

## LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

**Viviane DEVRIÈSÈRE**

Présidente d'EVALUE, Association des experts et des évaluateurs de l'Union européenne, [viviane.devriesere@orange.fr](mailto:viviane.devriesere@orange.fr)

**Abstract :** *In 2016, the Council of Europe defines Competences for a Culture of Democracy. It is from this reflection that the approach to digital citizenship, a set of skills enabling young people to make good use of digital media and technologies while guarding against their dangers, is derived. Schools are called upon to play a key role in the construction of these competences. This publication will define what digital citizenship is and discuss the role of schools in its acquisition.*

**Keywords:** *Culture of democracy; Digital citizenship; Media; Education.*

Le Conseil de l'Europe, créé en 1949, réunit actuellement 47 pays. Il a pour objectif de favoriser la démocratie, la construction d'un espace démocratique et juridique commun en Europe, l'émergence d'une identité européenne et la prise de conscience de sa diversité. Il vise à favoriser la compréhension entre les peuples et la démocratie. C'est dans le cadre de ces missions que le Conseil de l'Europe s'est intéressé aux compétences utiles pour participer efficacement à la société. A l'initiative de l'Andorre en 2013, un groupe international d'experts de différentes disciplines a travaillé à l'élaboration d'un guide de compétences nécessaires pour permettre le développement d'une culture de la démocratie et du dialogue interculturel. Les fractures des sociétés, les attaques terroristes qui ont eu lieu dans plusieurs pays européens ces dernières années ont fait de ces questions des sujets centraux. Elles ont montré également le rôle capital d'internet et des réseaux sociaux dans la radicalisation des jeunes et l'importance d'éduquer les élèves à l'utilisation d'internet dans une société démocratique – de développer, donc, une citoyenneté numérique. Mais qu'entend-on par « citoyenneté numérique » ? C'est la question à laquelle nous allons répondre dans cette communication.

### 1. La citoyenneté numérique

Il est important tout d'abord de considérer sur quoi a porté l'intérêt du Conseil de l'Europe ces dernières années dans le domaine du numérique.

Durant la dernière décennie, il faut noter qu'il a accordé une attention particulière à la sécurité des enfants et à leur protection dans l'environnement numérique. Il s'agissait de protéger les jeunes des dangers que présentait l'internet. Une évolution notable s'est produite, puisque le Conseil de l'Europe s'intéresse actuellement davantage à la responsabilisation et autonomie des jeunes ainsi qu'à l'acquisition de compétences pour qu'ils puissent participer activement à la société numérique. Ses attentes sont donc passées d'une protection des dangers à une invitation à l'action dans la société, faisant évoluer la notion de citoyenneté numérique.

Comme nous l'avons indiqué ci-dessus, c'est l'évolution de la société, la place grandissante des médias sociaux et de la technologie, les fractures de la société et le risque de radicalisation qui ont fait évoluer la définition de « digital competences » : en 2006, la compétence numérique se définit par l'utilisation critique des technologies pour le travail, les loisirs et la communication. Elle requiert des compétences de base en technologies de l'information et de la communication : l'utilisation d'ordinateurs pour récupérer, produire, échanger des informations, pour communiquer et participer à des réseaux via internet.

C'est cette même année que le Comité directeur pour les politiques et pratiques éducatives du Conseil de l'Europe a lancé le *projet intergouvernemental intitulé **Education à la citoyenneté numérique*** afin de définir le rôle que joue l'éducation dans l'acquisition de compétences pour devenir des citoyens numériques pouvant participer de manière active et responsable à la société. Il s'agit de permettre aux enfants et aux jeunes de participer de manière sécurisée, efficace, critique et responsable à un monde où les médias sociaux et les technologies numériques jouent un rôle central. Pour cela, la notion de citoyenneté numérique englobe des compétences, qualités et comportements qui permettent de résister aux dangers d'internet et de tirer parti des avantages et opportunités offerts par le monde du numérique.

En 2018, la compétence numérique implique toujours l'utilisation critique et responsable des technologies numériques pour l'apprentissage, le travail et la participation à la société. Elle comprend toujours la maîtrise de l'information et des données, la communication et la collaboration, la sécurité, mais aussi la création de contenu numérique et la résolution de problèmes. Le projet *Education à la citoyenneté numérique* fait suite au programme du Conseil de l'Europe *L'éducation à la citoyenneté démocratique et l'éducation aux droits de l'homme*, et s'appuie sur les résultats du projet *Les compétences nécessaires à une culture de la démocratie*. Il vise à permettre aux jeunes de

participer de façon efficace, critique et responsable à un monde transformé par les technologies numériques. Le nouveau défi de l'école, dans chaque pays, devient donc de former les élèves à l'analyse des informations et à l'utilisation de cette compétence numérique pour participer efficacement à la société. La notion d'éducation à la citoyenneté numérique souligne le rôle central de l'éducation et des processus d'apprentissage dans le processus d'accès à la citoyenneté. Il s'agit de faire acquérir aux élèves la capacité de communiquer et de créer de façon efficace, d'exercer son esprit critique, de participer à l'environnement numérique en respectant les Droits de l'Homme et la dignité humaine.

Le Conseil de l'Europe définit ainsi la citoyenneté numérique:

« La citoyenneté numérique désigne le maniement efficace et positif des technologies numériques (créer, travailler, partager, établir des relations sociales, rechercher, jouer, communiquer et apprendre), la participation active et responsable (valeurs, aptitudes, attitudes, connaissance) aux communautés (locales, nationales, mondiales) à tous les niveaux (politique, économique, social, culturel et interculturel), l'engagement dans un double processus d'apprentissage tout au long de la vie (dans des structures formelles, informelles et non formelles) et la défense continue de la dignité humaine (Conseil de l'Europe) »

Cette définition de la citoyenneté numérique fait suite et écho aux Compétences pour une culture de la démocratie élaborées par le Conseil de l'Europe en 2016. On y retrouve la place centrale des valeurs, fondement du développement d'attitudes, aptitudes et connaissances propres à une démocratie, correspondant à une vision de l'Homme et de son éducatibilité tout au long de la vie héritée de l'Humanisme et chère à l'Europe.

## **2. L'éducation à la citoyenneté numérique**

Pour être maîtrisées par tous les jeunes, quel que soit leur milieu social, les compétences de la citoyenneté numérique, comme celles nécessaires pour une culture de la démocratie, doivent être pratiquées et développées en classe. L'école joue un rôle central dans le développement de ces aptitudes et ces compétences qui permettent aux jeunes de devenir des citoyens actifs.

Eduquer à la citoyenneté numérique signifie donc permettre aux enfants et à tous les citoyens d'avoir accès au numérique, de développer des compétences à la fois pour devenir autonomes dans les apprentissages et pour participer activement à la société numérique. Cette éducation est constituée de connaissances, compétences et aptitudes qui leur permettront d'exercer leurs

droits et responsabilités démocratiques en ligne, dans le respect des Droits de l'Homme, de la démocratie et de l'État de droit sur le net.

L'éducation à la citoyenneté numérique comporte plusieurs niveaux : le premier niveau concerne la lutte contre la fracture numérique. L'on veut éviter que ceux qui ne sont pas des « natifs du numérique » soient marginalisés. Si la fracture numérique était initialement liée à un problème d'équipement, ce n'est plus le cas actuellement : ce dernier est relativement peu coûteux et rares sont les familles qui ne disposent pas d'un ordinateur. En revanche, elle concerne davantage aujourd'hui les compétences nécessaires à l'usage des technologies et aux niveaux de maîtrise de celles-ci, qui font défaut à beaucoup de citoyens encore. Le premier niveau est celui que l'on pourrait nommer des préconditions : accès aux technologies, compétences de base du fonctionnement et de la littéracie, sécurité des infrastructures permettant la confiance dans les activités en ligne.

Le second niveau concerne les droits et responsabilités et la recherche d'informations fiables : connaissance des droits et responsabilités, recherche d'informations sûres, participation. Le troisième niveau est celui des principes qui organisent la "citoyenneté numérique " aux niveaux personnel et sociétal : résolution de problèmes, communication, possibilité de développer sa citoyenneté dans un cadre ouvert et sûr.

Dès lors, trois domaines clés sont identifiés comme devant être travaillés dans l'éducation numérique :

- Etre en ligne : accès et intégration ; apprentissage et créativité ; médias et maîtrise de l'information ;
- Bien-être en ligne : éthique et empathie ; santé et bien-être ; présence et communication numériques ;
- C'est mon droit : participation active ; droits et responsabilités ; vie privée et sécurité ; sensibilisation des consommateurs ;

Les trois grandes entrées recouvrent trois dimensions du citoyen numérique utilisant les technologies, avec un bien-être dans cette utilisation et dans le respect du droit. Une image du citoyen se dégage de ces axes : c'est un homme intégré dans la société, ne subissant pas la fracture numérique (accès et intégration), un homme rompu aux utilisations des technologies de son siècle, sachant exercer son esprit critique (médias et maîtrise de l'information), tourné vers les autres et les respectant (éthique et empathie), participant activement à la société grâce à internet (participation active) et veillant à sa santé et à son bien-être.

Les piliers de la réussite de l'éducation numérique ne sont plus donc uniquement des ressources et des infrastructures mais bien aussi des acteurs,

enseignants et élèves, qui rendent possible cette éducation. C'est la conscience de cette place centrale de l'éducation qui a poussé le Conseil de l'Europe à proposer, à destination des enseignants, des *Master Classes*, comme celui sur *l'Education à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe*.

Dans ce cours, sont identifiés neuf thèmes essentiels pour doter les élèves des compétences nécessaires à la citoyenneté numérique et qui peuvent être travaillés en classe:

- L'accès numérique : la pleine participation de tous à la société, en évitant l'exclusion numérique et en veillant à ce que chacun dispose des mêmes opportunités d'accès aux nouvelles technologies ;
- Le commerce numérique permettant l'achat et la vente de biens sur internet et la connaissance des lois régissant ce commerce ;
- La communication numérique avec un développement de la communication digitale et une éducation à une bonne utilisation de ces moyens de communication ;
- La littératie numérique avec le développement de compétences pour rechercher les informations ;
- L'étiquette numérique avec une connaissance des comportements appropriés ;
- La loi numérique incluant la responsabilité, l'éthique et les lois ;
- La responsabilités et droits numériques ;
- La santé et le bien-être numériques : les utilisateurs d'internet doivent savoir comment se protéger des dangers des nouvelles technologies ;
- La sécurité numérique avec la connaissance des précautions à prendre pour la protection de nos données ;

Ces thèmes renvoient eux aussi à la définition du citoyen numérique, ayant accès à ces technologies, s'en servant pour sa vie quotidienne, ses achats, communiquant grâce à eux, et pour cela développant des compétences de littératie numérique, respectant la loi et sachant se préserver des dangers de l'internet. La citoyenneté numérique requiert des connaissances en matière de droit, des attitudes (la volonté d'inclure les autres dans la société par ces médias, par exemple) et des compétences (en littéracie c'est-à-dire des compétences en lecture pour déchiffrer les messages de la vie). Via le numérique, c'est la formation du citoyen du demain, dans une société démocratique et inclusive, qui est visée.

*La citoyenneté numérique relève donc de champs variés et suppose un vaste développement de compétences permettant à l'élève de s'intégrer dans la société et dans tous les lieux de vie qui sont les siens grâce à la diminution des*

*écarts de compétences, une utilisation sûre et responsable des technologies en ligne, la lutte contre le harcèlement sur internet, le développement de l'esprit critique, des compétences de résolution de problèmes.*

La compétence numérique est complexe :

- « compétence numérique implique l'utilisation confiante, critique et responsable des technologies numériques et l'engagement à leur égard pour l'apprentissage, le travail et la participation à la société. Elle comprend la maîtrise de l'information et des données, la communication et la collaboration, l'éducation aux médias, la création de contenu numérique (y compris la programmation), la sécurité (y compris le bien-être numérique et les compétences liées à la cybersécurité), les questions liées à la propriété intellectuelle, la résolution de problèmes et la pensée critique (Commission européenne) ».

La citoyenneté numérique, qui inclut la compétence numérique et la compétence citoyenne, s'inscrit dans les compétences tout au long de la vie. Développée à l'école, elle a pour but de réduire les inégalités sociales et de doter les jeunes de compétences qui vont leur servir tout au long de leur vie. Adossée, comme les compétences citoyennes à des valeurs citoyennes, elle est fondamentale pour former les jeunes à mieux agir dans un monde en ligne pour qu'ils sachent s'en servir sans le subir.

Pour permettre aux jeunes de la développer, le Conseil de l'Europe adopte une approche multipartite qui se veut durable et globale : les différents acteurs de l'écosystème sont pris en compte et ont un rôle à jouer pour développer la citoyenneté numérique : il s'agit de considérer ce qui se passe en classe mais aussi en dehors de la classe, à la maison. Tous les acteurs ont un rôle à jouer : les élèves en s'éduquant et se protégeant, en participant aux activités proposées à l'école, en développant leurs compétences ; les parents en étant impliqués dans la question d'internet et de la citoyenneté, en aidant leurs enfants à équilibrer leurs activités en ligne et en dehors, en aidant au développement de compétences par la communication avec l'école ; les enseignants en développant leurs compétences et leur enseignement parallèlement à la montée en compétences de leurs élèves, en repensant leur rôle d'enseignants ; les directeurs, en incluant les parents, enseignants, étudiants, administrateurs dans le processus de prise de décision. Ainsi, de l'avis même des jeunes consultés par le Conseil de l'Europe dans la conférence de travail sur l'éducation à la citoyenneté numérique, celle-ci est autant formelle qu'informelle et concerne tous les lieux où vivent les jeunes et tous les acteurs qui y interviennent.

Pour conclure, il apparaît que par le numérique, c'est la formation du citoyen de demain qui est visée. Les compétences à acquérir sont celles du 21ème siècle, la créativité, l'esprit critique, le vivre-ensemble. Elles s'appuient sur des valeurs, à développer en classe tout comme en famille, tel le respect de la dignité humaine, valeur centrale dans la compétence citoyenne et qui apparaît comme le fondement des sociétés démocratiques.

La réflexion du Conseil de l'Europe sur la citoyenneté numérique s'inscrit dans une vision de l'Homme en évolution, d'un apprentissage à réaliser tout au long de la vie et d'une société démocratique, inclusive et respectueuse des Droits de l'Homme.

Ainsi, bien au-delà d'une simple maîtrise technique des nouvelles technologies, c'est donc bien d'une véritable anthropologie dont il est question quand on traite de la question de la citoyenneté numérique.

## Références

### Sitographie :

1. Commission européenne, « Compétences clés et qualifications de base », [https://ec.europa.eu/education/policies/school/key-competences-and-basic-skills\\_fr](https://ec.europa.eu/education/policies/school/key-competences-and-basic-skills_fr)
2. Commission européenne, « Recommandations sur les compétences clés tout au long de la vie, » <https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=updated+Key+Competences+for+Lifelong+Learning+-+A+European+Reference+Framework&ie=UTF-8&oe=UTF-8>
3. Conseil de l'Europe, « Citoyenneté numérique et éducation à la citoyenneté numérique », <https://www.coe.int/fr/web/digital-citizenship-education/digital-citizenship-and-digital-citizenship-education>
4. Conseil de l'Europe, Digital citizenship education, 2017, <https://rm.coe.int/prems-187117-gbr-2511-digital-citizenship-literature-review-8432-web-1/168077bc6a>
5. Conseil de l'Europe, Competences for democratic culture, 2016, <https://rm.coe.int/16806ccc07>
6. Conseil de l'Europe, « L'Éducation à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe », <https://onlinelearninghub.gnomio.com/>
7. Conseil de l'Europe, « L'éducation à la citoyenneté numérique Conférence de travail », <https://rm.coe.int/education-citoyennete-numerique-conference-travail-2017-rapport-genera/16808dd9d6>