



Écoles accueillantes et sécuritaires

Procédure 5

Enseigner la citoyenneté numérique

Enseigner la citoyenneté numérique

La citoyenneté numérique peut être décrite comme les normes de comportement sécuritaire, respectueux et responsable à l'égard de l'usage de la technologie. Qu'on l'appelle citoyenneté numérique, bien-être numérique ou éthique numérique, nous avons besoin de lignes directrices pour déterminer ce que nous devrions enseigner à nos élèves au sujet du comportement en ligne.

Ressources en ligne pour promouvoir l'usage sécuritaire et éthique d'Internet

Les filles et la cybersécurité est un programme d'éducation publique élaboré par les ministres responsables de la Condition féminine en Atlantique. Son objectif est de fournir de l'information aux filles (et aux garçons), aux parents et aux éducateurs sur la sécurité des filles en ligne. Cette ressource est disponible à l'adresse suivante : <http://www.lesfillesetlacybersecurite.ca>

Le gouvernement provincial a aussi fourni aux enseignants et aux élèves l'accès à d'autres ressources en ligne conçues pour enseigner au sujet de l'utilisation éthique et sécuritaire d'Internet – en particulier en ce qui a trait aux informations personnels et privés affichés en ligne. Les tutoriels et les ressources en ligne sont fournis par l'entremise de HabiloMédias, un organisme canadien sans but lucratif qui fait la promotion de l'éducation aux médias et de la littératie numérique.

Ces ressources permettent aux élèves d'apprendre à utiliser différents types de médias sociaux et numériques et à développer une pensée critique à l'égard de leur usage. Révèlent-ils trop d'information? Se mettent-ils en danger? Participent-ils à des activités en ligne qui pourraient être nuisibles, voire dangereuses pour les autres?

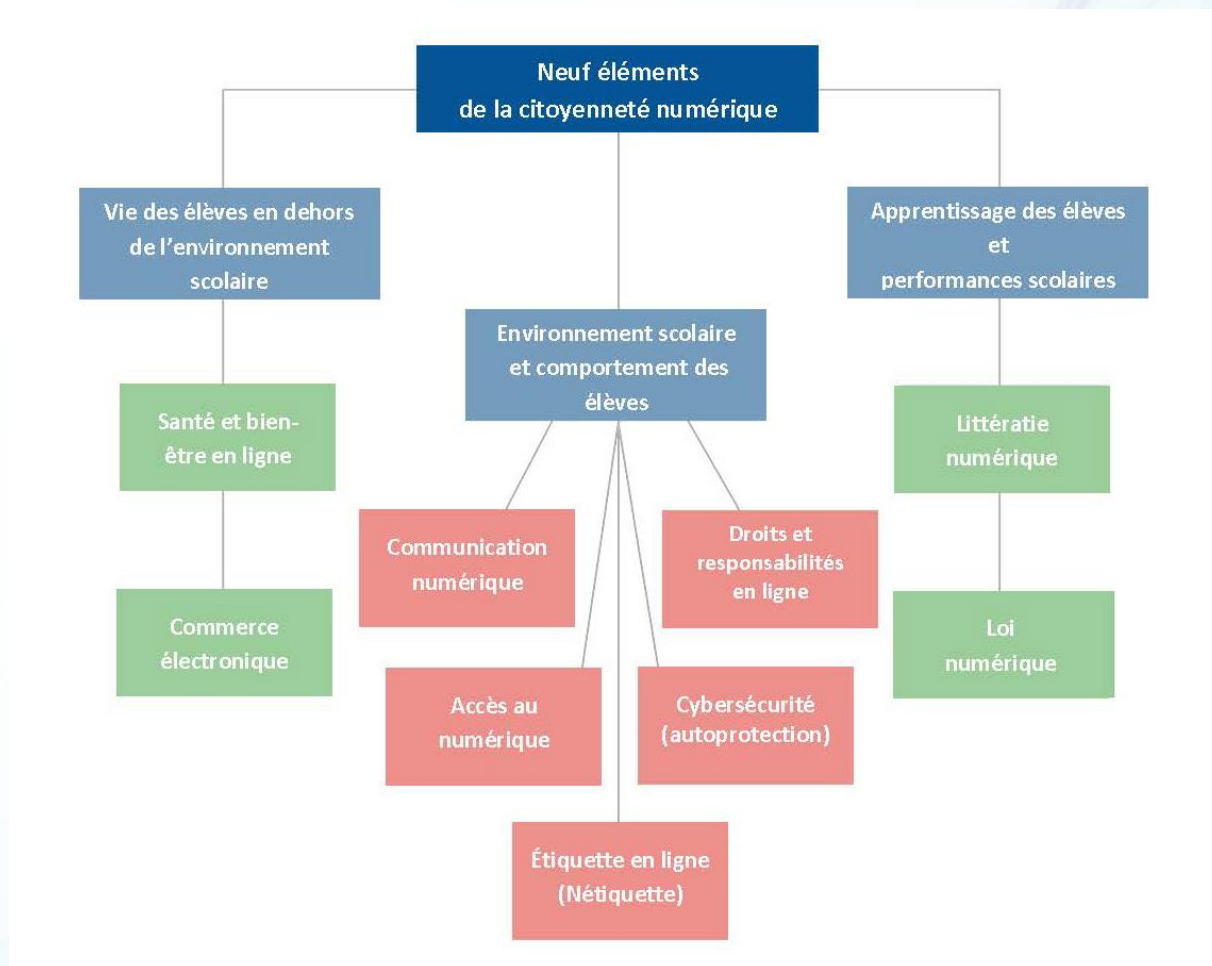
Les ressources disponibles à toutes les écoles publiques comprennent les suivantes:

- **Passeport pour Internet:** Cette ressource enseigne aux plus jeunes (4^e à 8^e année) l'utilisation des outils en ligne et des sites Web de manière éthique et sécuritaire. En utilisant des simulations des environnements Internet les plus populaires, cette ressource interactive est axée sur la sécurité en ligne, la façon de déterminer si l'information est crédible, le repérage des techniques de cyberpublicité, la protection de leur confidentialité, la bonne gestion de leurs relations en ligne et la façon de réagir adéquatement à la cyberintimidation.
- **MonUnivers:** Cette ressource aide les élèves de la 9^e à la 12^e année à développer les habiletés d'analyse et de prise de décision nécessaires pour utiliser les médias numériques de manière positive. MonUnivers utilise des imitations d'environnements en ligne comme des moteurs de recherche, la messagerie instantanée, les sites de réseautage social et de partage de fichiers pour enseigner aux élèves les compétences en matière de littératie numérique. Les élèves qui participent à MonUnivers assument une diversité de rôles – élève, ami, pair et mentor – lorsqu'ils utilisent les outils simulés en ligne pour examiner le comportement éthique et l'intimidation, faire des devoirs, gérer des relations et protéger leur confidentialité.
- **La Toile et les jeunes:** Six ateliers de perfectionnement professionnel aident les éducateurs et les parents à comprendre et à régler les problèmes liés à la cyberintimidation, la sécurité en ligne, le marketing, la protection de la vie privée et l'authentification de l'information. Cette ressource est destinée à l'usage des éducateurs, des parents et du personnel du district scolaire pour faciliter la tenue d'ateliers.

Les enseignants et les élèves accèdent aux ressources, disponibles en français et en anglais, en ouvrant une session sur un site Web à l'aide d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe fournis par leur école.

Neuf éléments de la citoyenneté numérique

Les travaux de Mike Ribble (2013) décrivent neuf éléments de la citoyenneté numérique. Ils peuvent être classés en trois catégories et sont résumés dans le graphique suivant et décrits dans la section Neuf éléments de la citoyenneté numérique.



Ribble a aussi élaboré un modèle pour enseigner la citoyenneté numérique en classe, de la maternelle jusqu'à la 12^e année. Ribble suggère que les concepts plus généraux du Respect de soi et d'autrui; de l'Éducation de soi et l'établissement de liens avec d'autres; et de la Protection de soi et des autres (les REP – *Respect for self and others*, *Educate yourself and connect with others*, *Protect yourself and others*), soient enseignés à chaque niveau – primaire, élémentaire, intermédiaire et secondaire. Il recommande aux enseignants de niveau primaire et élémentaire d'axer l'enseignement sur l'étiquette, la communication, les droits et les responsabilités. Les enseignants du de l'intermédiaire devraient axer l'enseignement sur l'accès, la littératie et la sécurité (cybersécurité). Au niveau du secondaire, la citoyenneté numérique devrait être axée sur la loi, le commerce, la santé et le bien-être.

Les REP de Ribble

| | Primaire et élémentaire | Intermédiaire | Secondaire |
|--|-----------------------------------|--------------------------------|--------------------------|
| Le respect de soi et d'autrui | L'étiquette | L'accès | La loi |
| L'éducation de soi et l'établissement de liens avec d'autres | La communication | La littératie | Le commerce |
| La protection de soi et des autres | Les droits et les responsabilités | La sécurité (la cybersécurité) | La santé et le bien-être |

Common Sense Media est un organisme apolitique basé aux États-Unis qui fournit de l'information et des ressources, gratuitement, aux éducateurs, aux parents et au public sur les enjeux qui façonnent l'influence des médias sur les élèves. Les écoles et les enseignants peuvent s'inscrire à www.commonsensemedia.org/educators/scope-and-sequence (disponible en anglais ou en espagnol). L'inscription donne l'accès à des plans de leçons pour l'enseignement de la citoyenneté numérique à chaque niveau scolaire. *Common Sense Media* présente un survol des leçons pour chaque niveau :

Maternelle à la 2^e année: Jeter les bases de solides des compétences en matière de citoyenneté numérique en inculquant les concepts de bienveillance, de curiosité et de sécurité qui sont présent dans l'éducation élémentaire. Ces leçons de 45 minutes adaptées à l'âge présentent aux jeunes apprenants des comportements et des concepts concrets dans le monde abstrait de la littératie et de la citoyenneté numérique. Ces quinze leçons offrent aux élèves une avenue sécuritaire pour explorer tout ce que peut offrir la technologie en abordant les rudiments de la sécurité, la confidentialité et de la sûreté sur Internet; en introduisant les concepts de littératie informationnelle et en insistant sur les habiletés interpersonnelles en ligne.

Littératie et citoyenneté numérique pour les élèves de la 3^e à la 5^e année: Aide les élèves de niveau élémentaire à apprendre à équilibrer la responsabilité inhérente à notre accès à un monde numérique en constante évolution. Les leçons de ces unités reprennent les rudiments de la sécurité, de la protection des renseignements personnels, de la sûreté et de la littératie informationnelle sur Internet couverts dans les unités pour les élèves de la maternelle à la 2^e année, en abordant les défis et les possibilités qu'offre la collaboration dans des communautés en ligne. Ces leçons de 45 minutes mettent davantage l'accent sur les concepts liés à l'importance de devenir un communicateur responsable et respectueux en ligne plutôt que ceux destinés aux élèves d'école primaire. Inscrivez-vous au *Digital Passport* (Passeport numérique), le compagnon interactif au module 1 GRATUIT afin de familiariser les élèves aux rudiments de la littératie et de la citoyenneté numérique. Veuillez noter que cette ressource est disponible en anglais seulement

Littératie et citoyenneté numérique pour les élèves de la 6^e à la 8^e année: Répondez à la volonté des élèves de l'intermédiaire d'expérimenter et d'explorer l'univers en ligne avec ces quinze leçons. Outillez-les pour qu'ils puissent porter un regard critique sur leur vie numérique : leur utilisation des médias, leur compréhension de cet univers plus général et leur participation à une communauté en constante activité. Ces leçons adaptées au niveau de développement encouragent les élèves de

niveau intermédiaire à perfectionner leurs compétences en matière de citoyenneté et de littératie numériques en mettant un accent particulier sur le mode d'interaction des personnes avec les autres et leur influence sur les autres dans le monde numérique. Différents sujets sont abordés, notamment, le maintien de relations saines, la communication respectueuse et l'établissement d'une réputation positive en ligne.

Citoyenneté et littératie numérique pour les élèves de la 9^e à la 12^e année: Ces leçons invitent les élèves de l'école de niveau secondaire à réfléchir sur les opportunités et les pièges potentiels du monde numérique. Ces leçons adaptées à l'âge de 45 minutes misent sur les discussions enrichissantes et les débats éthiques pour couvrir les sujets relatifs à la littératie et à la citoyenneté numérique, notamment les relations, l'identité, le respect et la protection de la vie privée. Elles expliquent comment les adolescents peuvent prendre soin de leur empreinte numérique et de quelle façon ils peuvent prendre la responsabilité de leurs rôles numériques en utilisant les technologies d'aujourd'hui pour créer, publier et partager leurs travaux créatifs.

HabiloMédias est un organisme de bienfaisance canadien, sans but lucratif, qui offre des ressources bilingues en littératie numérique et en éducation aux médias. Ces ressources sont disponibles aux éducateurs, aux parents et au grand public gratuitement. Elles ont pour objectif d'encourager les enfants et les adolescents de développer une pensée critique qui leur permette d'utiliser les médias à titre de citoyens numériques actifs et éclairés.

Les écoles et les enseignants peuvent trouver des plans de leçons et des fiches-conseils sur ce site. Ils trouveront aussi un survol des programmes de Terre-Neuve-et-Labrador avec des liens aux ressources *MediaSmarts* (disponible en anglais seulement). Une série de vidéos portant sur chacun des concepts clés de la littératie médiatique est aussi disponible; chaque vidéo est accompagnée d'un plan de leçon qui réitère les idées principales des vidéos et qui aide les élèves à développer et à appliquer ce qu'ils ont appris. Toutes ces ressources se trouvent à l'adresse suivante : <http://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques>.

En outre, HabiloMédias a élaboré un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes. Les trois principes à la base du cadre sont : *utiliser, comprendre et créer*. Le cadre se sert de sept aspects clés de la littératie numérique et fournit aux enseignants des leçons de soutien et des ressources interactives qui sont liées aux résultats d'apprentissage des programmes pour chaque province et territoire. *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes* fournit un cadre pour chaque niveau. Vous pouvez télécharger une copie du cadre à l'adresse suivante : <http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/cadre-litteratie-numerique.pdf>.

Neuf éléments de la citoyenneté numérique

1. Accès au numérique:

la participation électronique complète dans la société

Les utilisateurs de la technologie ne doivent pas oublier que tous n'ont pas les mêmes avantages lorsqu'il est question de technologie. Le point de départ de la citoyenneté numérique consiste à s'efforcer d'établir l'égalité des droits numériques et l'accès électronique. L'exclusion numérique fait qu'il est de plus en plus difficile de croître, en tant que société, qu'utilise ces outils. Tous les citoyens numériques devraient avoir pour objectif de fournir et d'élargir l'accès à la technologie. Les utilisateurs doivent garder à l'esprit que certaines personnes ont peut-être un accès limité à cette technologie de sorte que d'autres ressources peuvent devoir être fournies. Pour devenir des citoyens productifs, nous devons nous engager à veiller à ce que personne ne soit exclu du monde numérique.

2. Commerce électronique:

l'achat et la vente électronique de biens

Les utilisateurs de la technologie doivent comprendre qu'une grande partie des transactions dans le marché sont effectuées par voie électronique. Les échanges sont légitimes et légaux, mais l'acheteur ou le vendeur doit connaître les problèmes qui sont rattachés à ces transactions. La disponibilité générale d'articles destinés à la vente dans Internet comme des jouets, des vêtements, des voitures, des aliments, etc. sont devenus monnaie courante pour les utilisateurs. En même temps, une quantité égale de biens et de services qui contreviennent aux lois ou aux principes moraux de certains pays font surface (il peut s'agir, par exemple, d'activités comme le téléchargement illégal, la pornographie, le jeu en ligne). Les utilisateurs doivent apprendre à être des consommateurs avertis dans la nouvelle économie numérique.

3. Communication numérique:

l'échange électronique d'informations

L'un des changements importants de la révolution du numérique est la capacité d'une personne de communiquer avec d'autres. Au 19^e siècle, les formes de communication étaient limitées. Au 21^e siècle, les options de communication se sont décuplées et l'on offre aujourd'hui une grande diversité de choix (p. ex., courriel, téléphone cellulaire, messagerie instantanée). La gamme croissante d'options de communication numérique a tout révolutionné parce que les personnes sont maintenant en mesure de maintenir des communications constantes entre elles. Maintenant, tout le monde peut communiquer et collaborer avec quiconque, n'importe où et n'importe quand. Malheureusement, nombre d'utilisateurs n'ont pas appris à prendre des décisions judicieuses devant un choix aussi nombreux d'options de communication numérique.

4. Littératie numérique:

le processus d'enseignement et d'apprentissage de la technologie et de ses usages

Bien que les écoles aient accompli des progrès remarquables dans le domaine de l'enseignement de la technologie, il reste encore beaucoup à accomplir. Un accent renouvelé devrait être placé sur l'enseignement des technologies et la façon de les utiliser. Les nouvelles technologies qui font leur chemin jusque dans le milieu de travail ne sont pas utilisées dans les écoles (p. ex., vidéoconférence, espaces de partage en ligne comme les wikis). En outre, les travailleurs de différentes professions ont besoin d'une information immédiate (information en temps opportun). Ce processus exige des compétences raffinées en matière de recherche et de traitement (c.-à-d., littératie informationnelle). Les apprenants doivent apprendre comment apprendre dans une société numérique. En d'autres termes, les apprenants doivent apprendre comment apprendre tout, en tout temps, n'importe où. Le milieu des

affaires, le monde militaire et la médecine sont d'excellents exemples d'une utilisation différente de la technologie au 21^e siècle. Alors que les nouvelles technologies émergent, les apprenants doivent apprendre comment utiliser cette technologie rapidement et de manière appropriée. La citoyenneté numérique consiste à éduquer les gens d'une nouvelle façon – ces personnes ont besoin d'un niveau élevé de compétence en matière de littératie informationnelle.

5. Étiquette en ligne (Nétiquette):

les normes de conduite ou de procédure dans le domaine numérique

Les utilisateurs de la technologie perçoivent souvent ce domaine comme l'un des problèmes les plus urgents lorsqu'il est question de la citoyenneté numérique. Nous reconnaissons un comportement inapproprié lorsque nous l'observons, cependant, les gens n'apprennent pas l'étiquette en ligne (c.-à-d., comportement approprié) avant d'utiliser la technologie. Bon nombre de personnes se sentent mal à l'aise de discuter avec d'autres de leur étiquette en ligne. Bien souvent, les règles et les règlements sont créés où la technologie est simplement bannie pour mettre fin à une utilisation inappropriée. Il ne suffit pas de créer des règles et des politiques, nous devons enseigner comment devenir des citoyens numériques responsables dans cette nouvelle société.

6. Loi numérique:

la responsabilité des agissements personnels en matière de numérique

La loi numérique traite de l'éthique de la technologie dans une société. L'utilisation non éthique se manifeste sous la forme de vol ou de crime. L'utilisation éthique se manifeste sous la forme du respect des lois de la société. Les utilisateurs doivent comprendre que le fait de voler ou de porter atteinte aux travaux, à l'identité ou à la propriété d'autrui en ligne constitue un crime. Il y a certaines règles de la société que les utilisateurs doivent connaître dans une société éthique. Ces règles s'appliquent à quiconque travaille ou joue en ligne. Le piratage de l'information des autres, le téléchargement illégal de musique, le plagiat, la création de vers destructeurs (ver informatique) de virus ou de cheval de Troie, l'envoi de pourriel (« spam ») ou le vol d'identité ou de la propriété sont non éthique.

7. Droits et responsabilités en ligne:

ces libertés et exigences étendues à tous dans un monde numérique

Il existe un ensemble fondamental de droits de tous les citoyens numériques. Les citoyens numériques ont le droit à la protection de la vie privée, à la liberté d'expression, etc. Les droits numériques fondamentaux doivent être abordés, discutés et compris dans le monde numérique. Ces droits sont aussi accompagnés de responsabilités. Les utilisateurs doivent définir comment la technologie sera utilisée de manière appropriée. Dans une société numérique, ces deux domaines doivent travailler de concert pour que tous soient productifs.

8. Santé et bien-être en ligne:

le bien-être physique et psychologique dans un monde numérique

La sécurité oculaire, le syndrome du stress répétitif et les pratiques ergonomiques sûrs sont des enjeux qui doivent entrer en ligne de compte dans un nouveau monde technologique. Au-delà des problèmes physiques, il y a les problèmes psychologiques qui deviennent de plus en plus prévalents comme la dépendance à Internet. Les utilisateurs doivent apprendre à connaître les dangers inhérents à la technologie. La citoyenneté numérique est aussi une culture où les utilisateurs de la technologie apprennent à se protéger par l'éducation et la formation.

9. Cybersécurité (autoprotection):

les précautions électroniques pour garantir la sécurité

Dans toute société, il y a des individus qui volent, brisent la propriété des autres ou les dérangent. Il en va de même dans la communauté numérique. Il ne suffit pas de faire confiance aux autres membres de la communauté pour assurer sa propre sécurité. Dans nos résidences, nous installons des verrous sur les portes et des alertes d'incendie afin d'assurer un certain niveau de protection. Il en va de même de la sécurité numérique. Nous devons nous protéger contre les virus informatiques, faire la sauvegarde de nos données et protéger notre équipement contre la surtension. En tant que citoyens responsables, nous devons protéger notre information des forces externes susceptibles de leur porter atteinte ou préjudice.