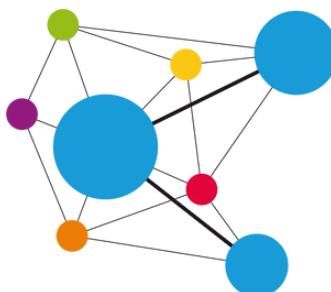


RAPPORT D'ACTIVITÉS INTERMÉDIAIRE



Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France



AUTOMNE 2024

INTRODUCTION

L'éducation aux enjeux numériques a d'abord été pensée sous le prisme de l'éducation **par le numérique** (ressources pédagogiques en ligne, équipement en tablette des publics scolarisés). Cette dotation de matériels informatiques aux plus jeunes a constitué un double frein : **les enfants n'ont nullement acquis de compétences supplémentaires liées au numérique¹** et ont été mis face à un discours faisant état de leur **omniprésence en ligne²**. Si la prévention des risques constitue aujourd'hui le principal cheval de bataille de l'éducation *au* numérique, cette logique de protection doit impérativement être articulée avec une plus grande connaissance de la culture numérique par tous et pour tous. **Ce n'est qu'en favorisant leur autonomisation que les jeunes pourront revêtir le rôle d'acteurs éclairés face aux enjeux structurant le numérique.**

Notre action portant sur l'Éducation à la Citoyenneté Numérique lancée en février 2022 vise à renforcer le pouvoir d'agir des jeunes sur Internet en pérennisant une démarche de recherche-action et en impulsant une démarche éducative, réflexive et participative. Ce rapport couvre nos activités menées auprès des jeunes et des acteurs jeunesse sur la période de juillet 2023 à juillet 2024.

L'ÉDUCATION POPULAIRE & LA RECHERCHE-ACTION POUR EN FINIR
AVEC L'OBSOLESCENCE PROGRAMMÉE DES FORMATIONS AU
NUMÉRIQUE



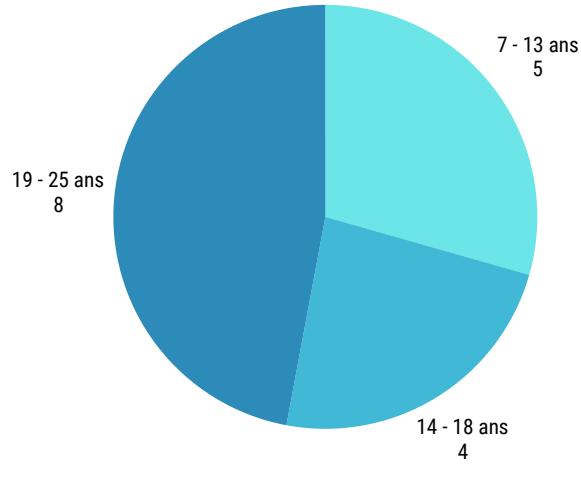
¹ Intervention d'Anne Cordier, "Doter les enfants en matériel informatique n'a en rien accru leurs compétences ni favorisé les apprentissages", Assemblée Nationale, Rapport d'information sur Éducation et numérique, 27 octobre 2023, p.11.

² Rapport Enfants et écrans, *A la recherche du temps perdu*, avril 2024.

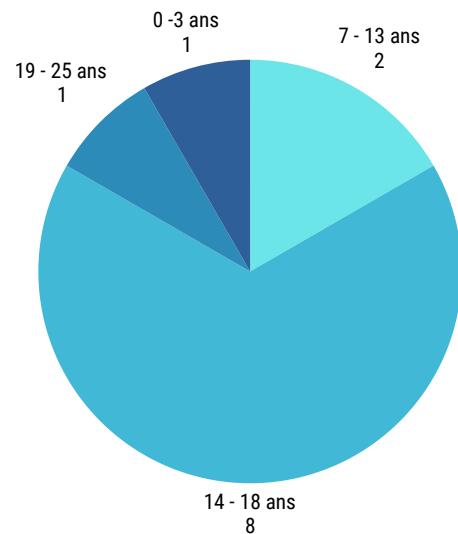
1. PÉRENNISER UNE DÉMARCHE DE RECHERCHE-ACTION

Les entretiens constituent la clé de voûte de notre démarche : permettant d'allier les pratiques juvéniles avec les besoins de formation tout en préservant une culture numérique commune avec les jeunesse. Entre juillet 2023 et juillet 2024 ce sont **29 entretiens qui ont été réalisés et analysés.**

17 JEUNES



**12 PARENTS & ACTEURS
(ÂGE DU PUBLIC ACCOMPAGNÉ)**



Les guides d'entretiens ont été enrichis pour ajouter des nouvelles thématiques de recherche telles que l'intelligence artificielle, la santé mentale, l'e-parentalité et l'éducation à la vie relationnelle, affective et sexuelle en ligne. Ces thématiques ont permis l'identification de nouveaux besoins qui serviront à la création des prochains modules de formation :

Apprendre à formuler des requêtes sur l'intelligence artificielle

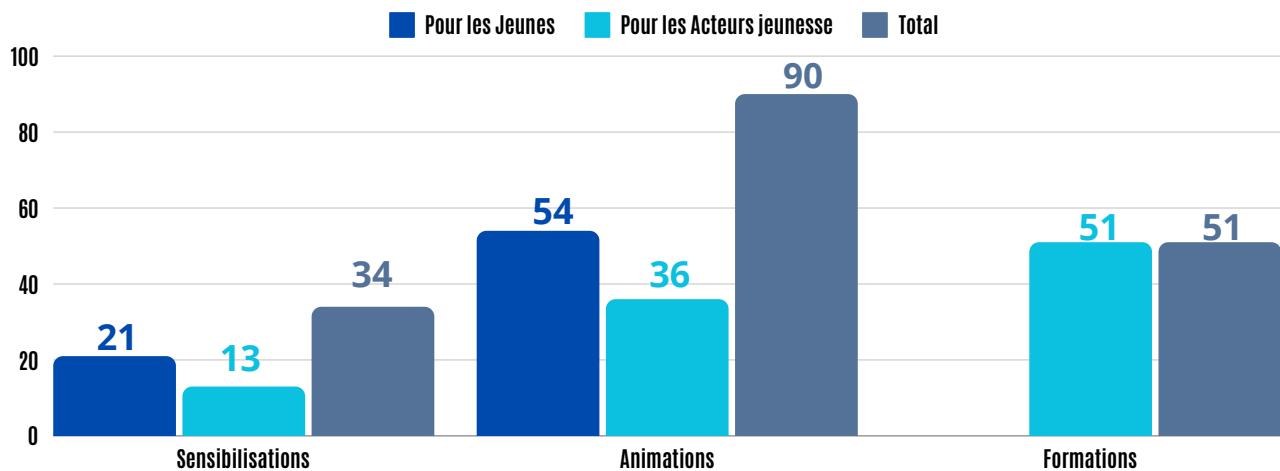
Rompre avec la dissonance entre les règles parentales, les injonctions scolaires et les pratiques juvéniles

Promouvoir une compréhension empathique et respectueuse des différentes expériences et émotions liées à l'utilisation du numérique

Intégrer la vie relationnelle, affective et sexuelle dans les enjeux de santé mentale liés au numérique

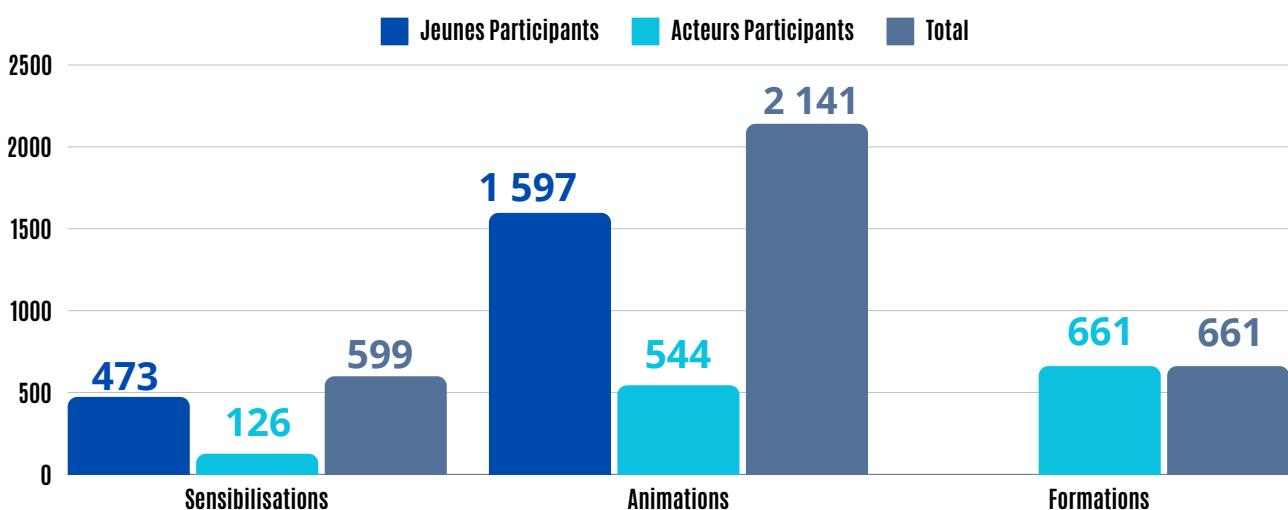
2. IMPULSER UNE DÉMARCHE ÉDUCATIVE, RÉFLEXIVE ET PARTICIPATIVE AUPRÈS DES ACTEURS JEUNESSE

NOMBRE ET TYPE D'INTERVENTIONS RÉALISÉES



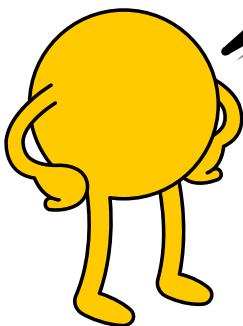
Au cours de l'année écoulée, nous avons mené une série d'initiatives auprès des acteurs jeunesse afin de faire du numérique un savoir fondamental partagé par tous les accompagnants (parents, enseignants, éducateurs, animateurs, etc) gravitant autour des jeunes. Les intérêts de cette démarche sont multiples : les jeunes identifient les accompagnants comme des personnes avec lesquels partager des moments de vie numérique et auxquels confier les difficultés rencontrées en ligne. Nous avons également mené des interventions directes auprès des jeunes pour continuer de libérer la parole, poursuivre la démarche de recherche et expérimenter nos contenus de formation sur un public juvénile.

NOMBRE DE PERSONNES TOUCHÉES PAR NOS INTERVENTIONS



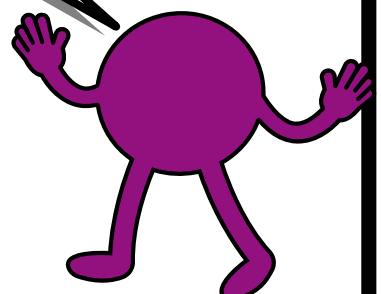
DANS LE NORD NOUS AVONS MENÉ UNE FORMATION DE 2 JOURS AUPRÈS D'ACTEURS JEUNESSES.

LORS DE LA SECONDE JOURNÉE, LES ACTEURS ONT CRÉÉ LEUR PROPRE OUTIL D'ANIMATION INSPIRÉ DU 1 000 BORNES POUR SENSIBILISER LEURS PUBLICS AU NUMÉRIQUE



DANS LA SOMME NOUS AVONS MENÉ UNE FORMATION LORS DE LAQUELLE LES ACTEURS JEUNESSE ONT CRÉÉ DES VIDÉOS À DESTINATION DE LEURS PUBLICS.

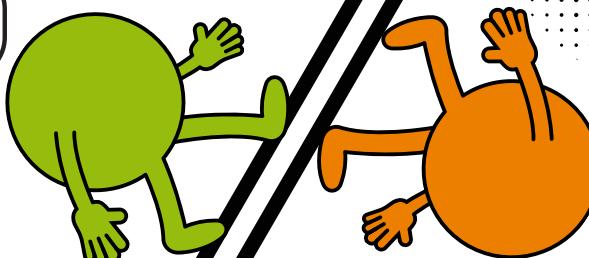
LES THÈMES ÉTAIENT VARIÉS : HYPERCONNEXION, CYBERHARCÈLEMENT, FAKE NEWS...



DANS LE PAS-DE-CALAIS NOUS AVONS MENÉ UNE FORMATION AUPRÈS DES ACTEURS JEUNESSE, POUR RENDRE LES ENFANTS ACTEURS SUR LE NUMÉRIQUE

SUITE À LA FORMATION, UN CENTRE D'ANIMATION JEUNESSE NOUS A RECONTACTÉ POUR CRÉER UN ESPACE GAME DESTINÉ AUX JEUNES

L'ESCAPE GAME CRÉÉ AVEC L'ACTEUR FORMÉ TRAITE DE DONNÉES PERSONNELLES, D'ÉCONOMIE DE L'ATTENTION ET CIRCULE SUR NOTRE TERRITOIRE !



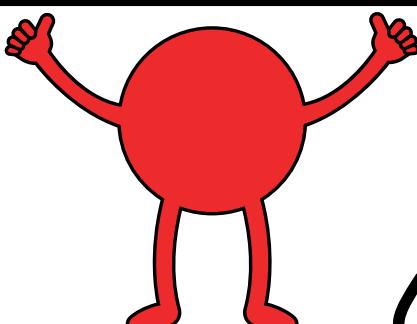
DANS L'OISE NOUS SOMMES INTERVENUS SUITE À LA DIFFUSION D'UNE SEXTAPE DANS UNE CLASSE DE COLLÉGIENS. DURANT NOTRE INTERVENTION DES TÉMOIGNAGES D'HARCÈLEMENT SONT RESSORTIS. SUITE AU PARTAGE DE LEURS EXPÉRIENCES LES ÉLÈVES ONT RÉDIGÉ UN CONTRAT DE BONNES RÉSOLUTIONS NUMÉRIQUE.



FÉDÉRATION AISNE

la ligue de l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



DANS L'AISNE NOUS AVONS SENSIBILISÉ LES ÉLÈVES D'UN LYCÉE PROFESSIONNEL À L'UTILISATION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.

EN COOPÉRATION AVEC LES PROFESSEURS CERTAINS ÉLÈVES ONT PU SE SERVIR DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR RÉPONDRE À DES EXERCICES TANDIS QUE D'AUTRES N'AVAIENT PAS ACCÈS. LES PROFESSEURS ONT CORRIGÉ LES EXERCICES ET PERMIS DE DRESSER LE BILAN DES USAGES TANT POSITIFS QUE NÉGATIFS DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR LE VOLET ÉDUCATIF.

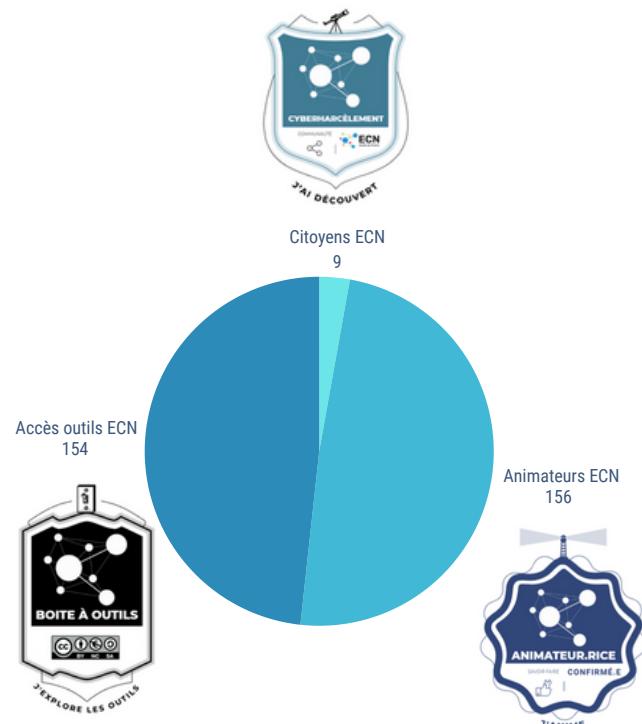
3. CONTRIBUER À L'ÉVOLUTION DES POLITIQUES PUBLIQUES AUTOUR DU NUMÉRIQUE

La conscientisation des enjeux cruciaux liés aux enjeux d'éducation, de citoyenneté et de numérique a permis la structuration et le renforcement d'un réseau d'acteurs impliqués dans le domaine. Grâce à diverses initiatives mises en place au cours de cette année, une meilleure intégration des jeunes dans les débats sur les enjeux numériques s'amorce actuellement et continuera de se développer tout au long de l'action.

IMPLANTATION DE LA DYNAMIQUE OPEN BADGE

L'Open Badge valorise les compétences informelles que les diplômes ne valorisent pas ou ne mettent pas en évidence.

Ce sont les badges qui sont délivrés aux acteurs jeunesse qui maîtrisent nos supports pédagogiques et les redéploient (Badges Animateurs / Accès Outils) ou à toute personne sensibilisée qui souhaite intégrer notre réseau pour s'emparer d'enjeux numériques (Badges Citoyens)



A l'occasion du Festival **PROVOX** Hauts-de-France le 16 mars 2024, l'équipe a dirigé le pôle numérique

Les propositions d'actions et recommandations des jeunes ont été recueillies :



4. PERSPECTIVES (JUILLET 2024 - JUILLET 2025)

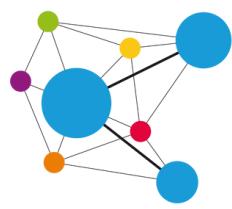
Des initiatives sont actuellement en cours de réalisation et ont pour ambition de renforcer notre engagement auprès des acteurs jeunesse et de consolider notre démarche de recherche-action.

RÉALISATION DE TEMPS FORTS

5 TEMPS FORTS SERONT RÉALISÉS EN 2024 AINSI QU'EN 2025. CES ÉVÈNEMENTS SONT EN COURS DE CO-CONSTRUCTION AVEC LES ACTEURS DÉPARTEMENTAUX GRÂCE À DES TEMPS D'ÉCHANGE DE PRATIQUES NUMÉRIQUES.

CRÉATION ET EXPÉRIMENTATION DE CONTENUS PÉDAGOGIQUES

DE NOUVEAUX CONTENUS PÉDAGOGIQUES SONT EN COURS DE CRÉATION POUR ÊTRE EXPÉRIMENTÉS ET DIFFUSÉS AUPRÈS DES ACTEURS JEUNESSE.



**Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France**

pilotée par



Rapport de recherche intermédiaire



ECN Hauts de France



ECN_hdf



ECN Hauts-de-France



Ecn@crajephdf.org

Nos coordinateurs départementaux



UFCV

CEMÉA
NORD-PAS-DE-CALAIS

Coordination
des
MJC
en
Hauts-de-France

FÉDÉRATION AISNE
la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

Développement
Social
Urbain

leo lagrange

CEMÉA
NORD-PAS-DE-CALAIS

FÉDÉRATION AISNE
la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

L'action Éducation à la Citoyenneté Numérique dans les Hauts-de-France est soutenue par

RÉGION ACADEMIQUE
HAUTS-DE-FRANCE
L'Union
Européenne

Région
Hauts-de-France



Cofinancé par
l'Union européenne