

Présentation

Le Conseil de l'Europe a déclaré **2025 Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique**.

Les objectifs de cette année européenne sont notamment :

- **Sensibilisation** : améliorer la compréhension de la citoyenneté numérique et de son importance dans une société démocratique ;
- **Intégration de la citoyenneté numérique dans l'éducation et la formation** : promouvoir l'intégration de la citoyenneté numérique dans l'éducation formelle et non formelle ;

A l'ère du développement de l'intelligence artificielle, comment développer l'autonomisation des élèves par l'acquisition de compétences pour apprendre et participer activement à la société numérique ?

Ce kit aborde ces enjeux au travers d'un parcours sous forme de fiction interactive présentée en 3 chapitres. Après une phase introductive commune, accédez aux différents chapitres.

Chaque chapitre est autonome, vous pouvez les consulter dans l'ordre que vous le souhaitez.

La fin du parcours, commune aux trois chapitres, consiste en une phase de réflexion sur la proportion de deepfakes dans le monde et de leur impact puis d'une phase de rédaction de bonnes pratiques à mettre en place pour vivre avec l'IA dans le futur.

Compétences travaillées

Liens avec les programmes scolaires :

Éducation aux médias et à l'information (EMI) :

- Connaître ses droits et responsabilités dans l'usage des médias (Citoyenneté et capacité à agir).
- Utiliser les médias de manière responsable.
- Rechercher, identifier et organiser l'information (Compétences info-documentaires).

Enseignement moral et civique (EMC) :

- Connaître les principes, valeurs et symboles de la citoyenneté française et de la citoyenneté européenne.
- Comprendre les grands principes des sociétés démocratiques -> vote, expression des tensions, réseaux sociaux, association.

Déroulé de séance

Thèmes abordés :

- Les réseaux sociaux
- Les fakenews et deepfake
- L'impact environnemental de l'IA
- Les données personnelles
- Le cyberharcèlement
- L'engagement citoyen numérique

🕒 Durée :

3 séances d'1h.

Chaque chapitre de la fiction interactive peut être fait en autonomie, seule l'introduction et la phase finale sont communes.

D'autres ressources sont proposées en fin de kit pour prolonger le travail sur plusieurs séances.

👥 Modalités pédagogiques :

Atelier alternant mode collectif et activités en petits groupes

📁 Matériel nécessaire :

- Un ordinateur connecté avec enceintes
- Un vidéoprojecteur ou TNI


Liens avec les compétences PIX

- 2.1. Interagir
- 2.2. Partager et publier
- 2.3. Collaborer
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique
- 4.1. Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement





Parcours L'IA et ma citoyenneté numérique

 Lancez le parcours



Étape 1

Phase d'observation



Cette première étape, commune aux trois chapitres, permet d'introduire les notions d'algorithmes et d'intelligence artificielle.

- Les algorithmes (recette de cuisine, code informatique, recherche dans le dictionnaire, suite de couleurs)
- L'intelligence artificielle (reconnaissance faciale, recommandations vidéo, assistant virtuel, pilotage autonome)

Laissez les jeunes observer les images et poursuivez par une phase de questions/réponses sur celles-ci pour recueillir leurs premières impressions.



Étape 3

Phase d'analyse



Cette troisième étape, dans le prolongement des trois chapitres, questionne directement les élèves sur l'augmentation des cas de deepfakes dans le monde et de leurs impacts sur la création de fausses informations.

Pour un accompagnement pas à pas du parcours :

 Téléchargez la fiche pédagogique



Étape 2

Phase de questionnement



Pour aborder les questions liées à la citoyenneté numérique à l'ère de l'intelligence artificielle, 3 chapitres sont proposés :

- Être en ligne, qui traite de la mécanique des réseaux sociaux et des fake news,
- Bien-être en ligne, qui porte sur la gestion des émotions et l'impact de l'intelligence artificielle
- Savoir être en ligne, qui parle des données personnelles et de l'engagement citoyen

Chaque chapitre est autonome et vous pouvez les consulter dans l'ordre que vous le souhaitez.

Les chapitres se présentent sous forme de fiction interactive. A partir d'une situation prédéfinie, les jeunes doivent faire un choix. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. Nous vous invitons à consulter systématiquement les réponses de chacun des choix.

Étape 4

Phase On met en pratique



Cette dernière étape du parcours est un travail collectif de rédaction de bonnes pratiques. Avec les élèves, rédigez directement dans la fenêtre qui s'affiche des idées de bonnes pratiques à mettre en place pour répondre à la question: comment vivre avec l'IA dans le futur ?

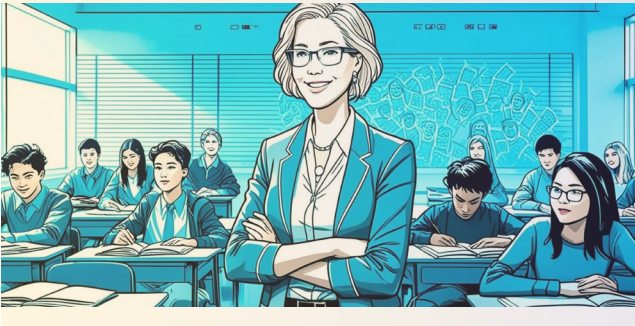
Une fois la rédaction terminée, cliquez sur le bouton "Télécharger" pour obtenir le document PDF de vos bonnes pratiques que vous pourrez imprimer par la suite.



Parcours L'IA et ma citoyenneté numérique

Chapitre 1

Être en ligne



Ce chapitre va questionner l'esprit critique de vos élèves en s'intéressant notamment à la mécanique des réseaux sociaux, à la désinformation et à la vérification des sources.

Objectif pédagogique :

Comprendre le mécanisme des réseaux sociaux.
Apprendre à évaluer les informations, à détecter les fake news, et à reconnaître les images générées par IA.

Chapitre 2

Bien-être en ligne



Dans ce chapitre, les élèves vont questionner l'utilisation de l'intelligence artificielle comme agent conversationnel, comme confident, ainsi que l'impact environnemental de l'IA.

Objectif pédagogique :

Savoir se protéger et gérer ses émotions. S'interroger sur l'impact sociétal et environnemental de l'IA.

Chapitre 3

Savoir être en ligne



Ce dernier chapitre est consacré à la protection des données personnelles et à l'engagement citoyen.

Objectif pédagogique :

Protéger sa vie privée et exercer ses droits numériques. S'engager pour la société et agir en tant que citoyen.





Parcours L'IA et ma citoyenneté numérique

Activité de prolongement



Quels peuvent être les impacts de l'IA sur la démocratie ?

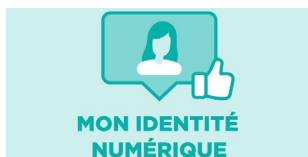
Objectif pédagogique :

- Comprendre la relation homme-machine

Si vous le souhaitez, vous pouvez projeter l'image ci-dessous ou dans le kit pour introduire le débat.

Questionnez vos élèves sur ce que cette image leur évoque. L'objectif est ici de les amener à s'interroger sur l'impact de l'IA dans le futur, ses risques et ses opportunités.

Ressources complémentaires



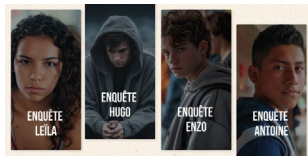
Parcours - Mon identité numérique Cycle4/Lycée (Internet Sans Crainte) :

Un parcours numérique clés en main pour apprendre à adopter les bons réflexes de protection de ses données personnelles et de gestion de ses profils sur les réseaux sociaux.



Parcours - Mes amis en ligne Cycle 4/Lycée (Internet Sans Crainte) :

Un parcours numérique clés en main pour s'interroger sur ses contacts sur les réseaux sociaux et ce qu'on partage avec eux.



Serious game - Stop la violence ! (Internet Sans Crainte) :

Rumeur, discrimination, racket, partage de contenus intimes... 4 enquêtes interactives pour sensibiliser collégiens et lycées aux mécanismes du harcèlement et du cyberharcèlement pour savoir comment agir.



Parcours - InfoHunter Décrypter les discours de haine en ligne (Internet Sans Crainte) :

Un parcours numérique qui permet d'acquérir tous les bons réflexes pour reconnaître les discours de haine raciale en ligne et décrypter les mécanismes sur lesquels ils s'appuient.



Parcours - Citizen Code Explorer (Internet Sans Crainte) :

Une aventure ludique et modulable pour initier les ados aux bases de la programmation avec la découverte des algorithmes, des variables, des séquences, d'instructions, des boucles, etc.




Parcours - IA-tu pensé ? (Culture et citoyenneté numérique québécoise) :

Dans cette activité, les élèves acquièrent une compréhension de base sur l'intelligence artificielle en lien avec ses fonctionnalités, ses limites et son implication dans nos vies.

Le Safer Internet France, 3 services réunis pour la protection des mineurs en ligne



Internet Sans Crainte

<https://www.internetsanscrainte.fr/> 

Le centre de ressources pour l'éducation au numérique des jeunes et des familles.



3018

<https://e-enfance.org/besoin-daide/> 

Le numéro pour les jeunes victimes de harcèlement et de violences numériques, ainsi que pour leurs témoins, les parents ou professionnels de l'enfance.



Point de Contact

<https://www.pointdecontact.net/> 

La plateforme de signalement et de retrait de contenus illicites en ligne, tiers de confiance des plateformes numériques et des autorités.