



# Guide de l'animateur numérique

FACEBOOK  
f m i t o

My Digital World

# Bienvenue

Cher animateur,

Bienvenue dans **Mon monde numérique**, le programme de citoyenneté numérique et de bien-être de Facebook. Ce programme a été conçu pour vous faciliter la tâche, vous et les autres formateurs, car la technologie jouera un rôle essentiel dans notre avenir numérique.

Partout dans le monde, les formateurs sont conscients qu'il est important d'apprendre aux utilisateurs d'Internet les informations, les comportements et les compétences qui les aideront à prospérer dans un monde numérique de plus en plus complexe et connecté. Une bonne connaissance de la citoyenneté numérique et du bien-être peut aider les utilisateurs à préserver leur sécurité tout en leur permettant d'influer de manière positive sur leurs environnements.

Mon monde numérique vous aide à présenter aux participant(e)s les concepts de citoyenneté numérique et de bien-être grâce à des leçons fournies par divers partenaires spécialisés. Ces leçons s'inspirent de nombreuses années de recherche universitaire et rendent compte des opinions et expériences de diverses personnes à travers le monde.

Les leçons de Mon monde numérique sont divisées en six grands piliers de contenu :

**Introduction à l'apprentissage numérique :** Expliquer aux participant(e)s ce qu'est Internet, indiquer les informations qui peuvent être partagées sur Internet, présenter diverses méthodes d'accès aux informations en ligne et parler des avantages, des rôles et des responsabilités de la citoyenneté numérique.

**Les bases du numérique :** Montrer aux participant(e)s comment tirer le meilleur parti des outils pour protéger leurs appareils numériques et leurs données personnelles en ligne, ainsi que celles des autres.

**Bien-être numérique :** Renforcer la capacité des participant(e)s à nouer des relations en ligne avec les autres (qu'il s'agisse d'individus ou de la collectivité en général) d'une manière empathique et positive, à protéger leur santé physique et mentale, et à travailler sur leurs identités.

**Engagement numérique :** Aider les participant(e)s à développer leurs fonctions d'exécution, leur esprit critique et les compétences nécessaires pour évaluer et partager des médias et des informations en ligne, et échanger avec des personnes d'autres cultures et dans des contextes différents.

**Autonomisation numérique :** Aider les participant(e)s à utiliser la technologie et les médias sociaux pour induire des changements positifs et créer de meilleures opportunités pour eux, leurs communautés et le monde.

**Opportunités numériques :** Préparer les participant(e)s à créer la nouvelle vague technologique en leur donnant les moyens de réussir leur carrière ou leur parcours.

Les leçons proposées dans chaque pilier de contenu ont été soigneusement élaborés afin d'aider les participant(e)s à acquérir des compétences réelles, par exemple pour protéger leurs données personnelles, identifier les sources fiables et reconnaître les relations en ligne saines. Outre les supports destinés aux animateurs, Mon monde numérique offre des ressources et des activités que les participant(e)s peuvent utiliser à domicile.

Merci d'aider les utilisateurs d'Internet à devenir des citoyens numériques bien armés, compétents et responsables. Nous sommes heureux d'avoir la possibilité de collaborer avec vous pour améliorer l'accès à la citoyenneté numérique et aux ressources du bien-être pour tous grâce au programme Mon monde numérique.

Cordialement,

**Antigone Davis**  
Directrice de la sûreté, Facebook

# Sommaire

<b>PRISE EN MAIN</b>	<hr/> 4
<b>Introduction à l'apprentissage numérique</b>	<hr/> 5
<b>Les bases du numérique</b>	<hr/> 6
<b>Bien-être numérique</b>	<hr/> 7
<b>Engagement numérique</b>	<hr/> 8
<b>Autonomisation numérique</b>	<hr/> 9
<b>Opportunités numériques</b>	<hr/> 10
<b>Glossaire des termes utiles</b>	<hr/> 11
<b>FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)</b>	<hr/> 13
<b>ANNEXE</b>	<hr/> 15

# Prise en main

Le programme **Mon monde numérique** s'adresse aux utilisateurs d'Internet grâce à une approche multidimensionnelle englobant des enseignements formels et informels, ainsi que des activités individuelles. Pour commencer à utiliser le programme, il suffit de suivre ces étapes.

## EXAMINEZ LE MATERIEL

Prenez le temps de vous familiariser avec les supports de formation avant de dispenser les leçons. Le programme **Mon monde numérique** comprend les documents suivants :

- *Guide de l'animateur*
- *Apprendre les bonnes pratiques*
- *34 leçons et six piliers* (voir « *Organisation des leçons* » ci-dessous)
- *Lettre de présentation du programme aux parents* (voir « *Annexe* »)

Ces leçons ont été conçues pour s'adapter à un grand nombre de sujets et de centres d'intérêt, de formats de leçon et de durées. Elles peuvent assez facilement s'intégrer dans un environnement d'apprentissage formel ou informel. Le monde numérique est dynamique, et ces supports de formation sont conçus pour l'être aussi. Par conséquent, il est probable que ce guide évoluera.

## INFORMEZ LES PARENTS

Informez les parents que vous utilisez **Mon monde numérique** pour enseigner la citoyenneté numérique et le bien-être, en leur demandant de renforcer ces compétences à la maison. Sur le site Web de **Mon monde numérique**, les parents trouveront des déclencheurs de conversation et des activités permettant de revoir les concepts de citoyenneté numérique et de bien-être avec leurs enfants.

## DISPENSEZ LES LEÇONS

Le programme **Mon monde numérique** est conçu pour être dispensé soit comme un cursus complet, soit comme des leçons indépendantes aussi bien dans des environnements high-tech que low-tech.

Les leçons sont complètement scénarisées et fournissent des conseils sur la façon dont vous pouvez préparer et donner ces leçons dans des contextes formels et informels. Elles sont également suffisamment flexibles pour que vous puissiez les modifier en fonction des besoins de vos participant(e)s.

Tout au long des leçons, il est possible d'adapter les exemples et les noms en fonction de l'expérience de vos participant(e)s et du contexte local. Ces possibilités sont intitulées « *Notes à l'enseignant* ». Nous vous conseillons de revoir chaque leçon avant de donner un cours pour vous assurer que les exemples sont adaptés au contexte local de vos participant(e)s.

## ORGANISATION DES LEÇONS

Le programme **Mon monde numérique** se décompose en six piliers de contenu pour présenter les principales compétences de la citoyenneté numérique et du bien-être : Introductions, Bases, Bien-être, Engagement, Autonomisation et Opportunités. Les leçons de chaque pilier peuvent être dispensées séparément ou de manière séquentielle en commençant par Introduction à l'apprentissage numérique pour terminer par Opportunités numériques. S'ils suivent les leçons de manière séquentielle, les participant(e)s progresseront depuis les expériences en ligne les plus courantes jusqu'à l'apprentissage de l'utilisation de leurs compétences numériques dans leurs futurs carrières et parcours.

Il est important de garder à l'esprit que même si ces piliers et les leçons peuvent être dispensés de manière séquentielle, la séquence peut dépendre de l'importance perçue de chaque compétence (voir « *Glossaire* »), ainsi que de votre contexte ou de celui des participant(e)s. Les facteurs contextuels qui peuvent avoir de l'importance sont l'âge, le genre, l'emplacement, les compétences et le niveau d'instruction.

# Introduction à l'apprentissage numérique

## INTRODUCTION À L'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE

Les leçons et activités de cette section aident les participant(e)s à mieux comprendre ce qu'est Internet, à identifier les informations qui peuvent y être partagées, à déterminer les différentes méthodes d'accès à l'information en ligne et à découvrir les avantages, les rôles et les responsabilités de la citoyenneté numérique.

Les compétences enseignées sont l'apprentissage numérique, la sécurité et le bien-être.

Leçon	Thème	Objectif
1	Qu'est-ce qu'Internet et comment s'y connecte-t-on ?	Cette leçon explique ce qu'est Internet et comment on y accède.
2	Information numérique et partage	Cette leçon explique ce qu'est une information numérique, comment elle est partagée sur Internet et comment la protéger.
3	Accès à l'information et aux communautés virtuelles	Cette leçon présente les différentes méthodes pour accéder aux informations et aux communautés virtuelles.
4	Identité numérique et réputation en ligne	Cette leçon explique les avantages et les responsabilités associés à l'appartenance à une communauté virtuelle, notamment parce que des informations deviennent publiques.
5	La citoyenneté numérique et son importance	Cette leçon présente les avantages, les rôles et les responsabilités d'un bon citoyen numérique.

# Les bases du numérique

## LES BASES DU NUMÉRIQUE

Les leçons et activités de cette section aident les participant(e)s à mieux comprendre comment se connecter et utiliser efficacement Internet et d'autres plateformes. Les leçons aident également les participant(e)s à protéger leurs données et informations (et celles des autres), ainsi que leurs appareils et actifs numériques.

Les sujets abordés sont l'accès numérique, la protection de la vie privée et la culture des données.

Leçon	Thème	Objectif
1	Introduction à la vie privée	Les participant(e)s vont explorer leur perception individuelle de la vie privée et l'impact de cette dernière sur leur propre vie. Les participant(e)s vont réfléchir aux types d'informations qu'ils (elles) souhaitent garder privées, et aux contextes dans lesquels ils (elles) peuvent ou ne peuvent pas partager des informations spécifiques.
2	La vie privée et vous	Les participant(e)s vont explorer les différents types d'informations qu'il est préférable de garder « privées », la manière de personnaliser les paramètres de confidentialité sur les médias sociaux et le processus décisionnel concernant ces paramètres (par exemple : pourquoi certains contenus sont réglés sur « amis uniquement » ou sur « public »).
3	Mots de passe	Les participant(e)s vont apprendre à sécuriser leurs informations en ligne en utilisant et en conservant des mots de passe forts. Les participant(e)s vont apprendre à créer des mots de passe forts et découvrir les problèmes potentiels liés au partage des mots de passe. Ils apprendront également à sécuriser leurs mots de passe et à prendre des mesures pour empêcher tout accès non autorisé à leurs comptes.
4	Connectivité	Les participant(e)s apprendront ce que sont les réseaux Wi-Fi, leurs avantages et les risques. Concrètement, ils (elles) vont apprendre à reconnaître un Wi-Fi non sécurisé lorsqu'il est à leur disposition, à comprendre les compromis liés à l'utilisation d'un Wi-Fi non sécurisé et à prendre des décisions éclairées au moment de se connecter à un Wi-Fi non sécurisé et de l'utiliser.
5	Cybersécurité, hameçonnage et spam	Les participant(e)s vont en apprendre davantage sur les utilisateurs malveillants qui pourraient tenter de profiter des failles de sécurité pour recueillir des informations sur eux (elles). Les participant(e)s vont être capables de décrire les risques liés au fait d'être en ligne, de développer des stratégies pour adopter des comportements plus sûrs, d'identifier les spams et d'expliquer qui peut demander leur mot de passe.

# Bien-être numérique

## BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

Les leçons et les activités de cette section aident les participant(e)s à explorer leur identité, à s'engager en ligne avec d'autres (individus et collectivité) de manière empathique, éthique et positive, et à contrer les risques que le monde numérique peut comporter pour protéger leur santé physique et mentale.

Les sujets abordés sont l'exploration et la création d'identité, les comportements positifs et respectueux, et la sécurité et le bien-être.

Leçon	Thème	Objectif
1	Réputation	Les participant(e)s vont examiner comment les informations en ligne accessibles au public contribuent à forger l'opinion des autres à leur sujet. Ils (Elles) vont identifier les publics auxquels s'adressent les différents types de communication en ligne, réfléchir aux informations qu'ils (elles) souhaitent voir apparaître lorsque quelqu'un recherche leur nom et apprendre à réagir de diverses manières à un contenu Internet les concernant et qu'ils (elles) n'apprécient pas.
2	Médias sociaux et partage	Les participant(e)s réfléchiront au respect de la vie privée dans la manière dont ils partagent des informations et communiquent avec d'autres personnes en ligne, notamment en ce qui concerne l'utilisation des médias sociaux. Ils (Elles) vont pouvoir expliquer les compromis en matière de respect de la vie privée dans le contexte des médias sociaux et vont apprendre à utiliser efficacement les paramètres de confidentialité en ligne.
3	Présence en ligne	Les participant(e)s vont être capables d'identifier un type d'informations personnelles qu'ils (elles) peuvent gérer en ligne, une forme d'information qu'ils (elles) ne peuvent pas contrôler en ligne, et une chose qu'ils (elles) peuvent faire concernant un aspect de leurs informations personnelles en ligne qu'ils ne contrôlent pas directement.
4	Différentes perspectives	Les participant(e)s verront quel est le rôle de la perspective dans l'évaluation des informations liées à leur présence en ligne ou à celle d'autres personnes. Ils (Elles) vont apprendre à reconnaître les facteurs contextuels pertinents (par exemple : le temps, la culture, la société, le niveau local/régional/mondial) qui ont une influence sur la présence en ligne d'une personne. En outre, ils verront de quelle manière les informations qu'ils (elles) mettent en ligne ont des répercussions sur leurs relations avec la famille, les amis, les enseignants, les employeurs et d'autres personnes.
5	Qui voulez-vous être ?	Les participant(s) vont examiner leur identité en ligne et le contenu qu'ils créent et partagent en rapport avec leurs objectifs (leur carrière, leurs études, les centres d'intérêt qu'ils souhaitent approfondir par exemple). Ils vont explorer comment gérer une image en ligne en tenant compte du sujet, de la plateforme, du nom, de la représentation visuelle et des paramètres de confidentialité.
6	Une minute pour moi : Une pause d'auto-compassion pour les ados	Les participant(e)s vont comparer et opposer leurs réactions face à un ami proche qui se trouve en difficulté (par rapport à eux-mêmes) et envisager comment ils pourraient adapter ce qu'ils se disent à eux-mêmes lorsqu'ils sont en difficulté.
7	Une fois où je me suis senti(e) reconnaissant(e)	Les participant(e)s définiront la gratitude et donneront un exemple d'occasion où ils (elles) se sont senti(e)s reconnaissant(e)s afin qu'ils (elles) comprennent qu'il existe beaucoup de raisons d'éprouver de la gratitude.

# Engagement numérique

## ENGAGEMENT NUMÉRIQUE

Les leçons et activités de cette section aident les participant(e)s à interpréter les facteurs contextuels importants (par ex. les facteurs culturels, sociaux, locaux/régionaux/mondiaux) dans une situation donnée et à y prendre part de manière efficace, mais également à chercher, évaluer, créer et partager des informations et d'autres contenus sous différentes formes.

Les sujets abordés sont le contexte, la qualité des informations et la culture des médias.

Leçon	Thème	Objectif
1	Respect et limites	Les participant(e)s comprendront mieux les points de vue et les sentiments des autres dans le contexte du partage d'informations personnelles en ligne.
2	Des relations en ligne saines	Les participant(e)s vont explorer les qualités qui caractérisent des relations saines et agréables, et le rôle des comportements en ligne sur les relations, qu'elles soient saines ou malsaines. Les participant(e)s vont également examiner les opportunités et les défis à la frontière entre les médias sociaux et les relations au sein de leur propre groupe, et ils vont apprendre comment encourager les autres à « agir ».
3	Qu'est-ce que la vérification ?	Les participant(e)s vont apprendre ce que signifie vérifier l'information, et pourquoi il est important que les internautes vérifient les articles qu'ils lisent ou regardent. Ils vont réfléchir aux responsabilités des organismes d'information, des membres du public et des entreprises de médias sociaux dans la promotion d'un environnement médiatique relayant des informations véridiques.
4	Les étapes de la vérification	Les participant(e)s vont découvrir une liste de vérification en cinq étapes qu'ils pourront utiliser pour vérifier la provenance, la source, la date, l'emplacement et la raison d'être d'une image ou d'une vidéo d'actualité. Ils vont reconnaître les limites inhérentes au processus de vérification et commencer à envisager les différents outils en ligne et hors ligne qu'ils peuvent utiliser pour vérifier la véracité du contenu. Les participant(e)s vont réfléchir aux raisons qui poussent une source à affecter la représentation d'un événement d'actualité.
5	Versions de textes médias	Les participant(e)s vont être en mesure de définir ce qu'est un « scrape » (copie d'un original) et d'expliquer pourquoi la prolifération de ce type de texte médiatique peut rendre le processus de vérification plus difficile pour les actualités de dernière minute. Ils vont créer et partager leurs propres scrapes en ligne tout en réfléchissant aux circonstances dans lesquelles il est important d'identifier la source d'un « scrape » ou le contexte original d'un événement.
6	Le meilleur de soi-même	Les participant(e)s vont imaginer et écrire sur leur vie à 40 ans.

# Autonomisation numérique

## AUTONOMISATION NUMÉRIQUE

Les leçons et les activités de cette section aident les participant(e)s à participer aux affaires publiques, à plaider pour les questions qui leur tiennent à cœur, à produire des contenus et à comprendre et appliquer les concepts juridiques.

Les sujets abordés sont l'engagement civique et politique, la production de contenus et le droit.

Leçon	Thème	Objectif
1	Plaidoyer actif et promotion du changement	Les participant(e)s vont découvrir le concept de plaidoyer en identifiant un problème qui affecte leur communauté et en réfléchissant à deux changements qu'ils souhaitent voir à l'avenir concernant ce problème.
2	Construire votre réseau de plaidoyer	Les participant(e)s vont apprendre comment les médias sociaux peuvent être exploités pour promouvoir des activités de plaidoyer. Les participant(e)s vont également apprendre comment créer du contenu en ligne dans le but de diffuser des informations sur une cause qui les intéresse.
3	Sensibilisation par les médias	Les participant(e)s vont apprendre et identifier comment divers types de médias peuvent être utilisés pour promouvoir la sensibilisation à un problème.
4	Hashtags	Les participant(e)s vont apprendre comment les hashtags ont contribué à promouvoir les mouvements sociaux. Les participant(e)s vont également identifier comment les hashtags sur les médias sociaux peuvent aider à sensibiliser les gens sur une question de plaidoyer. Ils vont développer leur propre hashtag et méthodes de promotion en faveur d'une cause qui les intéresse.
5	Il est temps d'agir !	Les participant(e)s vont apprendre à développer un plan préliminaire pour leur propre campagne de plaidoyer.
6	Découverte de vos valeurs personnelles	Les participant(e)s trieront une liste de valeurs par ordre d'importance et réfléchiront à la manière dont les valeurs les plus importantes influent sur leurs vies et leurs projets futurs.

# Opportunités numériques

## OPPORTUNITÉS NUMÉRIQUES

Les leçons et activités de cette section aident les participant(e)s à acquérir les compétences dont ils (elles) ont besoin pour tirer pleinement parti des possibilités offertes par le monde numérique. Celles-ci peuvent inclure la capacité à comprendre et à participer à des discussions sur l'intelligence artificielle, à comprendre et appliquer les concepts informatiques, à participer à la création, la collecte, l'interprétation et l'analyse de données, et à mener des activités économiques en ligne et hors ligne.

Les sujets abordés sont l'intelligence artificielle, la pensée informatique, les données et l'économie numérique.

Leçon	Thème	Objectif
1	Explorer les expériences	Les participant(e)s vont apprendre à identifier des expériences spécifiques qui leur ont permis de devenir ce qu'ils sont aujourd'hui, à réfléchir à la manière dont ces expériences pourraient être déterminantes pour leur avenir, et à envisager des moyens de créer de nouvelles expériences qui les aideront à atteindre leurs objectifs.
2	Identifier nos points forts	Les participant(e)s vont identifier trois types de compétences qu'ils possèdent (des compétences transférables, des compétences liées aux connaissances ou aux domaines et des traits de personnalité) et réfléchir à la manière dont ils peuvent combiner ces compétences et les appliquer à des opportunités futures.
3	Créer un CV	Les participant(e)s vont se familiariser avec les différents formats de CV et s'exercer à rédiger un CV basé sur les intérêts, les expériences, les compétences et les objectifs. Ils apprendront également ce qu'est un CV et pourquoi le CV est important pour leurs objectifs à long terme.
4	Qu'est-ce qu'un algorithme ?	Les participant(e)s vont comprendre ce qu'est un algorithme, pourquoi les algorithmes sont importants et comment ils sont utilisés dans la vie quotidienne et en informatique.
5	Médias sociaux et algorithmes	Les participant(e)s vont être en mesure de comprendre les différentes façons dont les algorithmes contribuent à façonner le contenu qu'ils voient sur les médias sociaux et d'appliquer ces connaissances à leur(s) propre(s) fil(s) d'actualité sur les médias sociaux.

# Glossaire des termes utiles

**POINT D'ACCÈS :** Un point d'accès est tout ce qui transmet (diffuse) un signal Wi-Fi et fournit un accès à Internet.

**INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA) :** La capacité à comprendre les algorithmes utilisés dans les plateformes basées sur l'IA avec lesquelles on interagit, et les conversations éthiques relatives au développement de ces technologies.

**ENGAGEMENT CIVIQUE ET POLITIQUE :** La capacité de participer à des débats publics (par ex. sur les droits des LGBTQ, la promotion de la paix, la lutte contre les propos haineux) et de défendre les questions qui nous tiennent à cœur, en utilisant des outils numériques et non numériques, idéalement pour promouvoir la qualité de vie dans sa communauté du niveau micro au niveau macro (Levine, 2007).

**PENSÉE INFORMATIQUE :** La capacité de comprendre et d'appliquer des notions, des pratiques et des approches informatiques. Les concepts informatiques comprennent les notions sur lesquelles on s'appuie quand on fait de la programmation (par exemple : le « séquençage » ou l'identification d'une série d'étapes associées à une tâche, les « boucles » ou l'exécution répétée d'une même série d'étapes). Les pratiques informatiques sont celles que l'on utilise lorsqu'on fait de la programmation (par exemple : « expérimenter et itérer », « réutiliser et remixer », ou créer quelque chose en s'appuyant sur des idées ou des projets en cours). Enfin, les perspectives informatiques font référence aux perspectives que les personnes développent à propos d'elles-mêmes, de leurs liens avec les autres (comme dans le contexte des communautés collaboratives en ligne) et du monde technologique de manière plus générale (par exemple : la « connexion » ou la notion de pouvoir liée au développement de contenu à la fois avec et pour les autres) (Brennan et Resnick, 2012).

**PRODUCTION DE CONTENU :** La capacité à produire du contenu (numérique) à l'aide d'outils (numériques).

**CONTEXTE :** La capacité à connaître, comprendre et interpréter les facteurs contextuels pertinents (p. ex. : culturels, sociaux, locaux/régionaux/globaux) dans une situation donnée, avec un accent particulier sur les expériences et les perspectives des groupes sous-représentés, que ce soit en termes d'âge, d'ethnie, de race, de sexe, d'identité sexuelle, de religion, d'origine ethnique, de lieu de résidence, de compétences et de niveau d'éducation, et/ou de statut socio-économique, et de prendre effectivement part à la situation.

**DONNÉES :** La capacité à percevoir, créer, collecter, représenter, évaluer, interpréter et analyser des données provenant de sources numériques et non numériques.

**ACCÈS NUMÉRIQUE :** La capacité à se connecter et accéder à Internet, individuellement ou collectivement (par exemple : les technologies maillées).

**ÉCONOMIE NUMÉRIQUE :** La capacité à mener des activités économiques en ligne et hors ligne pour gagner différentes formes de capital économique, social et/ou culturel (par ex. gagner de l'argent, améliorer les liens sociaux, créer des marques personnelles).

**CULTURE NUMÉRIQUE :** La capacité à utiliser efficacement Internet et d'autres outils et plateformes numériques pour trouver, interagir, évaluer, créer et réutiliser des informations (Palfrey & Gasser, 2016). La capacité à comprendre et travailler sur des problèmes conceptuels dans des espaces numériques (Carretero, Vuorikari & Punie, 2017).

**EXPLORATION ET FORMATION DE L'IDENTITÉ :** La capacité d'utiliser des outils (numériques) pour explorer des éléments de sa propre identité et pour comprendre comment les communautés contribuent à forger l'identité d'une personne.

**QUALITÉ DE L'INFORMATION :** La capacité à trouver, interagir, évaluer, créer et réutiliser efficacement des informations (au sens large, par ex. des actualités, des informations médicales, des données personnelles) (Palfrey & Gasser, 2016).

# Glossaire des termes utiles

**INTERNET :** Internet est un vaste réseau d'ordinateurs qui relie entre eux de plus petits réseaux d'ordinateurs à l'échelle mondiale. Internet comprend des réseaux commerciaux, éducatifs, publics et autres.

**DROIT :** La capacité à prendre en compte les cadres juridiques, les concepts et les théories relatifs à Internet et aux autres outils numériques (par exemple : droits d'auteur, usage raisonnable) et la capacité à appliquer ces cadres à ses activités.

**CULTURE DES MÉDIAS :** La capacité à analyser, évaluer, faire circuler et créer du contenu dans n'importe quelle forme de média (par exemple : imprimé, visuel, interactif, audio) et à participer à des communautés et des réseaux. Le terme « connaissances des médias », au pluriel, inclut « la culture des médias » (Hobbs, 2010), ce que certains chercheurs ont conceptualisé comme les « nouvelles connaissances » (Lankshear & Knobel, 2007) et les « nouvelles connaissances des médias » (Jenkins, Clinton, Purushotma, Robison et Weigel, 2006). Autrement dit, elles englobent non seulement les approches de la culture axées sur les interactions individuelles avec les médias (culture des médias), mais aussi les compétences qui concernent l'engagement communautaire et les cultures participatives. Elles incluent également les connaissances telles que la lecture et l'écriture.

**MODEM :** Un modem est un appareil qui crée et maintient une connexion avec votre fournisseur de services Internet pour vous donner accès à Internet. Il convertit des signaux provenant de l'extérieur de votre emplacement donné en signaux lisibles par votre ordinateur et d'autres appareils numériques.

**RÉSEAU :** Un réseau est un regroupement de systèmes informatiques et d'appareils situés partout dans le monde et reliés entre eux.

**COMPORTEMENT POSITIF ET RESPECTUEUX :** La capacité à interagir avec les autres (individus et collectivité) en ligne de manière respectueuse, éthique, socialement responsable et empathique.

**VIE PRIVÉE ET RÉPUTATION :** La capacité de protéger ses informations personnelles en ligne et celles des autres. Une compréhension de la « trace » numérique laissée par les activités auxquelles on s'adonne en ligne, les conséquences à court et à long terme de celle-ci, la gestion appropriée de son empreinte virtuelle, ainsi qu'une compréhension des données induites (c'est-à-dire les nouvelles données dérivées de la capture et de l'analyse d'autres points de données, qui peuvent aboutir à de nouvelles connaissances sur une personne (van der Hof, 2016)).

**UN ROUTEUR :** Un routeur est un appareil qui crée un réseau entre tous les appareils (par exemple, les ordinateurs, les tablettes, les téléphones mobiles) dans un endroit donné (comme une école, une bibliothèque ou votre maison).

**SÉCURITÉ ET BIEN-ÊTRE :** La capacité à affronter les éventuels risques du monde numérique pour protéger sa santé physique et mentale ((par ex. se prémunir contre la dépendance à Internet et le syndrome de stress répétitif). Les risques en ligne peuvent être classés dans trois grandes catégories : le comportement (par exemple : la cyberintimidation, le harcèlement sexuel ou l'envoi importun de « sextos »), le contact (par exemple : la rencontre en face à face après un contact en ligne, la communication avec des personnes se faisant passer pour d'autres), et le contenu (par exemple : l'exposition à un contenu pornographique, un contenu violent ou agressif, un discours offensant, du contenu sur les drogues, du contenu raciste) (Livingstone, Kirwall, Ponte et Staksrud, 2013).

**SÉCURITÉ :** La capacité à protéger l'intégrité de ses informations, de ses appareils numériques et de ses biens (par exemple : les informations de connexion du type mots de passe, profils et sites web).

# Foire aux questions (FAQ)

## QU'EST-CE QUE LE PROGRAMME « MON MONDE NUMÉRIQUE » OFFRE D'AUTRE ?

Outre les six modules d'apprentissage proposés sur le site web, « Mon monde numérique » fournit également aux enseignant(e)s des directives sur les bonnes pratiques à suivre pour enseigner dans un cadre à la fois en ligne et hors ligne, et fournit des ressources que les parents et les tuteurs peuvent utiliser à la maison pour renforcer les leçons enseignées en classe.

## A QUI S'ADRESSENT CES LEÇONS ET COMMENT ONT-ELLES ÉTÉ CRÉÉES ?

Les leçons sont destinées aux élèves âgés de 13 à 18 ans en Afrique subsaharienne. Le programme est conçu avec des instructions étape par étape pour les enseignants d'élèves de cette tranche d'âge. Ces leçons sont tirées des ressources de plusieurs partenaires experts ayant l'expérience de la conception de contenus et de programmes d'études. Veuillez consulter la page « À propos de nous » du site Web pour en savoir plus sur nos partenaires de contenu.

## A QUOI RESSEMBLE UNE LEÇON ?

Chaque leçon est entièrement scénarisée mais laisse la possibilité aux animateurs d'adapter le contenu aux besoins des participant(e)s. Les leçons servent à la fois aux communautés high-tech et low-tech - de nombreuses leçons ont été développées pour des environnements d'apprentissage avec peu ou pas d'accès à Internet.

## LES LEÇONS PEUVENT-ELLES ÊTRE UTILISÉES DANS UN ENVIRONNEMENT D'ENSEIGNEMENT EN LIGNE ?

Oui, les leçons ont été conçues pour être dispensées aussi bien en présentiel qu'en ligne, avec des instructions spécifiques pour les animateurs qui enseignent en ligne.

## POUVEZ-VOUS ME DONNER UN EXEMPLE POUR ME MONTRER COMMENT INTÉGRER UNE LEÇON DANS MA CLASSE ?

Les leçons peuvent être ajoutées au programme scolaire de l'école. Voici quelques exemples utiles pour les cinq matières suivantes : histoire, anglais, sciences, maths et langues étrangères.

### HISTOIRE

Engagement civique et politique : Faites une comparaison entre un mouvement social historique et un mouvement plus récent. Comment les gens communiquaient-ils entre eux au sein du mouvement ? Comment le mouvement était-il couvert dans les médias ? Dans cet exercice, vous pouvez présenter aux participants la leçon sur les « hashtags ».

# Foire aux questions (FAQ)

## FRANÇAIS

**Sécurité** : Demandez aux participant(e)s de rédiger un petit texte convaincant sur un problème de sécurité. Par exemple, ils (elles) peuvent présenter des arguments pour ou contre l'accès des appareils personnels au réseau Wi-Fi de l'école. En rédigeant ce texte, les participant(e)s seront probablement amené(e)s à consulter des textes techniques. L'un de leurs objectifs sera de rendre ces informations compréhensibles par un large public. Dans le cadre de cette activité, vous pouvez présenter aux participant(e)s la leçon sur le « Wi-Fi public ».

**Exploration et formation de l'identité** : Demandez aux participant(e)s de créer un profil de réseau social (réel ou fictif) pour les personnages d'un texte littéraire qu'ils (elles) sont en train de lire en classe. Demandez-leur de choisir une image pour ce profil, un pseudonyme ou un nom d'utilisateur, de rédiger une section « À propos de moi », une liste d'amis et quelques exemples de publications et/ou d'images que le personnage partagerait. Demandez-leur de réfléchir à ce que le personnage partagerait publiquement et ce qu'eux, les lecteurs(trices), sauraient uniquement grâce à son analyse. Demandez à plusieurs participant(e)s de créer un profil pour le même personnage, puis demandez à toute la classe de comparer entre eux les profils créés. Pourquoi les participant(e)s ont-ils (elles) décidé d'inclure certains éléments plutôt que d'autres dans les profils qu'ils ont créés ? Est-ce que chaque profil représente fidèlement les informations données par le texte ? Pourquoi ? Dans le cadre de cette activité vous pouvez présenter aux participant(e)s la leçon sur la « Présence en ligne ».

## SCIENCES

**Économie numérique** : les médias en ligne qui enseignent des concepts scientifiques sont devenus populaires, car des youtubers, des blogueurs et des personnalités telles que Bill Nye et Neil deGrasse Tyson utilisent des outils de communication numérique pour établir une marque en ligne qui met les idées scientifiques complexes à la portée du grand public. Avec les participant(e)s, étudiez la manière dont ces créateurs populaires de contenus scientifiques en ligne obtiennent la confiance du public, comment ils citent les informations scientifiques et les différentes stratégies qu'ils utilisent pour rendre leurs contenus attractifs pour leur public. Discutez des compétences qui, selon les participant(e)s, sont nécessaires pour créer ces contenus (par ex. recherches, réflexion créative, production de médias). Demandez aux participant(e)s d'utiliser ces bonnes pratiques pour créer un contenu pour une chaîne YouTube populaire, une page Web ou un blog, et de réfléchir aux compétences qu'ils (elles) ont acquises en faisant cet exercice. Discutez avec eux (elles) des différences entre la création d'un contenu pour un public de scientifiques professionnels et la création d'un contenu pour le grand public. Dans le cadre de cette activité, vous pouvez présenter aux participant(e)s la leçon « Identifier nos points forts ».

## MATHS

**Qualité de l'information** : Cherchez un article qui présente un concept mathématique d'une manière peu claire. Par exemple, un texte qui donne des statistiques trompeuses. Demandez aux participant(e)s de rechercher la source des statistiques (par ex. de quel article de recherche sont-elles tirées ?). Est-ce que les participant(e)s voient ces statistiques présentées dans d'autres articles ? Si oui, encouragez les participant(e)s à créer un tableau avec les sources où figurent les statistiques. **Discussion** : pour chaque source, qu'est-ce qui a pu motiver l'utilisation de ces statistiques ? Quel est l'impact (potentiel ou réel) de l'utilisation de ces statistiques dans le ou les article(s) ? Dans le cadre de cette activité vous pouvez présenter aux participant(e)s la leçon « Au-delà de la source d'origine ».

## LANGUES ÉTRANGÈRES

**Engagement civique et politique** : Demandez aux participant(e)s de choisir un sujet de plaidoyer qui les passionne. Encouragez-les à chercher des mèmes sur ce sujet dans la langue cible. **Discussion** avec les participant(e)s : Quelles sont les conventions utilisées qui sont les mêmes ou qui sont différentes de la culture des mèmes alignée sur votre contexte local ou régional ? Est-ce que les mêmes images sont utilisées pour créer des mèmes dans la langue cible ? En vous inspirant des conventions qu'ils ont identifiées, encouragez-les à créer leur propre mème dans la langue cible et réfléchissez ensemble aux moyens qu'ils pourraient utiliser pour diffuser leurs messages en ligne afin d'augmenter la visibilité de leur cause. Dans le cadre de cette activité, vous pouvez présenter la leçon « Sensibilisation par les médias » aux participant(e)s.

# Annexe

## LETTRE AUX PARENTS

**Cher parent ou tuteur,**

J'espère que vous allez bien. J'aimerais vous parler de la citoyenneté numérique et du bien-être. Nous allons étudier ces sujets au cours des semaines à venir avec les documents et les supports du programme Mon monde numérique de Facebook. Les leçons s'inspirent de nombreuses années de recherche universitaire et rendent compte des opinions et expériences des jeunes à travers le monde.

La citoyenneté numérique et le bien-être font référence aux informations, aux comportements et aux compétences qui nous permettent d'utiliser Internet et les autres outils numériques en toute sécurité, y compris les mesures que nous prenons pour nous protéger, par exemple l'utilisation de paramètres de confidentialité pour protéger nos données personnelles. Cela englobe aussi la prise de décisions saines et les interactions en ligne avec d'autres personnes.

Une meilleure compréhension de la citoyenneté numérique et du bien-être peut aider nos enfants à s'épanouir dans un monde de plus en plus complexe et numérique. Elle leur permet de rester en sécurité tout en leur donnant les moyens d'avoir une influence positive sur leurs communautés. Étant donnée l'importance de la citoyenneté numérique et du bien-être pour nos enfants, j'aimerais vous inviter à vous impliquer.

Mon monde numérique propose des ressources que les parents peuvent utiliser pour aider les enfants à en savoir plus sur la citoyenneté numérique et le bien-être. Nous vous encourageons à en apprendre plus sur les six piliers de contenu de la citoyenneté numérique et du bien-être ci-après :

**Introduction à l'apprentissage numérique :** Expliquer aux participant(e)s ce qu'est Internet, indiquer les informations qui peuvent être partagées sur Internet, présenter diverses méthodes d'accès aux informations en ligne et parler des avantages, des rôles et des responsabilités de la citoyenneté numérique.

**Les bases du numérique :** Montrer aux participant(e)s comment tirer le meilleur parti des outils pour protéger leurs appareils numériques et leurs données personnelles en ligne, ainsi que celles des autres.

**Bien-être numérique :** Renforcer la capacité des participant(e)s à nouer des relations en ligne avec les autres (qu'il s'agisse d'individus ou de la collectivité en général) d'une manière empathique et positive, à protéger leur santé physique et mentale, et à travailler sur leurs identités.

**Engagement numérique :** Aider les participant(e)s à développer leurs fonctions d'exécution, leur esprit critique et les compétences nécessaires pour évaluer et partager des médias et des informations en ligne, et échanger avec des personnes d'autres cultures et dans des contextes différents.

**Autonomisation numérique :** Aider les participant(e)s à utiliser la technologie et les médias sociaux pour induire des changements positifs et créer de meilleures opportunités pour eux, leurs communautés et le monde.

**Opportunités numériques :** Préparer les participant(e)s à créer la nouvelle vague de technologies et à réussir leurs carrières et leur parcours futurs.

Utilisez les déclencheurs de conversation et les activités de la section des parents sur le site Web pour revoir les concepts de citoyenneté numérique et de bien-être avec votre enfant. Vous trouverez ces ressources à l'adresse [mydigitalworld.fb.com/ssa/fr](http://mydigitalworld.fb.com/ssa/fr).

Les compétences sur la citoyenneté numérique et le bien-être sont importantes et nécessaires pour l'avenir de nos enfants. J'espère vraiment avoir l'occasion très rapidement d'apprendre à votre enfant comment utiliser Internet en toute sécurité et de manière responsable, et s'épanouir dans le monde numérique.

Merci de votre soutien à ce nouveau programme. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à me contacter.