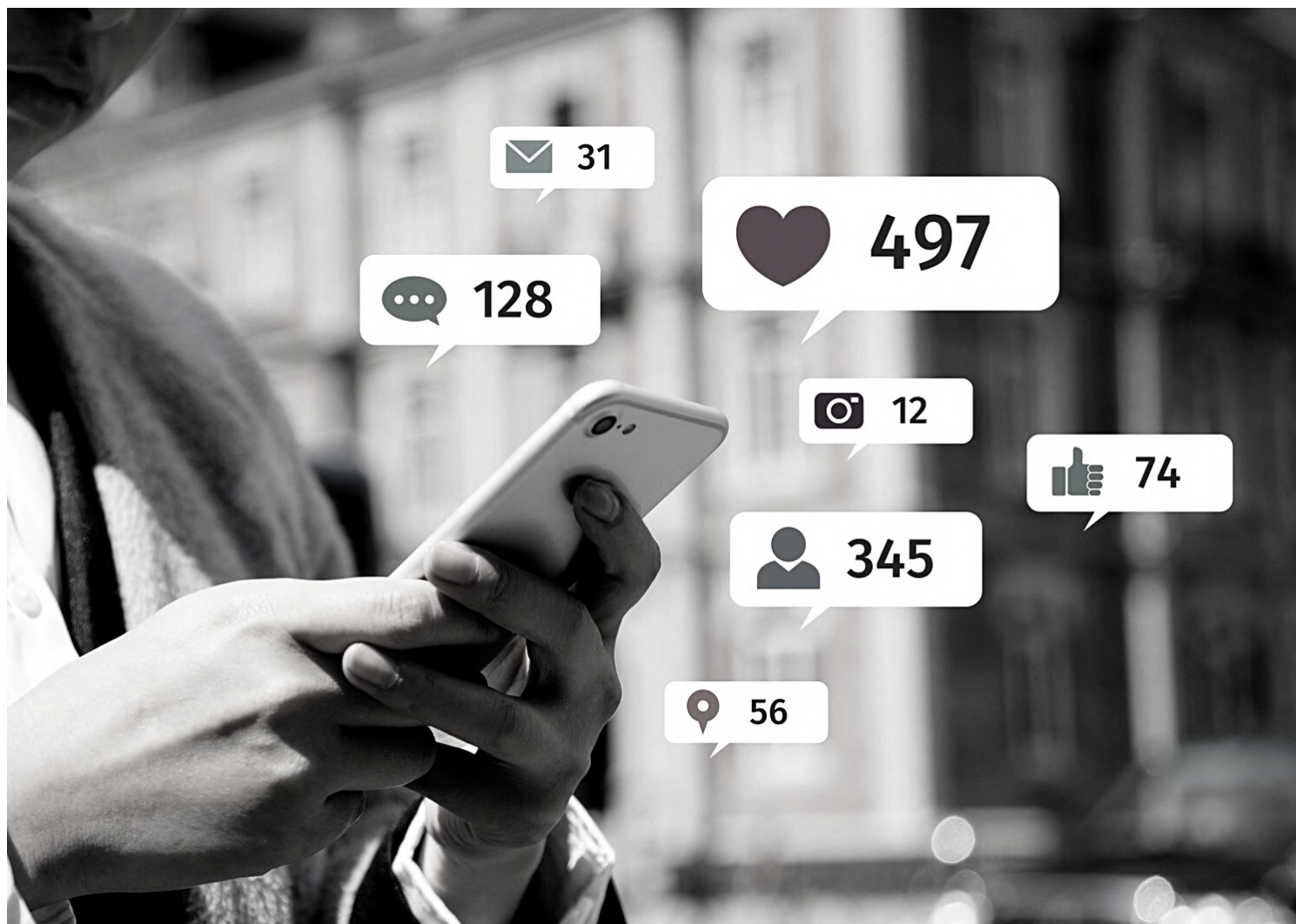


FABRIQUE DE FORMATIONS

ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

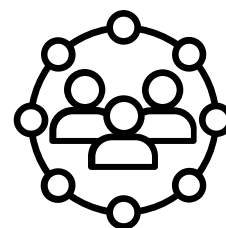




Recherche-action



Veille



Création et animation de formations



Diffusion de connaissances

SOMMAIRE

01. Introduction

02. Bases pédagogiques

03. Module 1 : De l'inégalité à l'illégalité

04. Module 2 : Les militants du clavier

05. Module 3 : Rien à cacher, tout à scroller

06. Parcours de formation

07. La clé USB - ECN

08. Contacts

01. INTRODUCTION



A la suite d'une recherche-action réalisée sur les Hauts-de-France, pas moins de 75 acteurs et jeunes nous ont livré leurs expériences, leurs pratiques et usages ainsi que leurs savoirs autour du numérique au cours d'entretiens.

Notre équipe composée de onze coordinateurs et d'une chargée de recherche ont analysé ces entretiens pour construire :

3 modules de formation

Ce manuel de formation ne prétend néanmoins pas à l'exhaustivité des objectifs pédagogiques et des compétences en ECN.

Dans la mouvance de l'éducation populaire, les membres du CRAJEP adaptent systématiquement les outils mobilisés aux besoins et réalités des participants lors de leurs formations.

02. BASES PÉDAGOGIQUES

Seulement **11% des jeunes interviewés** déclarent avoir appris quelque chose au cours de formations antérieures sur le numérique.

Notre recherche-action a mis en lumière une **constante évolution des pratiques numériques du jeune public.**



L'objectif dans nos formations ECN, est de partir des vécus, pratiques et usages des publics, afin de proposer une formation adéquate et adaptée.

02. BASES PÉDAGOGIQUES

L'ensemble des actions de formation ECN est pensé selon le triptyque suivant :

1/ MOBILISATION DU SAVOIR CHAUD

(en libérant la parole, en partant des émotions, du vécu, en mobilisant des outils d'éducation populaire)

2/ MOBILISATION DU SAVOIR FROID

(en donnant des fondements théoriques, en contextualisant les enjeux vécus au travers de ressources bibliographiques et universitaires)

3/ CHANGEMENT DE PRATIQUES

(remise en cause des usages et des pratiques du numérique)



Objectifs Pédagogiques :

Visibiliser les discriminations induites par les algorithmes et l'intelligence artificielle (*discrimination raciale, sexiste, de classe, liée au handicap, à l'orientation sexuelle...*)

Visibiliser l'effet "caisse de résonance" créé par le numérique sur les personnes discriminées (*bulle de filtrage, modération...*)

Sensibiliser aux enjeux de la sécurité en ligne (*chiffrement, pseudonymisation*)

1

DE L'INÉGALITÉ À L'ILLÉGALITÉ

MODULE



Concepts mobilisés :

Biais algorithmique
Biais discriminant dans l'intelligence artificielle
Erreur dans la reconnaissance faciale
Phishing et rançongiciel
Doxing

Compétences visées :

Droits et responsabilités en ligne
Sécurisation de son environnement en ligne
Accès et inclusion

Outils Mobilisés :

Petite histoire - grande histoire du numérique

L'équipe de Pierre

E-dixio

Théâtre de l'opprimé

Objectifs Pédagogiques :

Favoriser la participation positive et la mobilisation grâce au numérique
(logiciels libres, hacktivisme, impact environnemental du numérique et droit d'auteur)

Comprendre les enjeux structurant les recommandations sur les plateformes numériques
(modération humaine et algorithmique des contenus, invisibilisation de la mobilisation)

Sensibiliser à la culture disruptive du numérique
(disponibilité de l'information et communs numériques)

2

LES MILITANTS DU CLAVIER

MODULE



Concepts mobilisés :

Liberté d'expression et autocensure
Modération des contenus
Culture web et hacktivisme
Souveraineté numérique
Communs numériques
Slacktivisme

Compétences visées :

Apprentissage et créativité en ligne
Éducation aux médias et à l'information
Présence et communication en ligne
Participation active en ligne

Outils Mobilisés:

Ca passe - ça passe pas
Site phishing
E-dixio
Time line ECN

Objectifs Pédagogiques :

Sensibiliser aux enjeux du droit au respect de la vie privée (*données personnelles, métadonnées de connexion, droit à l'image*)

Visibiliser la logique marchande des plateformes numériques (*bulle de filtrage, économie de l'attention*)

3

RIEN À CACHER, TOUT À SCROLLER

MODULE



Concepts mobilisés :

Protection des données personnelles
Bulle de filtrage
Économie de l'attention
Marchandisation des données personnelles
Dataactivisme

Compétences visées :

Vie privée
Sécurité en ligne
Santé mentale et bien être en ligne
Sensibilisation des consommateurs

Outils en cours
d'élaboration :

Site phishing

...

A venir. Module en construction

Sensibilisation à l'ECN :

Sensibilisation sur une demi-journée ou une journée afin de :



1. Libérer la parole des participants sur leurs enjeux en matière d'ECN
2. Expérimenter un outil ou plusieurs outils ECN
3. Monter en compétences sur les enjeux de l'ECN
4. Retour d'expérience

Formation des professionnels à l'ECN :

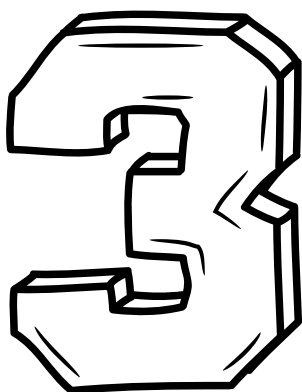
Formation de plusieurs journées afin de :

1. Savoir identifier les besoins de formation en matière d'ECN
2. Maîtriser un ou plusieurs outils ECN
3. Mobiliser des savoirs théoriques sur l'ECN
4. Mettre en place un processus d'évaluation continu permettant une adaptation des outils proposés



Accompagnement associatif et co-construction d'outils ECN :

Accompagnement répété et continu afin de :



1. Déterminer avec précision les besoins de formation en matière d'ECN
2. Créer des outils de formation adaptés aux besoins en ECN
3. Mettre en place des outils de veille destinés à s'ajuster aux nouvelles pratiques des publics sur le numérique

Conformément à l'éducation populaire : les besoins exprimés par les participants conditionnent systématiquement la teneur des formations mises en place. Ainsi, aucune formation n'est similaire.



Jeu de cartes E-dixio Module 1 et Module 2 :

*Modération des contenus.
Discrimination algorithmique.
Sécurité en ligne.*

Jeu de cartes Time Line ECN -Module 2 :

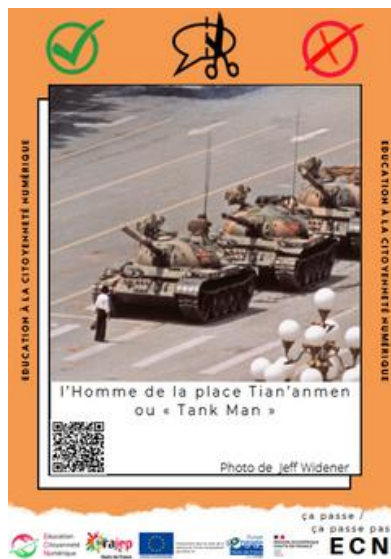
*Culture Internet.
Hacktivisme.
Sécurité en ligne.
Logiciels libres.
Communs numériques.*



Application Equipe de Pierre - Module 1 :

*Discrimination algorithmique.
Reconnaissance faciale.
Machine learning.*

Jeu de cartes ça passe / ça passe pas - Module 2 :



*Modération des contenus.
Liberté d'expression.
Économie de l'attention.
Bulles de filtrage.*

Petite histoire - Grande histoire -Module 1, 2 et 3 :

INFORMATIONS DE BASE

Avec la petite histoire du numérique les participants se racontent à travers leurs vécu et expériences sur le numérique. Avec la grande histoire il s'agit d'appuyer des contenus théoriques, du savoir universitaire.

LEXIQUE

Internet : crée en 1978 via le protocole TCP/IP - permet l'échange d'informations sur un réseau commun (universitaires, entreprises, hippies)

Web : crée en 1999 permet l'échange d'information de manière instantanée => avec internet on échange de code, des adresses qu'on doit programmer, alors qu'avec le web ça se fait immédiatement.

LES PHASES

Après avoir récolté l'ensemble des paroles des participants et les avoir placés sur la frise. On sépare la frise en 4 grandes phases :

- 2001 : web 1.0
- 2000 : web 2.0
- 2010 : web 3.0
- 2020 : web 4.0

WEB

WEB 1.0 : web statique (accès à de nombreuses informations mais pas d'interaction entre les internautes)

WEB 2.0 : web social (interaction entre les utilisateurs)

WEB 3.0 et 4.0 : web sémantique (navigation devient une expérience personnalisée, on tend à anticiper les besoins)

DATES IMPORTANTES

1945 : 1er ordinateur (30 tonnes, superficie de 167 mètres carrés)

1972 : 1er mail

1981 : 1er PC

2004 : Facebook

2007 : 1er smartphone

2015 : révélation de Snowden (surveillance de masse des services de renseignements américains)

FAITS

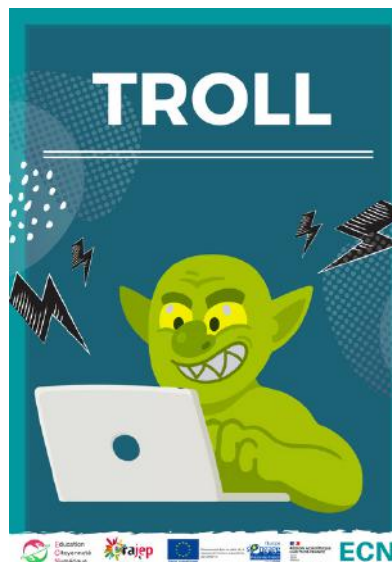
Création de l'ordinateur dans le contexte de la guerre froide pour réaliser des calculs balistiques et géométriques

En 1995 : 150 sites web, en 2015 : 949 millions de sites web

En 2017 : 72 milliards de photos sur Facebook

*Culture Internet.
Communs numérique.
Sécurité en ligne.
Vie privée.*

Jeu de cartes - Où je me situe -Module 2 :



*Économie de l'attention.
Liberté d'expression.
Bulles de filtrage.*

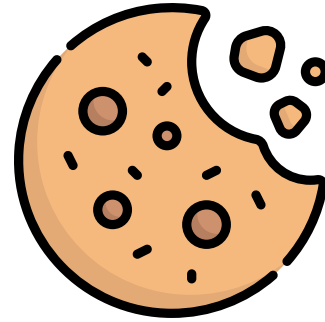


Théâtre de l'opprimé - Module 1 :

*Discrimination
algorithmique.
Cyberharcèlement.
Nude et revenge porn.
Sécurité en ligne.*

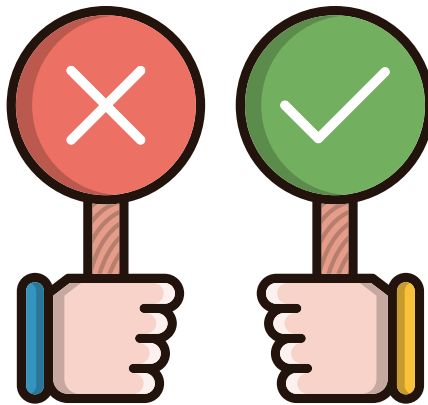
Qui veut gagner des cookies - Module 2 :

*Environnement et
numérique.
Logiciels libres.
Droit d'auteur.*



Support interactif Débat Mouvant - Modules 1, 2 et 3 :

*Discrimination
algorithmique.
Liberté d'expression.
Vie privée.*



Site phishing improvisé - Modules 1, 2 et 3 :



*Sécurité en ligne.
Vie privée.
Protection des données.*

NOTRE ÉQUIPE



Coordinateurs.rices sur le Projet ECN

RÉGION HDF

François MOUTIER

- Coordinateur régional CRAJEP
- francois.moutier@crajephdf.org



Sophie BACLET LOUVET

- Chargée de recherche sur le numérique CRAJEP
- sophie.baclet@crajephdf.org



AISNE

Thomas BRUYNBROECK

- Coordinateur ECN CMJC
- tbruynbroeck@cmcj-hdf.fr



Théo VILAIN

- Coordinateur ECN Ligue de l'enseignement 02
- numerique02@laligue02.org



NORD

Sébastien FOURNIER

- Coordinateur ECN CEMEA Nord
- sfournier@cemeanpdc.org



Thomas BOULOY

- Coordinateur ECN UFCV
- thomas.bouloy@ufcv.fr



OISE

Mehdi CHERFAOUI

- Coordinateur ECN Léo Lagrange
- mehdi.cherfaoui@leolagrange.org



Raphaël MORIO

- Coordinateur ECN Ligue de l'enseignement 60
- mraphaelcnl2l@gmail.com



PAS DE CALAIS

Sofia FELICES

- Coordinatrice ECN AFP2I
- sofia.felices@afp2i.fr



Enzo QUIRET

- Coordinateur ECN Léo Lagrange
- enzo.quiret@leolagrange.org



SOMME

Clémentine GENTILINI

- Coordinatrice ECN CEMEA PICARDIE
- cgentilini@cemea-picardie.asso.fr



Nicolas DESCHAMPS

- Coordinateur ECN UFCV
- nicolas.deschamps@ufcv.fr

