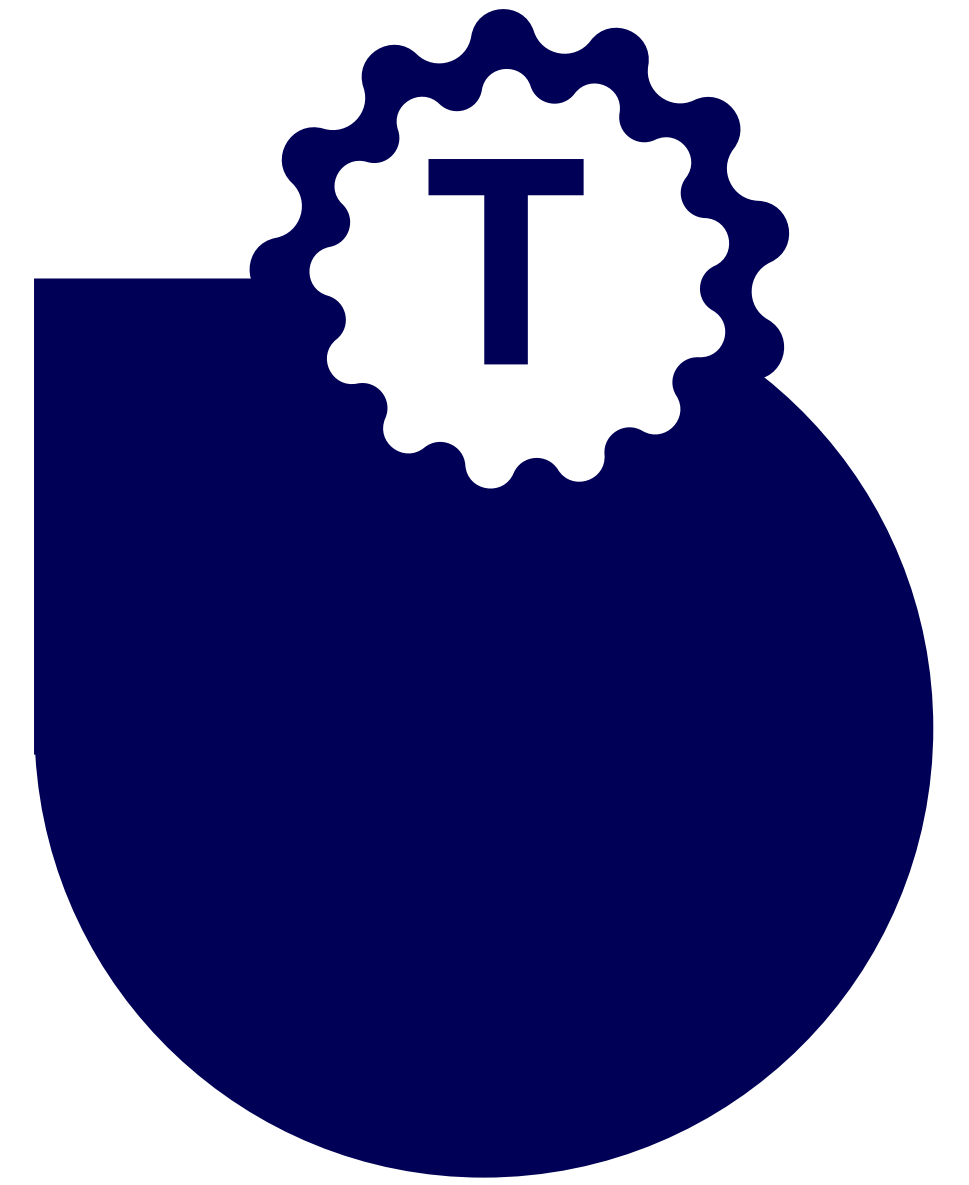
Scénario pédagogique : La protection de la biodiversité proche du collège. Académie de Créteil.

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/14850>

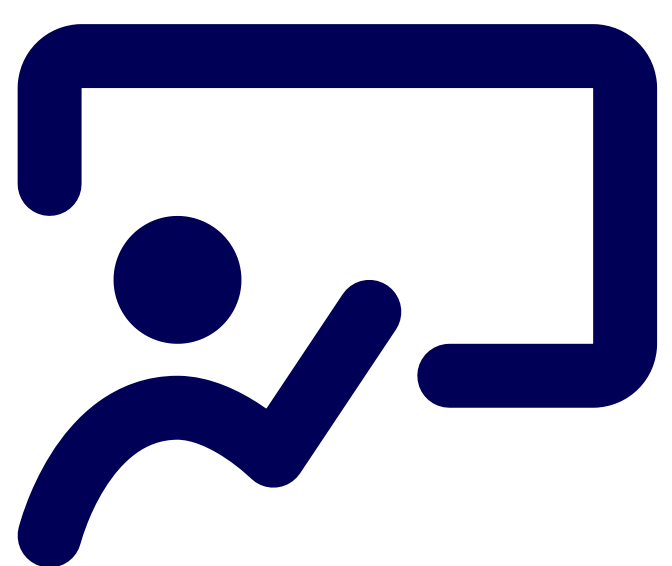
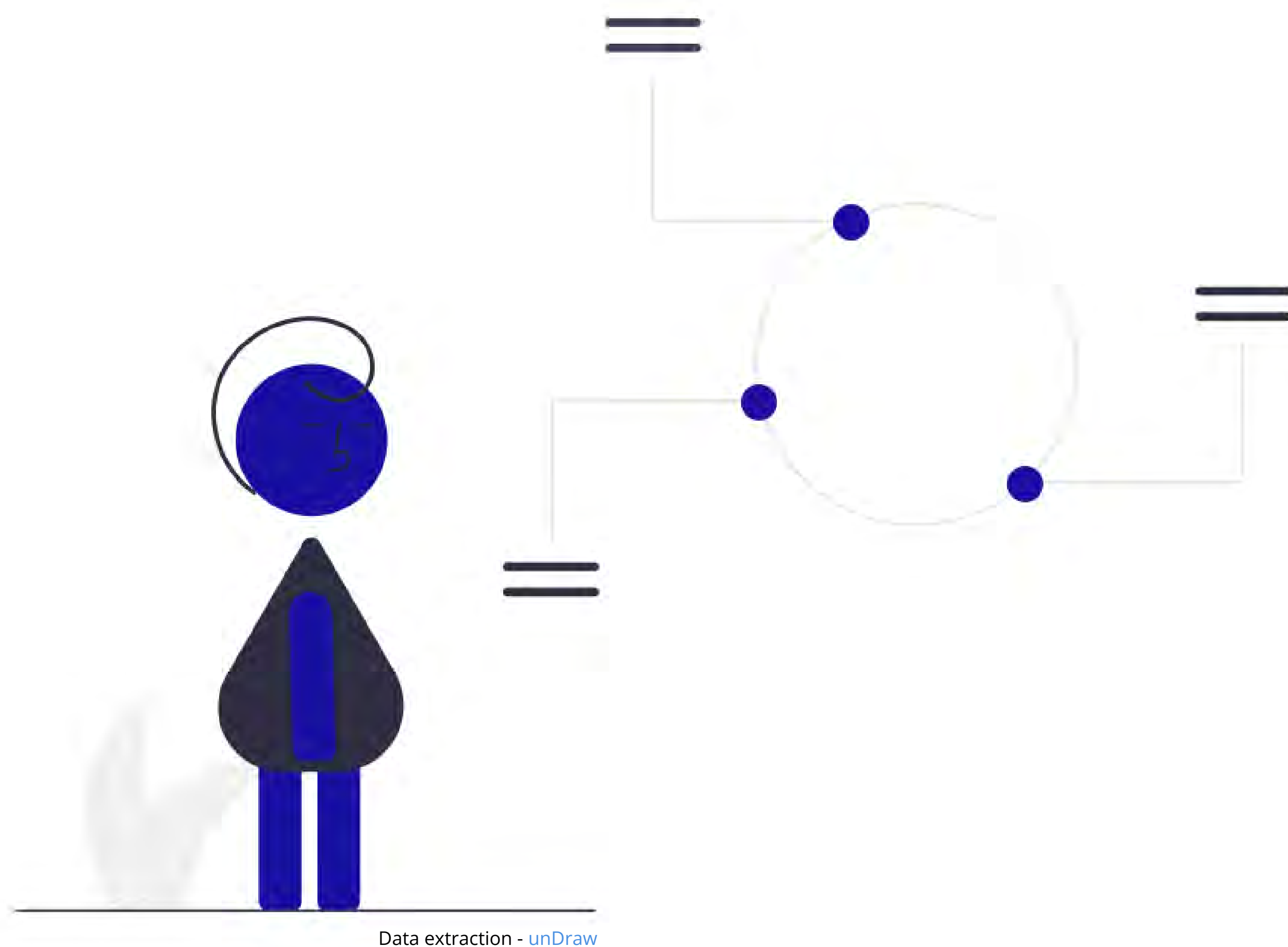


- Severo Marta. (2021) « Sciences et recherches participatives » *Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. <https://publicationnaire.humanum.fr/notice/sciences-et-recherches-participatives>
- Allard, L. (2020). « Le sensor journalism ou la "captologie citoyenne" » [Audio]. *rts.ch*. <https://www.rts.ch/audio-podcast/2020/audio/le-sensor-journalism-ou-la-captologie-citoyenne-25095512.html>

Trace



Selon la professeure des universités en sciences de l'information et de la communication **Béatrice Galinon-Mélénec** ([L'Homme-Trace](#)) la notion de trace numérique est distincte de celle d'empreinte numérique : « L'inscription dans le support est l'*empreinte*. La *trace* renvoie à la dimension indicielle du processus qui a produit l'empreinte ». Cette distinction souligne la complexité et la diversité des traces en tant qu'éléments d'analyse dans le paradigme de l'Homme-trace. **Louise Merzeau**, médiologue et photographe, a exploré comment ces traces affectent la relation des individus à leur identité, leur mémoire, et leur liberté. Elle évoque ainsi un « individu-data converti en gisement de ressources que viennent forer les automates de la fouille identitaire ».

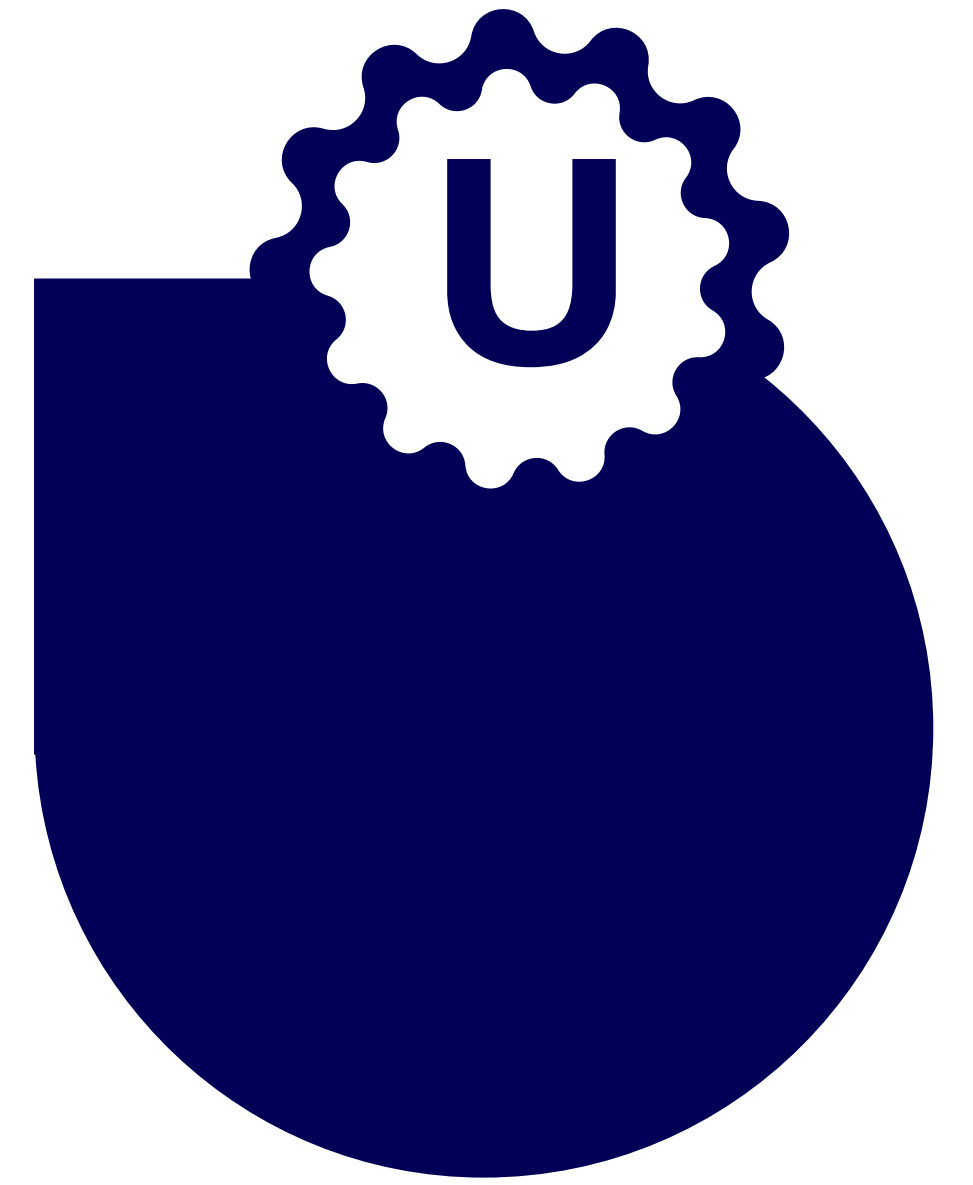


Scénario pédagogique : Protéger les données personnelles et la vie privée. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19838>
Académie de Lille



- Galinon-Melenec, B., & Zlitni, S. (éds.). (2013). *Traces numériques*. CNRS Éditions. <https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.21699>
- Marcon, C., & Shehata, M. (2021). « Traces numériques et durabilité – temporalités, usages, éthique ». *Revue COSSI*, 10. <https://revue-cossi.numerev.com/numeros/71-revue-10-traces-numeriques-et-durabilite-temporalites-usages-ethique>

Ultracrépidarisme



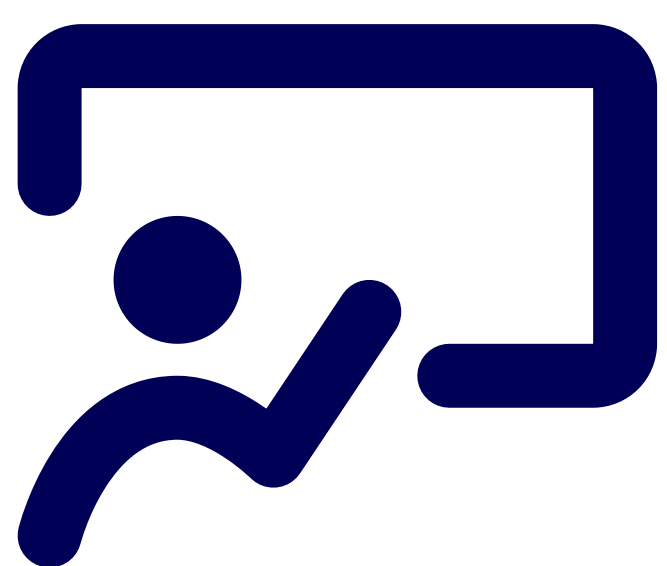
Durant la pandémie de COVID-19, la tendance à solliciter des experts hors de leur champ d'expertise reconnu a permis d'essaimer et de populariser le terme rare d'*ultracrépidarisme* dérivé de l'anglais *ultracrepidarian* créé en 1819 par l'essayiste **William Hazlitt**. L'origine étymologique vient de l'expression latine *ne supra crepidam sutor judicaret* rapportée par **Pline l'Ancien** dans une [anecdote](#) de son *Histoire naturelle* : l'artiste grec **Apelle** répond à un cordonnier qui, après lui avoir signalé une erreur d'anse dans la représentation d'une sandale (*crepida* du grec *krepis*), s'enhardit à critiquer la jambe. Le peintre ayant corrigé le premier défaut ne valide pas la seconde remarque en précisant de manière proverbiale qu'un cordonnier ne devrait pas donner son avis plus haut que la chaussure, lui reprochant donc de donner des avis et des conseils sur des sujets en dehors de son domaine de compétence. Les controverses sanitaires successives « ont vu se multiplier des voix d'expertises multiples, contradictoires, convoquées dans des temps contractés »¹ soulevant des interrogations d'ordre déontologique et éthique. En outre, « en déplaçant le langage de la connaissance vers celui de la croyance, en mettant la lumière sur des personnalités plutôt que sur la qualité intrinsèque de leurs interventions, trois types de biais apparaissent »² : l'effet Dunning-Kruger (excès de confiance et surestimation des compétences), le faux équilibre (équivalence des sources académiques ou non, horizontalité de certains médias, valorisation de points de vue extrêmes), biais de cadrage (manière de présenter l'information).

¹ Corroy-Labardens, L. et al., 2024. p.10

² Corroy, L. , Chauzal-Larguier, C., 2024. p.10



La maison de Vasari à Florence, Apelle. [Wikimedia](#)



Scénario : Comment s'informer sans être désinformé ?

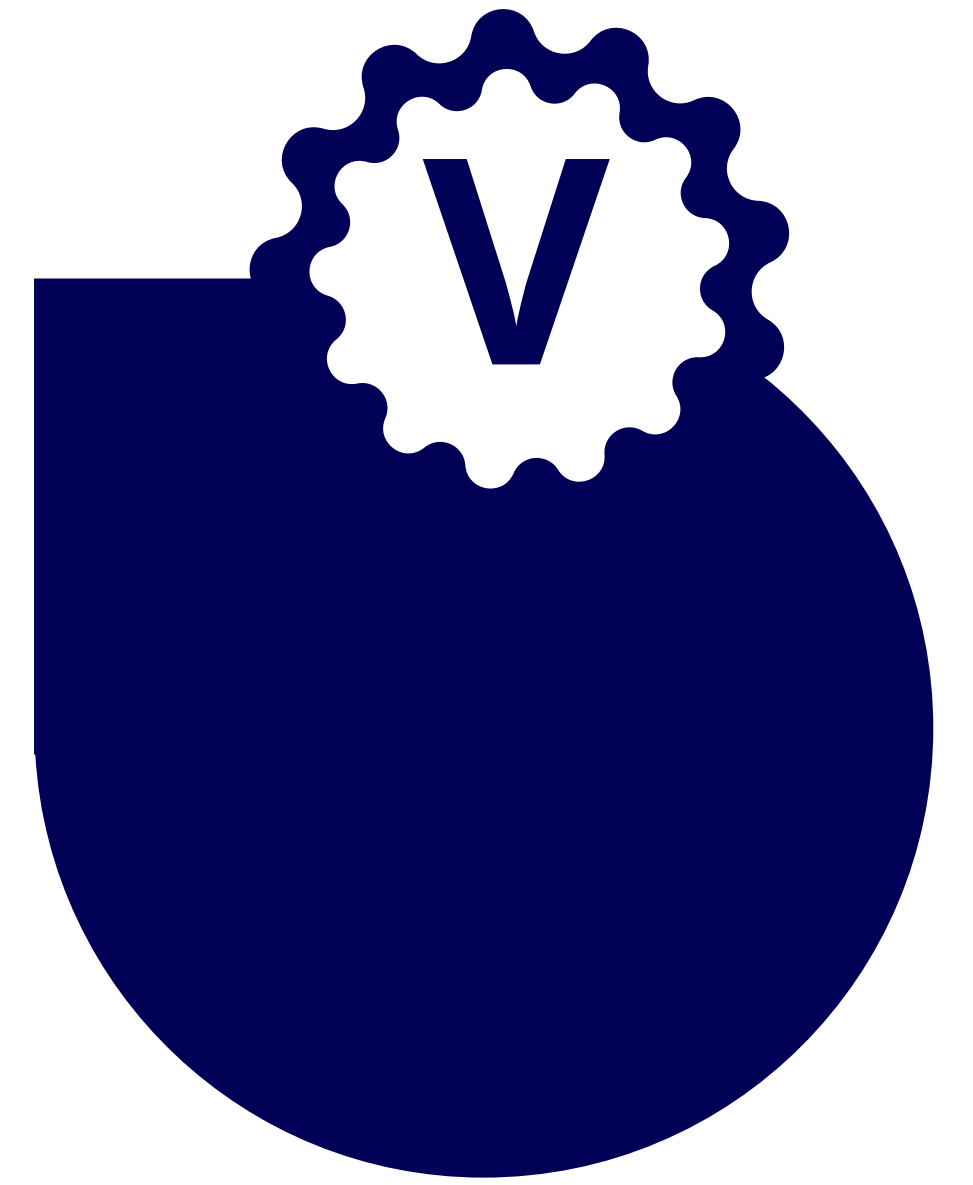
<http://www.education-aux-medias.ac-versailles.fr/?les-bons-chemins-de-l-info&ariane=97>

Académie de Versailles



- Corroy-Labardens, L., Chauzal-Larguier, C., & Pourrez, A. (2024). *Expertes, experts en santé dans les médias : Entre légitimité et controverses*. ISTE Editions.
- Corroy, L., Chauzal-Larguier, C. (2024). *L'expertise dans les médias pendant la pandémie*. ISTE Editions.

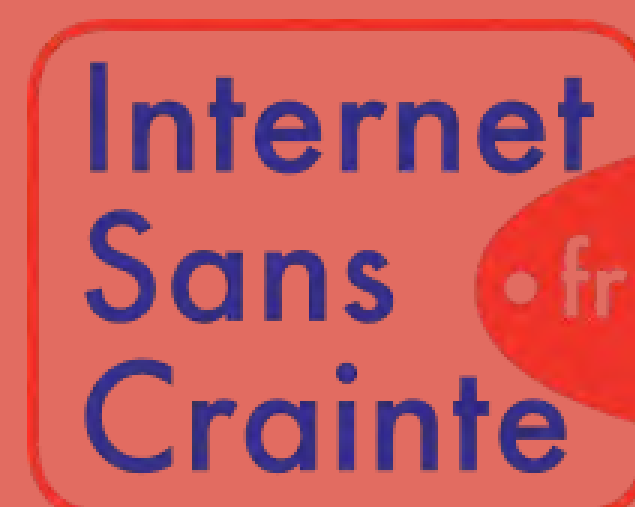
Violence



Une [étude de cartographie sur la cyberviolence](#) a été réalisée par le **groupe de travail T-CY** (Comité de la Convention sur la cybercriminalité) du **Conseil de l'Europe** sur la *cyberintimidation* et d'autres formes de *violence en ligne*, en particulier à l'encontre des femmes et des enfants. Les actes de cyberviolence peuvent englober selon l'étude divers types de harcèlement, d'atteintes à la vie privée, d'abus et d'exploitation sexuels, ainsi que des préjugés à l'égard de groupes sociaux ou de communautés. La cyberviolence peut également impliquer des menaces directes, des violences physiques, et différentes formes de cybercriminalité.

Cyberviolence

- **Atteintes à la vie privée**
 - *Doxxing, chantage à la webcam (sextorsion), traque en ligne (cyberstalking), etc.*
- **Cybercriminalité**
 - Malveillance électronique, fraude, escroquerie, harcèlement, vandalisme, etc.
- **Cyberhaine**
 - *Discours ou actions diffusés en ligne qui expriment ou incitent à la haine contre des individus ou des groupes, souvent basés sur des caractéristiques telles que la race, l'ethnicité, la religion, le genre, l'orientation sexuelle, etc.*
- **Cyberharcèlement**
 - *Menaces de violence, de coercition, incitation à la violence, porno-vengeance, incitation au suicide ou à l'automutilation, divulgation d'informations intimes ou confidentielles, raid, etc.*
- **Exploitation sexuelle en ligne et abus sexuel d'enfants**
- **Menaces directes de violence ou la violence physique directe**
 - *Les systèmes informatiques peuvent être utilisés dans le cadre de meurtres, d'enlèvements, d'actes de violence sexuelle, ou d'extorsion, swatting, etc.*



Scénario : Aborder les cyberviolences par le jeu
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20327>
Académie de Besançon



- Stassin, B. (2023). « Cyberharcèlement ». *Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. <https://publicationnaire.humanum.fr/notice/cyberharcelement>
- Lorenzi Bailly, N., & Moïse, C. (éds.). (2023). *Discours de haine et de radicalisation*. ENS Éditions.
<https://doi.org/10.4000/books.enseditions.43765>

Webradio



Le **CLEMI** (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information) a conçu un [vademecum](#) pour les webradios, guide téléchargeable gratuitement. Ce guide vise à aider les écoles à mettre en place des webradios, en couvrant des aspects tels que la planification des actions, la mise en œuvre technique, et l'intégration pédagogique dans les classes.



VADEMECUM



Scénario pédagogique : Réaliser un audio pour aborder une « question vive » en géographie

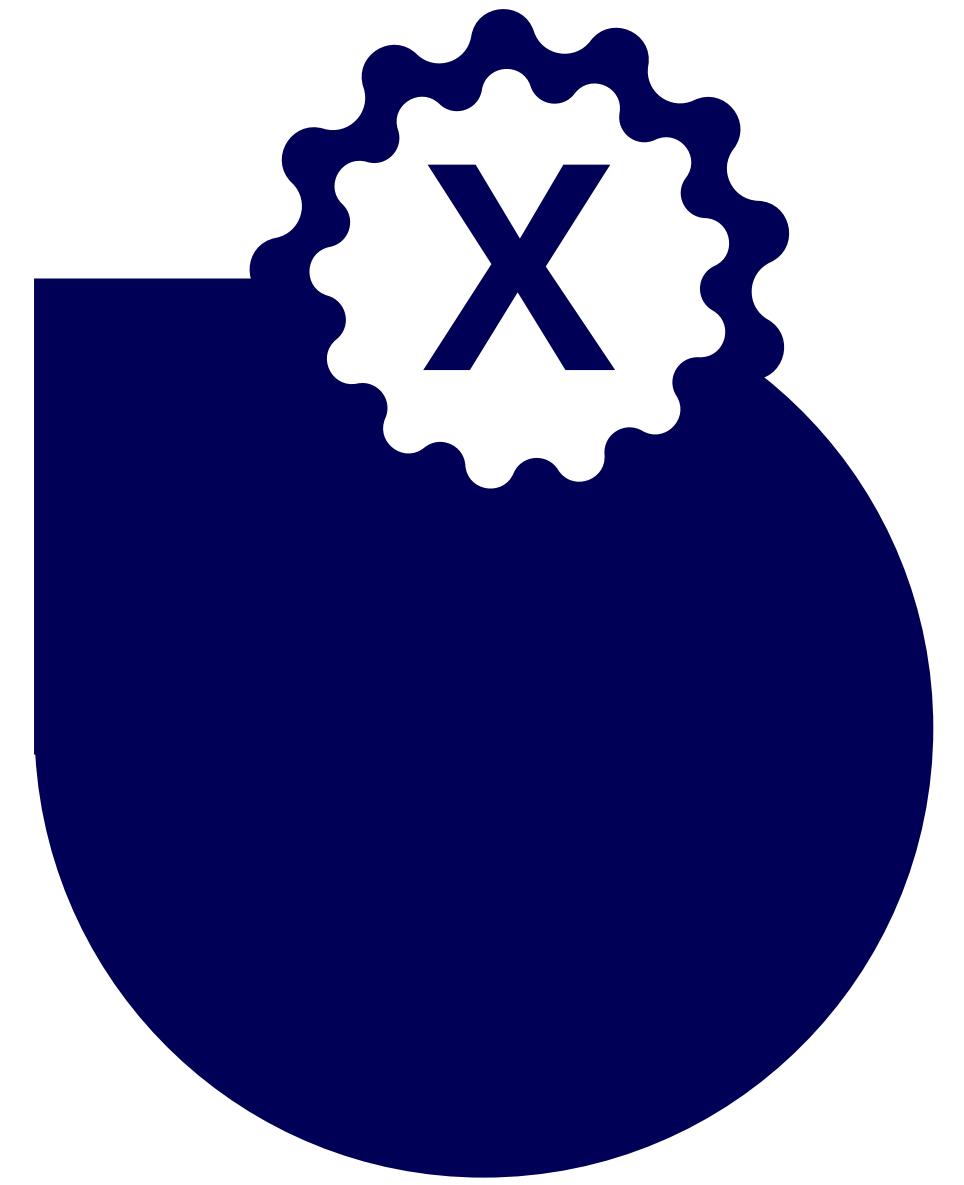
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/22402>

Académie de Toulouse

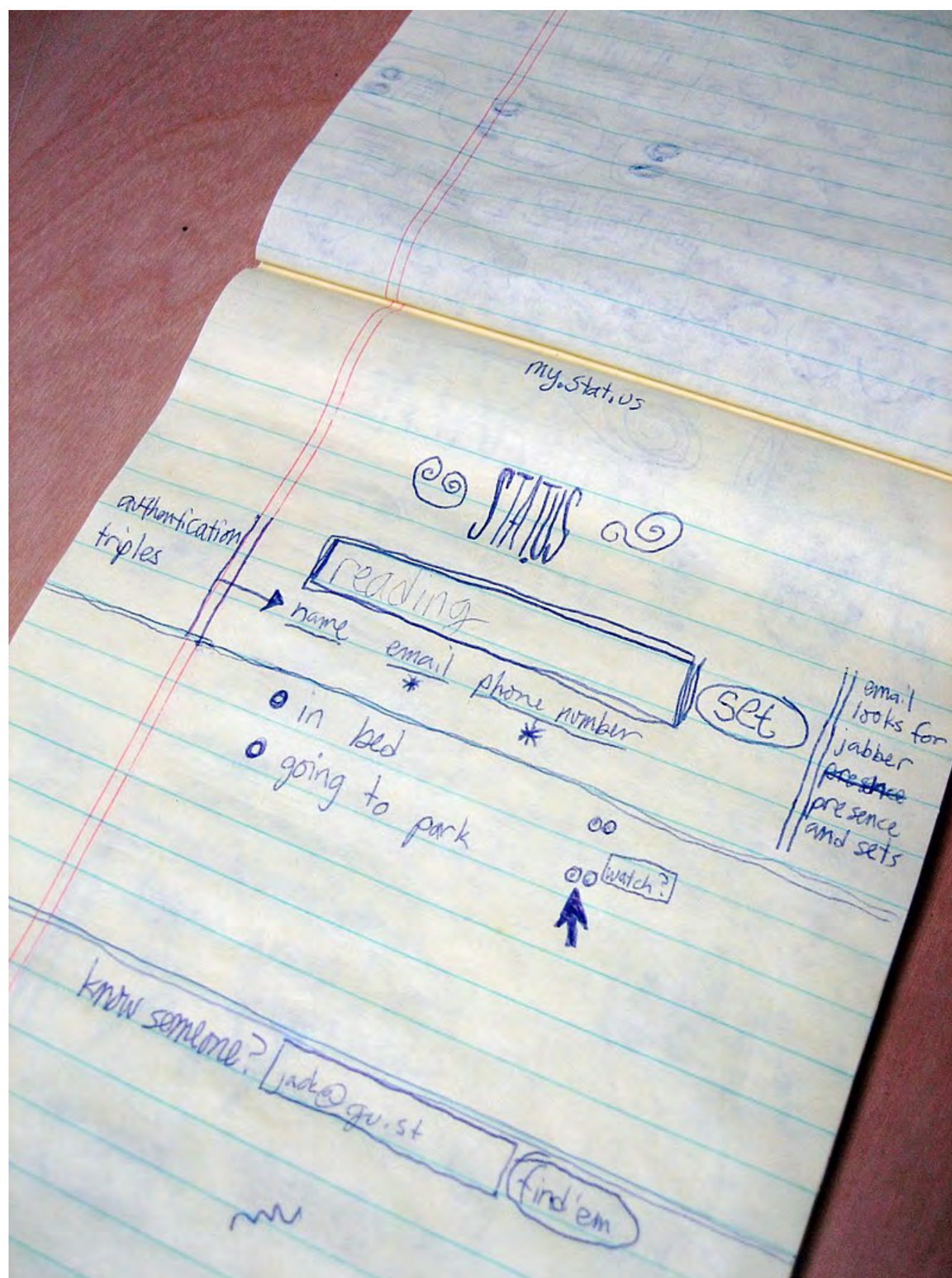


- Brachet, C. (2009). « L'appropriation d'Internet par les médias "non-informatisés" » : le cas des podcasts ». *Communication & langages*, 161, 21-32. <https://doi.org/10.4074/S0336150009003032>
- Bonneau, É. (2023). « Avec la radio, on tente d'élever les élèves dans leur capacité à penser le monde ». *Hermès, La Revue*, 92, 129-133.

X (ex-Twitter)



Anciennement connu sous le nom de *Twitter*, X est un réseau social fondé en 2006 par **Evan Williams**, **Biz Stone**, **Noah Glass**, et **Jack Dorsey**. Initialement lancé sous le nom de *twtr* (après une première version intitulée *Stat.us*), il a rapidement gagné en popularité, atteignant plus de 500 millions d'utilisateurs en 2012. En 2023, **Elon Musk** a racheté la plateforme et l'a renommée X. Il permet aux utilisateurs de créer un compte et de publier des messages courts appelés *posts*, limités à 280 caractères. Les utilisateurs peuvent également créer des *threads*, qui sont des séries de *posts* sur un même sujet. La plateforme met en avant les *tendances*, qui sont des sujets populaires discutés par les utilisateurs. **Véronique Mesguich** rappelle l'intérêt présenté par X en matière de veille, notamment grâce au caractère ouvert de son API qui favorisait par le passé la collecte et l'analyse automatisée.



Croquis préliminaire sur papier de X/Twitter (alors intitulé « stat.us ») - [Wikimedia](#)



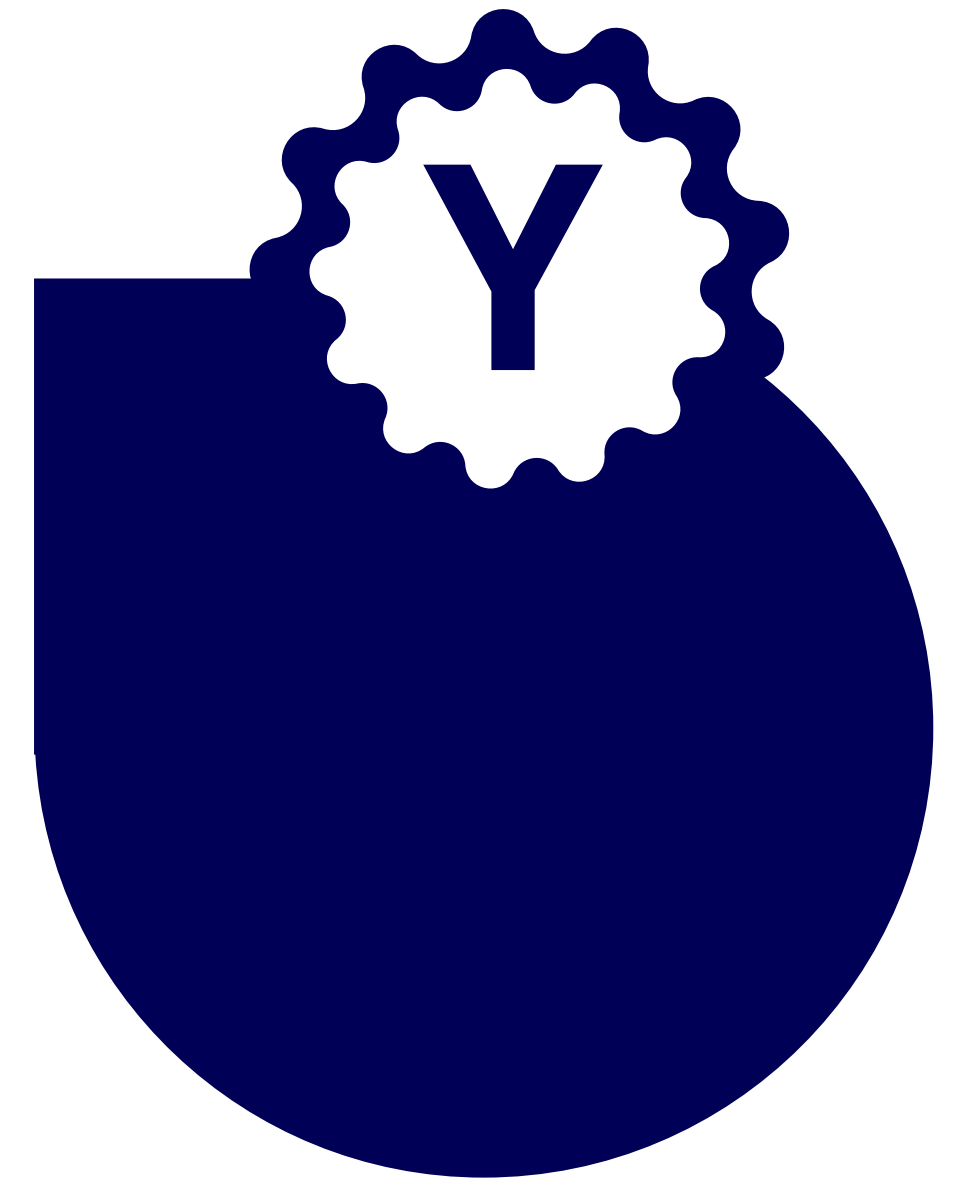
Scénario pédagogique : Traiter les conflits d'usage avec Twitter

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/21562>

Académie de Clermont-Ferrand

- Thistlethwaite, E., & Thornborrow, J. (2024). « Présentation de Twitter/X » [Billet]. *Confrontations: Analyse de discours médié par Internet*. <https://doi.org/10.58079/w6uw>
- Thornborrow, J. (2024). « Twitter/X: Structure et fonctionnement de la plateforme » [Billet]. *Confrontations: Analyse de discours médié par Internet*. <https://doi.org/10.58079/w6ux>
- Mesguich, V. (2024). *Rechercher l'information stratégique sur le web: Sourcing, veille et analyse à l'heure de l'IA* (3^e éd). De Boeck supérieur ADBS.

Youtubeur



Un *youtubeur* ou *youtubeuse* est un créateur de contenu vidéo sur *YouTube*, pouvant transformer cette activité en une carrière professionnelle grâce à la monétisation de leurs vidéos et à leur influence sur les réseaux sociaux. Ce terme est à rapprocher de celui d'*influenceur*, personne qui, grâce à sa notoriété, son expertise, ou sa position sociale, a la capacité d'influencer les opinions et les comportements de son audience, notamment en matière de consommation. Les *influenceurs* sont, à la différence des *youtubeurs*, actifs sur plusieurs plateformes de réseautage social comme *Instagram*, *TikTok*, *Twitter*, et *YouTube*, où ils partagent du contenu engageant et pertinent pour leur communauté. *Influenceurs* et *youtubeurs* ne se contentent pas de divertir ; ils façonnent également les opinions, les comportements d'achat, et même les pratiques culturelles de leurs abonnés, d'où la nécessité pour les jeunes publics de développer un esprit critique face aux contenus qu'ils consomment, la capacité à discerner les intentions, la qualité des informations, et les potentiels biais des *créateurs de contenu*.

L'exemple des *booktubeurs* est intéressant, car il montre comment une communauté de niche peut influencer les choix de lecture et promouvoir des œuvres littéraires, tout en suscitant une réflexion sur la nature de cette influence et les motivations économiques ou idéologiques sous-jacentes. Les *booktubeurs*



Shelfie - [Wikimedia](#)

sont souvent associés à des événements tels que le *BookTubeAthon*, ou le *ReadAthon*, marathons de lecture qui incite les participants à lire le maximum de livres possible pendant une période déterminée. Le **CLEMI** offre une [sélection de chaînes YouTube](#) à découvrir et à partager en famille autour de centres d'intérêt diversifiés (décryptage de l'actualité, littérature, histoire, science, cinéma, philosophie).



Scénario pédagogique : Créer une critique littéraire sous format *BookTube*. Académie de Paris.

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20593>



- Assilaméhou-Kunz, Y., & Rebillard, F. (2022). *La machine YouTube: Contradictions d'une plateforme d'expression*. C&F éditions.
- Douyère, D. & Ricaud, P. (2019). « Présentation du dossier: Youtube, un espace d'expression politique ? ». *Politiques de communication*, 13, 15-30. <https://doi.org/10.3917/pdc.013.0015>

Zettaoctet



Symbolisé par Zo, le *zettaoctet* représente une unité de mesure équivalente à 10^{21} octets, soit 1 000 000 000 000 000 000 000 octets. Le terme est utilisé principalement pour exprimer la vaste quantité de données générées, stockées, et transmises à l'échelle mondiale, surtout avec l'essor du *big data*, de l'*Internet des Objets* (IoT), et des services *cloud*. Par exemple, l'ensemble du trafic internet mondial en une année ou la capacité totale de stockage de données dans des centres de données à travers le monde peut être mesuré en zettaoctets.

D'autres unités de mesure plus grandes existent comme le *yottaoctet* et le *brontoctet* même si cette dernière n'est pas officiellement reconnue.

« Ambivalente, précisent les auteurs de l'*Atlas du numérique*, la mise en données généralisée du monde permise par Internet est une source inédite de connaissances et parfois de progrès, par exemple, dans le domaine de la médecine, mais elle n'est pas sans soulever des questions éthiques et de fiabilité ».



Open Data stickers - [Wikimedia](#)



Lehmans, A., & Liquète, V. (2021). « Les scénarisations pédagogiques comme démarche de médiation entre usagers et dispositifs: L'exemple des données ouvertes en éducation ». *Sciences de la société*, 107. <https://doi.org/10.4000/sds.13093>



- *Atlas du numérique* (avec Cardon, D., Parasie, S., Ricci, D., & Atelier de cartographie de Sciences Po.). (2023). Sciences Po.
- LINC. (2023). *Données, empreinte et libertés*. Cahiers IP, 9. https://linc.cnil.fr/sites/linc/files/2023-07/cnil_cahier_ip9_0.pdf

Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur DNE - TN3

 dne.lettre-edunum@education.gouv.fr

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

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum thématique ?

[Abonnement/Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).

ISSN 2739-8846 (en ligne)



@Edu_Num