

# Édu\_Num Thématique N°03

Mars 2017 : Citoyenneté numérique



(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique>)

## SOMMAIRE

### 1. ZOOM SUR... LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Approches de la citoyenneté numérique  
Réseaux sociaux numériques et engagement citoyen  
La citoyenneté numérique à l'école  
eTwinning et la citoyenneté numérique

### 2. SE FORMER ET FORMER : REGARDS DISCIPLINAIRES

Cycles 1, 2 et 3  
Arts plastiques  
*Art numérique et citoyenneté, deux exemples*  
*Ressources pédagogiques*  
Économie Gestion  
*Programmes*  
*Scénarii pédagogiques*  
Éducation Physique et Sportive  
*Lettre Édu\_Num EPS*  
Histoire géographie  
*Propositions de séquences*  
Langues vivantes  
*Travaux académiques mutualisés (TraAM)*  
*Webmédias*  
*Projets multi-disciplinaires*  
Philosophie  
*La notion de citoyenneté*  
*Citoyenneté et numérique*  
Sciences de la Vie et de la Terre  
*Identité numérique*

### 3. SE TENIR INFORMÉ

Zotero éducol  
Collection Citoyenneté numérique

**La sélection des ressources présentée ci-dessous s'inscrit dans la continuité des deux précédentes lettres thématiques consacrées à l'infopollution et à l'esprit critique.**

**L'objectif de cette nouvelle lettre Édu\_Num associée à une collection Zotero (base de données de références bibliographiques), est de mettre l'accent sur des ressources numériques utiles pour les disciplines et enseignements au niveau des premier et second degrés. Elle suit le même schéma adopté pour les 2 premières lettres :**

- **une approche théorique du sujet ;**
- **une approche pédagogique réunissant des exemples de ressources et de scénarios dans plusieurs disciplines ;**
- **une dernière partie consacrée à la veille (Zotero éducol) : ressources et éléments de réflexion complémentaires à la fois sur support numérique et imprimé.**

**Cette lettre a été élaborée en collaboration avec les experts 1er et 2nd degrés DNE A.**

# 1. ZOOM SUR... LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

## Approches de la citoyenneté numérique

Dans leur article issu de la revue Réseaux, Fabienne Greffet et Stéphanie Wojcik indiquent que « spécifier le caractère *numérique* de la citoyenneté ne relève pas de l'évidence ». L'expression « citoyenneté numérique » renvoie à la notion de « digital citizenship » beaucoup plus usitée dans la littérature anglo-saxonne, pouvant couvrir « un spectre extrêmement large de significations ». La citoyenneté numérique se réfère à de nombreuses figures, selon les auteures, celle du *monitorial citizen* de Michael Schudson surveillant la scène politique, celle du *consumer citizen* (citoyen consommateur) étudiée par Sigrid Baringhorst ou encore celle du *digital citizen* identifiée par Z. A. Papacharissi.

Outre ces figures, d'autres auteurs travaillent « à la conceptualisation, plus large, des rapports entre démocratie et technologies ». A cet égard, Fabienne Greffet et Stéphanie Wojcik précisent plus loin dans l'article que « de nombreuses études posent encore largement comme prémices la capacité d'Internet et désormais des réseaux socio-numériques, du "web 2.0", à revitaliser la citoyenneté - en référence d'une part, aux formes de la participation politique et d'autre part, à celle de l'engagement civique, parfois en associant les deux [...] ».

## Réseaux sociaux numériques et engagement citoyen

Le Conseil économique, social et environnemental (CESE) a adopté, le 10 janvier 2017, un avis intitulé « Réseaux sociaux numériques comment renforcer l'engagement citoyen ? ». Le Conseil économique, social et environnemental favorise le dialogue entre les différentes composantes de la société civile organisée et qualifiée en assurant l'interface avec les décideurs politiques. L'avis (adopté à l'unanimité) propose de favoriser, reconnaître et valoriser l'engagement, les initiatives citoyennes et la démocratie participative via les réseaux sociaux et de donner aux socionauts des instruments, au cœur desquels l'éducation et la formation, afin de développer un usage responsable et de lutter contre les dérives de ces nouvelles technologies numériques. Les préconisations du CESE sont les suivantes :



- Faire de l'accès à internet un droit effectif pour tou-te-s (réduction de la fracture numérique, inclusion numérique, financement du droit à l'Internet)
- Reconnaître et valoriser l'engagement sur les réseaux sociaux
- Former des internautes responsables
- Favoriser un engagement et des usages responsables des réseaux sociaux
- Protéger l'engagement

Le rapport mentionne les démarches en plein essor de « gouvernement ouvert » (« Open Gov ») et de démocratie participative (« Civic Tech ») qui s'appuient sur le libre accès et usages des données publiques (« Open Data ») répondant à ce souci d'assurer la transparence du processus de co-laboration et des outils.

The Wayback Machine does not have this video archived.

jag...



## La citoyenneté numérique à l'école

Dans son ouvrage traduit de l'anglais en langue française par William Piette, **Mike Ribble** identifie 9 éléments pour cerner, selon ses termes, la complexité de la citoyenneté numérique et les soucis liés aux usages abusifs ou maladroits de la technologie : accès au numérique (participation complète à une société numérique), commerce électronique (acheter et vendre dans un monde numérique), communication numérique, littératie numérique, étiquette en ligne, loi numérique, droits et responsabilités en ligne, santé et bien-être en ligne, cybersécurité (autoprotection).

Ces 9 éléments visent selon l'auteur à permettre aux enseignants notamment de mieux saisir la variété des sujets qui forment la citoyenneté numérique et à offrir ainsi un cadre à la fois souple et structuré d'exploitation pédagogique. **Karine Thonnard**, collaboratrice spéciale au présent ouvrage, met à disposition en ligne une présentation complète axée sur cette même notion :

<https://prezi.com/ejd0niycmm6c/citoyennete-numerique> 

## eTwinning et la citoyenneté numérique

eTwinning est une communauté d'enseignants en Europe qui utilisent une plateforme sécurisée pour conduire des projets collaboratifs à distance (de la maternelle au lycée) grâce au numérique. eTwinning encourage le développement des compétences numériques des élèves et promeut les valeurs citoyennes au sein des classes à travers les notions d'appartenance (le Twinspace est un espace pour interagir et travailler en collaboration, d'engagement (les élèves participent activement à des projets) et de protection (les élèves sont incités à respecter les droits des autres). On trouvera sur le portail national éducol une page spécifique recensant, entre autres, les projets centrés sur le thème de la citoyenneté numérique, de la maternelle au lycée :

<http://eduscol.education.fr/cid110753/etwinning-et-la-citoyennete-numerique.html>

(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/cid110753/etwinning-et-la-citoyennete-numerique.html>)



l'informatique et de l'Internet, les élèves adoptent une **attitude critique** en questionnant la fiabilité et la pertinence des sources quand ils mènent une recherche. Lorsqu'ils s'engagent dans la réalisation d'un projet collectif avec le numérique, des dispositifs de productions collaboratives développent des aptitudes de coopération et favorisent le partage d'idées. Les questions liées aux règles élémentaires du droit d'auteur sont aussi convoquées comme celles du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.

**Prim à bord**, portail du numérique pour le premier degré, signale notamment 3 ressources en lien étroit avec la citoyenneté numérique :



- Deux parcours en ligne (<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/primabord/le-safer-internet-day-c-est-quoi>) en accès libre (après inscription) accompagnés d'une fiche pédagogique détaillée (comprendre le principe de la vie privée, sensibiliser au cyberharcèlement) sur le site **Vinz et Lou** à l'occasion du **Safer Internet Day 2017**. D'autres vidéos sont intéressantes dans la présente thématique : Internet, quelle mémoire ! (e-réputation, traces, espace privé versus public), Attention canular (pourriels, vérification des sources), Accro à Internet, Un blog pour tout dire ?, Maître du jeu (type de licences, droit à l'image), Le chat et la souris (communication instantanée avec webcam, identité numérique, anonymat)
- Projet d'une classe de CM2 (<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/primabord/pour-un-usage-responsable-d-internet-un-projet-entre-emc-et-emi>) autour de l'éducation aux usages responsables d'internet, dans le cadre de l'enseignement moral et citoyen. Outre le temps de réflexion, les élèves se sont engagés dans la production d'un film d'animation dans le cadre du concours « Pour un usage responsable d'internet » (<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/cid97188/concours-pour-un-usage-responsable-d-internet.html>)
- La deuxième édition de ce concours s'élargit de l'école élémentaire au lycée et devient les trophées des classes : <http://eduscol.education.fr/cid112682/concours-trophees-des-classes.html> (<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/cid112682/concours-trophees-des-classes.html>). Elle porte sur le respect des droits des personnes, la protection de la vie privée, les traces laissées sur Internet et la vérification des sources.

## Arts plastiques

L'approche de la citoyenneté en arts plastiques est tout d'abord définie dans le socle commun et les programmes de la discipline pour les cycles primaire et secondaire. Les arts plastiques contribuent à la formation citoyenne des élèves à partir des compétences et des contenus disciplinaires. Ainsi, nombre de phases pédagogiques, sollicitant le sensible, l'expression personnelle et artistique, amènent les élèves à se confronter au regard de l'autre, à travailler en groupe ou à accepter le différent, le divergent. Tous ces contextes obligent les élèves à comprendre les postures sociales et intellectuelles permettant une articulation constructive avec le groupe à différentes échelles. Les pratiques numériques, qu'elles soient artistiques ou sociales, ont augmenté le besoin en formation des élèves. Elles les mettent en situation dès leur plus jeune âge d'exercer leur responsabilité citoyenne, en particulier sur les réseaux sociaux dont le cadre légal impose une compréhension des règles et une distance critique, notamment dans le domaine des images (publications personnelles, réactions, identité numérique, droits d'auteur, etc...). Nombre d'artistes par ailleurs (qu'ils appartiennent au patrimoine ou au champ contemporain) à travers leur démarche interrogent le spectateur sur son rapport au cadre social, sa responsabilité ou son engagement. Ces exemples développés en classe participent également à la formation citoyenne de l'élève.

Art numérique et citoyenneté, deux exemples

- Collectif HeHe - Nuage vert, Ivry-sur-Seine, 2010.

**Helen Evans** et **Heiko Hansen** forment le duo HeHe. Utilisant un langage fondé sur la lumière, l'image et le son, ils mènent une recherche sur les relations entre les individus et leur environnement architectural et urbain. Pour HeHe, la ville est une source infinie de possibilités, non seulement pour construire l'avenir mais aussi pour exercer son sens critique, pour reprogrammer les bâtiments et les infrastructures, pour rendre l'invisible visible et pour créer de nouvelles significations tissant un récit pour les habitants. Les projets de HeHe explorent les possibilités de corrélations entre les phénomènes physiques, chimiques et environnementaux. Sous ce pragmatisme technologique transparaît en filigrane une approche poétique et sociale plus large.

Le projet *Nuage Vert* porté par le collectif HeHe consiste en la projection d'une image laser sur le contour fluctuant d'un nuage de fumée d'usine pour former un panache de lumière verte. Ce projet a été réalisé à Helsinki, en 2008, sur les émissions de la centrale électrique Salmisaari, puis, en 2010, sur les fumées émises par l'incinérateur d'Ivry-sur-Seine, à proximité de Paris.

Le Nuage Vert présente une forme simple et spectaculaire, un signe flottant gracieusement au-dessus de la ville. A l'extrémité du cycle création-destruction, là où la collectivité brûle ce qui n'a pas pu être recyclé autrement, il y a encore du sens et de la beauté. Pendant l'événement, les émissions de vapeur deviennent à la fois une sculpture environnementale et un signe d'alerte à tous, nous invitant à moins consommer et à moins jeter. L'œuvre joue un rôle de révélateur, elle fait prendre conscience au public de son implication dans ce cycle et invite chacun à participer au processus.



## Nuage Vert à Ivry

from HeHe

01:01

[Nuage Vert à Ivry](#)  from [HeHe](#)  on [Vimeo](#) .

- Aram Bartholl, Wow, 2009.

**Aram Bartholl** est un artiste de l'expérience collective. Sa performance urbaine "WoW" est celle d'une esthétique relationnelle au sens de **Nicolas Bourriaud**. Inspirée par le jeu massivement multi-joueurs World of Warcraft, elle est aussi issue du workshop définitivement participatif qui s'est déroulé en 2009 au Laguna Art Museum.

A Laguna Beach, en Californie, l'artiste allemand a commencé par évoquer la manière dont les avatars sont affublés de leur nom d'utilisateur dans les mondes persistants. Puis les participants se sont mis au travail en découpant les caractères typographiques de leurs prénoms et noms avant de les accrocher au bout de longues tiges. La performance consistant à se promener dans la ville côtière avec, au-dessus de sa tête, son nom comme c'est l'usage dans les jeux 3D en ligne. A la différence près que l'on dépend du porteur de sa propre identité. En ligne, l'identité est interchangeable, alors que dans le réel en changer s'avère compliqué. La relation du virtuel au réel est l'une des questions récurrentes du travail d'Aram Bartholl. Et qui mieux qu'un artiste numérique serait à même de problématiser une identité 2.0, surtout lorsque celui-ci n'utilise que des morceaux de carton et paires de ciseaux ?

Source : <https://www.flickr.com/photos/bartholl/sets/72157621188675795> 

## Ressources pédagogiques

### ◦ Lettre Edu\_Num N°16

Des usages numériques quotidiens des élèves l'enseignement des arts plastiques

Depuis de nombreuses années, Internet est présent dans les familles et à l'École. Les tablettes se diffusent rapidement. Les smartphones sont aujourd'hui d'un usage quotidien pour la plupart des élèves. Les professeurs d'arts plastiques, dans des règles et des temporalités qu'il convient toujours d'encadrer, ont recours à leur potentialité pour soutenir nombre d'activités (en rapport avec la forme, l'espace, la couleur, l'image..., dessiner, filmer, enregistrer, rechercher, partager, agencer..., travailler le geste photographique, garder trace des étapes d'une production... Aujourd'hui, les œuvres, les images, ne sont plus seulement immobiles ou en mouvement, analogiques ou numériques. Elles changent de codes, d'échelles, de supports, de modalités de diffusion au gré des outils, des usages, des diffusions... Avec les outils numériques mobiles, les élèves ne sont plus seulement des récepteurs passifs. Ils arrachent de nombreuses images au réel, les diffusent d'abondance par l'Internet. Ils participent au « bruit » médiatique où les images sont omniprésentes.

Source : <http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/ticedu-arts-novembre-2015>  
(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/ticedu-arts-novembre-2015>)

### ◦ L'apport des Arts Plastiques dans les valeurs de la République - Académie de Nice

Quatre enseignants sont intervenus pour présenter l'apport des Arts Plastiques pour les valeurs de la République au séminaire académique « Grande mobilisation de l'École pour les valeurs de la République », 8 avril 2015, Centre International de Valbonne Sophia Antipolis.

- Représentations et symboles de la République La peinture d'histoire
- Les valeurs de la République dans la bande dessinée
- Visage de la République, (la Marianne entre tradition et contestation)
- Les valeurs de la République et l'architecture

Source : <http://www.ac-nice.fr/arts/indexvaleurs.htm> 

### ◦ Cycle 3 et 4 - Contre des ombres - Académie de Nantes

Un travail par ateliers autour du thème du harcèlement. Comment un objet artistique peut-il entrer dans une démarche d'engagement et poser question, suggérer, interpeller, faire participer.

Source : <http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/arts-plastiques-insitu/enseignement/lecons/contre-des-ombres> 

## Économie Gestion

L'enseignement des sciences de gestion requiert la mise en œuvre permanente des technologies de l'information et de la communication comme moyens et supports de l'action, mais aussi comme objets d'étude de leur potentiel et de leurs usages. Or la multiplication des usages numériques dans les classes peut soulever des risques notamment pour la protection des données personnelles des élèves. C'est pourquoi, les différents programmes d'économie gestion encouragent au développement d'une citoyenneté numérique chez les élèves et les étudiants...

### Programmes

#### **Programme de SDG en 1ère STMG**

Thème : Information et intelligence collective

L'étude du thème vise à appréhender le rôle majeur de l'information dans les processus de gestion, les opportunités et les risques que génèrent les formes et modalités de communication et de collaboration avec le numérique, l'impact de l'informatisation des processus de gestion.

#### **Programme de SIG en terminale STMG**

Thème : Les évolutions technologiques sont-elles exemptes de risques pour l'organisation ?

Le développement des technologies numériques fait émerger de nouveaux modes de fonctionnement au sein des organisations qui bouleversent la place, le rôle et l'identité sociale des individus.

L'intégration croissante du numérique dans les activités humaines, la numérisation généralisée des données suscitent des transformations culturelles, socio-économiques, juridiques et politiques profondes.

### **Programme de droit en BTS tertiaires**

Thème n°4 : L'immatériel dans les relations numériques

Le sous-thème L'immatériel et la protection de la personne permet de montrer que les TIC démultiplient les risques d'atteintes aux droits et libertés des individus. En se fondant sur la protection des données à caractère personnel il est conseillé de montrer pourquoi et comment le droit met en place des autorités de régulation.

### **Enseignement de spécialité de droit et grands enjeux du monde contemporain de la série littéraire - classe terminale**

Thème 2.10 Internet et le droit : Le droit a pour fonction d'en garantir la jouissance à tous les individus quels que soient le vecteur et les médias utilisés, y compris dans le monde virtuel.

Internet permet d'accroître ces libertés dans la mesure où l'information peut, en principe, y circuler très rapidement sans barrière. L'enjeu consiste, pour le droit, à trouver un équilibre entre la protection de l'exercice des libertés d'expression, de communication, d'information et la protection d'autres droits comme, par exemple, la protection contre la haine raciale.

Scénarii pédagogiques

#### **Terminale STMG SIG : Notre identité numérique sur les réseaux sociaux**

Ce scénario pédagogique permet de découvrir que l'ensemble des données que nous communiquons sur les réseaux sociaux est visible par nos contacts mais également exploitées à des fins commerciales. En se plaçant du côté de l'internaute puis du côté opposé, nous allons essayer d'apprendre à exploiter le potentiel caché de ces outils pour en tirer parti. Les notions d'identité numérique et d'e-réputation seront également mobilisées.

<http://www.reseaucerta.org/cote-cours-identite-numerique> 

#### **Terminale STMG SIG : Exonet Techniques de recueil de traces et de données personnelles**

L'exercice permet de découvrir quelques-unes des traces qu'une navigation sur internet peut laisser. D'abord en se plaçant du point de vue de l'internaute (navigateur, cookies, données conservées par le serveur, etc.) puis en se plaçant du point de vue opposé (celui du serveur web : journaux, analyse, etc.). Le thème de l'usurpation d'identité est également abordé par l'analyse d'une tentative d'hameçonnage (phishing) par courrier électronique.

<http://www.reseaucerta.org/exonet-recueil-de-traces> 

#### **BTS SIO : Le métier de responsable de la sécurité des systèmes d'information - dialogue avec un professionnel**

Analyse économique, juridique et managériale des services informatiques : cette ressource a pour but de cerner les « contours » du métier et les enjeux du responsable informatique qui intervient dans un contexte très évolutif qui connaît des avancées technologiques permanentes.

<http://www.reseaucerta.org/cote-cours-metier-rssi> 

#### **Vidéo droit : La minute de l'identité numérique**

Cette courte vidéo présente à partir d'un exemple étonnant la notion « d'identité numérique »

Cette notion est abordée dans les thèmes 4 du programme de droit de STMG et de BTS tertiaires.

<http://eco-gestion.spip.ac-rouen.fr/?La-minute-de-l-identite-numerique> 

## **Éducation Physique et Sportive**

Lettre Édu\_Num EPS

La **lettre Édu\_Num EPS** n° 18 signale une [ressource de l'Académie de Nantes](#)  dédiée à l'usage du numérique disciplinaire pour former un citoyen. Cette proposition se décline en 3 axes :

- Apprendre POUR le numérique
- Apprendre PAR le numérique
- Apprendre GRÂCE au numérique

## Histoire géographique

L'histoire et la géographie utilisent, dans le cadre de leurs enseignements, de nombreuses et diverses ressources numériques (sites institutionnels, systèmes d'information géographiques, encyclopédies etc.). Elles interrogent non seulement les contenus des ressources mais aussi les supports, les acteurs et les contextes de production comme des éléments nécessaires à la compréhension des sociétés humaines dans leur contexte historique et géographique. Les élèves, citoyens en devenir, doivent apprendre à se repérer dans une masse d'informations toujours plus vaste et la notion de citoyenneté numérique a ainsi une résonance et une importance particulières dans ces disciplines mais aussi dans l'enseignement moral et civique. Significativement, les nouveaux programmes des cycles 3 et 4 ont introduit la compétence disciplinaire « s'informer dans le monde du numérique » en histoire et de géographie. La déclinaison de cette nouvelle compétence esquisse **les compétences du citoyen numérique** qui devra : « connaître et utiliser différents systèmes d'information ; trouver, sélectionner et exploiter des informations ; vérifier l'origine / la source des informations et leur pertinence ; exercer son esprit critique sur les données numériques, apprendre à les comparer à celles qu'on peut tirer de documents de types divers ». Les méthodes et outils scientifiques de l'historien et du géographe semblent ainsi contribuer, s'ils sont maîtrisés, à une information raisonnée dans le monde numérique. Les compétences du citoyen numérique s'articulent ainsi au moins autour de trois dimensions indissociables : une dimension technique (connaissance et utilisation des ressources), une dimension informationnelle (lire, chercher, sélectionner, organiser) et une dimension sociale (identifier les ressources, les publier dans un cadre de confiance et exercer un esprit critique).

### Propositions de séquences

- Aix-Marseille - EMC - 1ère STI ou 2nde

Séquence qui propose d'étudier le rôle législatif de l'Assemblée Nationale. La ressource utilisée est un webdocufiction « jour de vote » qui permet aux élèves d'incarner un député récemment élu qui doit se renseigner sur la loi - fictive - censée remplacer Hadopi, parcourir les coulisses de l'Assemblée nationale, en vue d'un vote. Les élèves travaillent en binômes pour argumenter et préparer un débat.

[http://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c\\_10454352/fr/jour-de-vote](http://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_10454352/fr/jour-de-vote) 

- Clermont-Ferrand - EMC - Tous niveaux collège

Rubrique « citoyenneté numérique » en « EMC » sur le site académique [bas de page]

<http://www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=2785> 

Travail sur la série documentaire « Do not track »  sur le tracking et l'économie du Web et sa présentation 

Article sur les pratiques numériques juvéniles .

Une activité sur les libertés et les réseaux sociaux. Présentation  et fiche élève 

- Dijon - EMC / EMI

Tous niveaux collège / lycée Concours blogue ton école, qui vise plusieurs objectifs éducatifs et pédagogiques :

- amener les élèves à produire une réflexion et à des apprentissages dans le domaine de l'éducation aux médias et à l'information (EMI)
- valoriser et appuyer une pédagogie de projet (projet de voyage, échanges linguistiques, projet scientifique, artistique et culturel),
- travailler la publication en ligne et ses enjeux.

Les élèves, encadrés d'un ou plusieurs professeurs, publieront leur production sur des blogs hébergés par une plateforme académique. Source : <http://dane.ac-dijon.fr/spip.php?article448> 

- Paris / Grenoble - Géographie / ICN - 1ère

Ce scénario sur les transports en France en classe de première, proposé par des enseignants d'histoire-géographie et d'informatique, s'intègre dans le cadre de l'option Informatique et création numérique : les élèves sont amenés à réfléchir à la prolifération des infographies aujourd'hui et sur ce que l'on peut « faire dire » à celles-ci en fonction des critères retenus pour les élaborer. En géographie, il s'agit d'identifier les ressources disponibles en ligne pour la collecte de données

statistiques (Open Data) et la compréhension des enjeux liés aux représentations graphiques pour la discipline. Le scénario dans l'ÉDU'Base

(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/bd/urtic/histgeo/index.php?commande=aper&id=10005953>) - La vidéo produite pour le FIG (<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/histoire-geographie/se-former/dispositifs-de-formation/formation-continue/festival-international-de-geographie/fig-2016-un-monde-qui-va-plus-vite.html>)

- Rouen - Géographie - 2nde

Ce scénario fait travailler les élèves de seconde sur deux SIG qui donnent des informations différentes sur la montée des eaux sur le littoral belge. Les élèves sont amenés à caractériser les données cartographiées dans les deux cas afin de comprendre ces différences et de s'interroger sur la fiabilité des données des deux sites. Le scénario dans l'ÉDU'Base

(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/bd/urtic/histgeo/index.php?commande=aper&id=10005962>) - La vidéo produite pour le FIG (<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/histoire-geographie/se-former/dispositifs-de-formation/formation-continue/festival-international-de-geographie/fig-2016-un-monde-qui-va-plus-vite.html>)



## Langues vivantes

Travaux académiques mutualisés (TraAM)

Les langues vivantes sont impliquées dans une réflexion sur la citoyenneté numérique par le biais par exemple de l'EPI Information / Communication / Citoyenneté en collaboration avec d'autres matières. Elle est aussi au cœur des programmes. Dans le cadre des TraAM 2015-2016, l'académie de Limoges a proposé une séquence intitulée « Freedom of Speech » ([http://pedagogie.ac-limoges.fr/langues\\_vivantes/spip.php?article210](http://pedagogie.ac-limoges.fr/langues_vivantes/spip.php?article210)) s'adressant à un public de niveau A2-B1. Il s'agit de permettre aux élèves de s'informer de façon fiable sur un thème d'actualité, de se repérer dans les différents médias possibles et de construire un article de presse en respectant les règles nécessaires à une utilisation citoyenne des médias.

Webmédias

L'académie de Versailles, avec son projet [Utiliser Twitter en cours de langues vivantes](#) et [Faire de l'éducation aux médias](#) dans le cadre de la WebRadio s'est penchée sur la création d'un compte Twitter pour la classe et une WebRadio afin de faire réfléchir des élèves sur leur vocabulaire et leurs codes. L'académie de Grenoble a partagé quant à elle une séquence de collège sur [Bullying et Cyberbullying](#). Dans le cadre d'une campagne de sensibilisation au harcèlement scolaire. Il s'agit de faire créer par groupe une affiche qui illustrerait une des différentes formes de harcèlement.

Dans l'académie d'Orléans-Tours, des collégiens ont collaboré avec des pairs de plusieurs pays

anglophones dont l'Inde, les États-Unis et le Pays de Galles pour produire des supports webmédias avec une vraie réflexion autour de l'usage des médias et du numérique (<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/experitheque/consultFicheIndex.php?idFiche=13077>).

## Projets multi-disciplinaires

L'académie de Poitiers propose un [Projet pluridisciplinaire](#) (espagnol, documentaliste, ATPR, animateur culturel, CLEMI) : Education aux médias, ¡La diferencia nos enriquece !

Autre scénario de l'académie de Poitiers: [Projet interdisciplinaire](#) (Espagnol, Philosophie, EMC, Arts Plastiques) eTwinning ( Lycée Italien de Naples) : ¡Luchemos contra la discriminación !

## Philosophie

### La notion de citoyenneté

Avant de nous demander s'il faut définir la citoyenneté numérique comme l'extension au numérique des droits et devoirs de la citoyenneté classique ou bien comme la nouvelle forme de citoyenneté rendue possible et nécessaire par le numérique lui-même, dissipons préalablement la confusion qui empêche d'accéder à la notion même de citoyenneté. Rappelons que, conceptuellement, un citoyen ne se confond ni avec un individu (être biologiquement individué défini par des besoins physiologiques) ni avec une personne (entité morale et juridique jouissant de capacité autonome d'action et de décision) : est citoyen l'humain qui jouit des droits et devoirs civiques par lesquels il est reconnu membre d'une communauté de nature politique. Le citoyen ne s'envisage donc « que par ses relations avec le corps de l'Etat » (**Jean-Jacques Rousseau**, *Discours sur l'économie politique* :[http://classiques.uqac.ca/classiques/Rousseau\\_jj/discours\\_economie\\_politique/discours\\_economique\\_pol.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/Rousseau_jj/discours_economie_politique/discours_economique_pol.pdf) p. 18). La citoyenneté est ainsi le fait d'appartenir à un corps politique dont les membres sont organiquement reliés par des droits et des devoirs définis par constitution. L'exercice de la citoyenneté est l'exercice de ces droits et devoirs. Cet exercice s'effectue concrètement dans tous les espaces et territoires reconnus, définis et régis par la législation dont se dote le corps politique en vertu de sa souveraineté, c'est à dire en vertu de l'exercice de son pouvoir d'autodétermination effectif en tant que corps (pour la législation ayant cours en France, voir le Journal officiel : <http://www.journal-officiel.gouv.fr/> ).

### Citoyenneté et numérique

On pourrait penser que l'invention des espaces numériques a simplement ajouté à la citoyenneté un espace, un territoire supplémentaire d'exercice et qu'il s'agit simplement d'étendre à ce territoire, progressivement annexé à des normes autres que ses propres normes techniques, la juridicité déjà en vigueur dans le corps politique. C'est là le point de vue de **Mike Ribble** de l'ISTE (International Society for Technology in Education) qui identifie 9 éléments constitutifs de la citoyenneté numérique comme autant de domaines numériques dont la normativité juridique et politique et le citoyen doivent s'emparer, notamment grâce à l'éducation : accès au numérique, commerce électronique, communication numérique, littératie numérique, étiquette en ligne, loi numérique, droits et responsabilités en ligne, santé et bien-être en ligne, cybersécurité ([http://www.digitalcitizenship.net/Nine\\_Elements.html](http://www.digitalcitizenship.net/Nine_Elements.html) ).

Avec **Bernard Stiegler** analysant le phénomène de la disruption (<https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/dans-la-disruption-par-bernard-stiegler> ), on pourra cependant se demander si ce point de vue ne nous condamne pas irréductiblement à constater l'incapacité de la normativité juridique et politique, c'est à dire aussi du citoyen ayant à exercer cette normativité, à annexer jamais la territorialité numérique : le droit et la législation sont en effet toujours en retard sur l'innovation technologique et la prolifération des territorialités, sociabilités et interactions nouvelles que l'innovation numérique rend possibles ; comment les citoyens n'accuseraient-ils pas ce même retard, voire un retard aggravé car démultiplié par leur méconnaissance du droit, sans parler de leur ignorance du numérique lui-même ? Même avec la meilleure volonté, l'éducation prend du temps et pendant ce temps, l'innovation se poursuit.

## Les Chemins de la philosophie

Dans la disruption par Bernard Stiegler



00:00 / 54:00



Quoi qu'il en soit de la solution apportée au problème de la définition de la citoyenneté numérique, on ne peut que noter que l'exercice effectif de la citoyenneté et de la capacité politique est étroitement dépendant des conditions matérielles de production de la sociabilité. **Jean-Pierre Vernant** remarquait que le principe et la pratique de l'isonomie - égalité sous la loi constitutive de la citoyenneté antique et aujourd'hui encore constitutive de la citoyenneté démocratique moderne - sont les enfants de la phalange hoplitique (Cf. « La guerre des cités », in *Mythe et société en Grèce ancienne*, p. 56). Pour l'heure, nous sommes loin encore d'avoir rencontré et prévu tous les effets que le numérique aura sur les pratiques civiques et politiques. Il se peut que le problème de l'établissement d'une citoyenneté numérique effective ne puisse pas se régler à partir de la législation particulière d'un État particulier cherchant plus ou moins en vain à annexer une territorialité et une normativité numériques proliférantes l'excédant de toutes parts. Peut-être ne pourra-t-on avancer en direction d'une résolution de ce problème qu'à partir d'une réflexion cosmopolitique et juridique globale sur les libertés humaines universelles et l'intérêt universel humain, deux horizons à garantir quels que soient les corps politiques auxquels sont attachés normativement des membres humains se concevant comme des citoyens. Peut-être le numérique, devenant matrice universelle, transnationale et transétatique de mise en forme de la sociabilité humaine, nous met-il finalement en demeure de penser la citoyenneté et son exercice dans cet horizon cosmopolitique-là et non plus dans les seules bornes de l'intérêt particulier des corps politiques classiques que sont les États particuliers. Cependant, s'il existe un génie politique singulier en chaque nation, pourquoi exclure d'intéressantes réinterprétations numériques nationales de ce que doit être la citoyenneté pour que cette dernière puisse être effective plutôt qu'anéantie par le constat de ses impuissances ?

## Sciences de la Vie et de la Terre

### Identité numérique

La problématique de la traçabilité numérique et de l'utilisation responsable des réseaux sociaux est abordée dans 2 scénarii publiés sur le site disciplinaire de l'académie de Lille. Ces séquences pédagogiques ont été expérimentées dans le cadre des TraAM (2016).

Source : ÉDU'bases SVT

(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/bd/urtic/svt/index.php?commande=aper&id=3624>)

## 3. SE TENIR INFORMÉ

### Zotero éducol

Sur le compte **Zotero éducol**, vous trouverez plusieurs collections de références imprimées et numériques qui prolongent les lettres thématiques.



Comme pour les autres collections, les ressources proposées sont classées alphabétiquement et identifiées selon le type de support. La recherche au sein de cette base s'effectue grâce au moteur de recherche interne (plein texte, par champ) ou par tag (nuage de mots clefs). Plus de 500 références sont actuellement disponibles : articles de presse, travaux de chercheurs, scénarios pédagogiques, émissions de radio ou de télévision, extraits vidéos...

## Collection Citoyenneté numérique

Cette nouvelle collection, qui s'étoffera progressivement, agrège près de 80 références. Elle est directement accessible à cette adresse : <https://www.zotero.org/groups/eduscol>  
(<http://web.archive.org/web/20190216032304/https://www.zotero.org/groups/eduscol/items/collectionKey/6489VJW8>)

Pour rappel, Zotero est un logiciel libre et gratuit multiplateformes de gestion bibliographique qui permet de faciliter la collecte, le catalogage et l'indexation des ressources. Une déclinaison simplifiée de l'application (adaptée à l'édition rapide de courtes bibliographies) est également disponible sur le web : [ZoteroBib](#) .

Lettre proposée par la DNE A2

Coordination : Pascale MONTROL-AMOUROUX, Nathalie HERR

Rédaction : Pierre NOBIS, experts et contributeurs DNE A

Veille : Brigitte PIERRAT, Richard GALIN, Pierre NOBIS

Contact : [dgesco.numerique@education.gouv.fr](mailto:dgesco.numerique@education.gouv.fr) 

Site : <http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/>

(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/>)

**Pour signaler vos scénarios sur l'Édubase, contactez votre IAN**

(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://eduscol.education.fr/pjd26469-cid57283/acteurs-nationaux-et-academiques-du-second-degre.html>)

Publié le 09/03/2017

2019 - © Ministère de l'Éducation nationale, DGESco

(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://www.eduscol.education.fr/>) - Certains droits réservés

(<http://web.archive.org/web/20190216032304/http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>)