

CHUT! EXPLORE EXPLORATIONS NUMÉRIQUES

NUMÉRO SPÉCIAL

CHARTRE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES

FICHES

QUIZ

CARTE XXL

SUPPLÉMENT 2024





RETROUVE
DES POINTS
ILLUSTRÉS
SUR LA CARTE

4 5

DES RÉSEAUX SOCIAUX VRAIMENT GRATUITS?

On a l'impression que tout est gratuit sur Internet. Comment font les plateformes comme Meta (Instagram) ou ByteDance (TikTok) pour gagner de l'argent ?

→ **Il y a un peu plus de quinze ans**, le web 2.0 n'a pas débarqué d'un coup. Il s'est imposé peu à peu par sa plus grande interactivité. On pense que cela va favoriser le partage des connaissances et rendre le monde meilleur. Comment ? Grâce à toute cette communication entre personnes, rendue gratuite par les plateformes.

→ **Mettre dans des cases**

Mais la suite de l'histoire n'a pas vraiment été celle-là... Les plateformes veulent gagner de l'argent. Mark Zuckerberg, le fondateur de Facebook, a une idée pour attirer la publicité : garder en mémoire le plus d'activités possible des internautes – leurs « données ». Tout ce qu'on dit, partage ou aime sert à nous mettre dans des petites cases. Des cases que les marques sont prêtes à payer pour proposer la bonne pub à la bonne personne. La plus grosse entreprise à utiliser ce modèle, Google, gagne aujourd'hui plus de 200 milliards de dollars par an grâce aux publicités.

→ **Garder l'attention**

Pour que ce « modèle économique » fonctionne, il faut récolter un maximum de données sur les gens. Pour cela, ces entreprises

ont développé des astuces (défilement infini, notifications, contenus ciblés) pour garder notre attention, grâce à leurs algorithmes. Notre cerveau est accro aux réseaux sociaux. Et ce n'est pas un hasard... Quand c'est gratuit, c'est toi le produit.

→ **Un bon plan cadeau ?**

TikTok a trouvé une autre façon de gagner de l'argent. Lors des « live matches », deux influenceurs ou influenceuses invitent leurs « followers » à rivaliser de cadeaux virtuels (des images de roses, de lions, de donuts...). Ces cadeaux coûtent de quelques centimes à une centaine d'euros. Les joueurs ou joueuses reçoivent une partie de ces sommes. Mais c'est la plateforme qui rafle la mise, en prenant 50 à 70 % de la valeur des cadeaux.

→ **Faire autrement**

Certaines personnes réfléchissent à une autre façon de gérer Internet. Internet pourrait être considéré comme un « bien commun », qui appartient à tout le monde. Des « biens communs numériques » existent déjà. Sur ce modèle, on peut citer le navigateur Firefox et l'encyclopédie participative Wikipédia. ●

DES DANGERS NON VIRTUELS

RETROUVE
DES POINTS
ILLUSTRÉS
SUR LA CARTE

11 12 13 14

OÙ SONT LES FILLES ?

En classe de première, **75 % des garçons** choisissent la spécialité "mathématiques", contre **55 % des filles.**



Chiffre 2022 de la Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (DEPP)

26,9 % de femmes dans les métiers du numérique



16 % de femmes dans des fonctions techniques



CE SONT POUTRANT DES MÉTIERS QUI FAÇONNENT LE MONDE D'AUJOURD'HUI ET CELUI DE DEMAIN

Rapport du HOE (novembre 2023)
« La femme invisible dans le numérique »

CIBLES



3 filles et 2 garçons par classe sont concernés par des cyberviolences à caractère sexiste et/ou sexuel.

Étude menée dans des établissements scolaires franciliens de la 5^e à la 2nde, Centre Hubertine Auclert, 2016

Si tu es sur un écran plus de 2 heures après les dîners, tu risques 3 fois plus de faire une insomnie.



Étude du réseau Morphée (observatoire régional de la santé, Île-de-France) auprès de collégiens et de lycéens franciliens, novembre 2020

LES ÉCRANS, N'IMPORTE QUAND ?

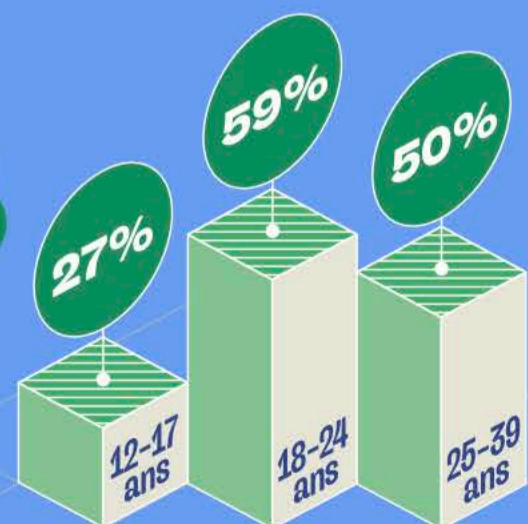
PLUS FORT LE FAUX



Une fausse information provoque 6 fois plus de réactions et d'engagements qu'une info vérifiée.

Étude du MIT, publiée dans *Science*, 2018

VIE PRIVÉE, EXPOSITION PUBLIQUE



Pourcentage de personnes regrettant d'avoir partagé des éléments de leur vie privée sur les réseaux.

Baromètre du numérique, ONIL, 2021

TÉMOIGNAGES D'ADOS

RETROUVE
CES POINTS
ILLUSTRÉS
SUR LA CARTE

3 9

TIMOTHÉE

24 ANS

« À L'ADOLESCENCE, J'AVAIS BEAUCOUP DE DIFFICULTÉS DE SOCIABILISATION : MES AMIS, C'ÉTAIT DES GENS QUE JE N'AVAIS JAMAIS VUS »

→ « Quand j'étais adolescent, je passais du temps sur l'ordinateur, à jouer ou à aller sur des forums. J'avais beaucoup de difficultés de sociabilisation, je ne me sentais pas à ma place parmi les gens. Pendant une période, mes amis, c'était des gens que je n'avais jamais vus, des relations virtuelles plus importantes parfois que mes amis au collège. À 15 ans, je me suis inscrit sur Twitter, ça m'a permis de me politiser : j'ai eu accès à plein d'informations, j'ai

suivi des comptes militants et ça m'a permis de me renseigner sur des sujets que je ne connaissais pas. J'ai été diagnostiqué avec un trouble du spectre de l'autisme après les suggestions de plusieurs psys, il y a un an. J'ai plutôt mal vécu le diagnostic, parce que c'est un handicap, et que j'ai tenté de l'ignorer, de prouver que je pouvais faire plein de trucs. Internet m'a permis de me renseigner sur l'autisme et, après le diagnostic, de voir quelles choses je pouvais mettre en place, d'avoir des témoignages. Sur les réseaux, il y a pas mal de personnes qui s'expriment sur leur trouble, et ça permet de se sentir moins seul. Les écrans, dans mon cas, permettent de me calmer et de m'apaiser. Ça me fait du bien, ça me met dans un cocon confortable. » ●

AMALIA

13 ANS



→ « J'ai conçu une émission de radio avec ma classe de 4^e. J'ai trouvé cela très enrichissant de chercher des informations pour construire une émission autour des addictions. Même si on n'a pas envie de devenir journaliste plus tard, ça nous apprend des bases pour d'autres métiers, pour comprendre comment chercher les informations.

Ce qui m'a le plus surpris, c'est que nous avons utilisé de vrais matériels d'enregistrement. Pour créer l'émission, on a dû interviewer des experts et des personnes qui avaient des choses à dire sur notre sujet. Ça m'a plu de faire de vraies recherches, dans la vie réelle, pour trouver les personnes à interviewer. J'ai aussi adoré réfléchir ensemble à comment se débrouiller pour faire passer telle question, pour trouver la réponse la plus juste et la plus vraie possible. » ●

INTERNET. UNE ZONE DE NON-DROIT?



1

DEPUIS LE JOUR DE TA NAISSANCE, TES PARENTS PUBLIENT DES PHOTOS DE TOI DANS TOUS LES ÉTATS SUR LEURS COMPTES.

- A.** Il n'y a rien à dire, tu es mineur et ce sont tes parents.
- B.** Avec le « droit à l'oubli », tu peux demander aux plateformes de dépublier les images.
- C.** Tu peux leur demander de l'argent pour l'utilisation de ton image.

2

UN DES INFLUENCEURS QUE TU SUIS VIENT DE SE FAIRE QUITTER PAR SA COPINE. IL L'INCENDIE SUR SON COMPTE, EN LA TRAITANT DE TOUS LES NOMS.

- A.** En ligne ou hors ligne, il est interdit de tenir des propos racistes, sexistes ou homophobes.
- B.** C'est le risque, tant pis pour elle.
- C.** La liberté d'expression est totale sur les réseaux, on peut y dire ce qu'on veut.

3

TA MEILLEURE AMIE EST FAN DES ANIMÉS DU STUDIO GHIBLI. ELLE POSTE DES EXTRAITS DE SES FILMS PRÉFÉRÉS SUR SON COMPTE INSTA.

- A.** On peut partager sur ses comptes tout ce que l'on trouve sur Internet.
- B.** Il faut fermer son compte, c'est interdit.
- C.** Avec le droit de citation, elle a le droit de partager un extrait très court des films.

4

LES PEINES PRÉVUES POUR LES PERSONNES QUI SE RENDENT COUPABLES DE CYBERHARCÈLEMENT SONT DE :

- A.** Deux ans de prison et 30 000 € d'amende.
- B.** 5 000 € d'amende et un avertissement.
- C.** Six mois de prison et 10 000 € d'amende.

5

TU PEUX PRENDRE N'IMPORTE QUI EN PHOTO OU VIDÉO ET PUBLIER SON IMAGE SUR INTERNET.

- A.** Oui, c'est une photo que tu as prise.
- B.** Non, son image ne t'appartient pas.
- C.** Oui, avec autorisation et si la photo ne porte pas atteinte à l'intégrité de la personne.

6

QUAND TU CRÉES UN COMPTE SUR UNE PLATEFORME DE JEUX VIDÉO, CELLE-CI DOIT TE DEMANDER SI TU ES D'ACCORD POUR QU'ELLE CONSERVE LES DONNÉES QU'ELLE RÉCOLTE PENDANT QUE TU JOUES.

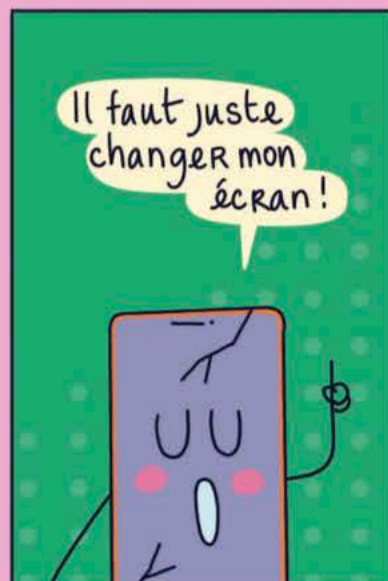
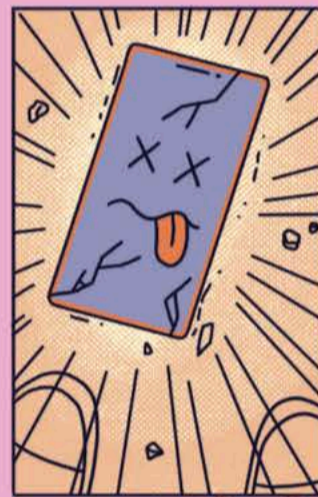
- A.** Tu as 14 ans : ton seul accord suffit.
- B.** Tu as 14 ans : en plus de ton accord, la plateforme doit recueillir le consentement d'un de tes parents.
- C.** À 14 ans, on n'a pas le droit de jouer à des jeux vidéo en ligne.

Réponses : 1/B. Ce droit à l'oubli est inscrit à l'article 17 du Règlement général de protection des données (RGPD). Si la plateforme ne dépublie pas tes images, tu peux saisir la CNIL, le « gendarme » qui nous protège sur Internet. 2/A. La liberté d'expression est organisée de la même manière en ligne et dans la vie réelle. Les propos discriminatoires sont interdits. 3/C. Le droit d'auteur protège les œuvres des artistes, qui ne peuvent pas être utilisées sans autorisation, à l'exception du « droit de citation », qui correspond à des extraits très courts. Pour utiliser des séquences plus longues, ton amie doit donc demander l'autorisation aux auteurs du film. 4/A. Si la victime est mineure, les peines sont renforcées : trois ans de prison et 45 000 € d'amende. 5/C. Pour publier des images de tes proches ou de personnes inconnues sur Internet, à partir du moment où il est possible de reconnaître la personne, tu dois avoir son autorisation. En aucun cas, cette photo ne doit porter atteinte à son intégrité, sous peine d'amende et peine de prison, en fonction de la gravité des photos ou vidéos partagées. 6/B. Le site doit afficher clairement qu'il demande le consentement pour le recueil des données. La majorité numérique a été fixée à 15 ans : c'est l'âge auquel tu n'as plus besoin de l'accord de tes parents pour l'acceptation ou le refus de la collecte de tes données.

L'IMPORTANT, C'EST PAS LA CHUTE

C'EST LE RECYCLAGE

PAR Chillidrop.



LES ROUTES DU NUMÉRIQUE

UNE CARTOGRAPHIE DE LA CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES



FAIRE DU NUMÉRIQUE UN ESPACE D'ÉMANCIPATION ET D'INCLUSION

- 1 L'acquisition d'une culture numérique permet à chaque élève d'exercer sa citoyenneté dans une société inclusive.
- 2 La prise de conscience de l'empreinte des équipements et des usages du numérique sur l'environnement contribue au développement de connaissances, de pratiques éco-citoyennes et d'usages responsables et sobres.
- 3 Le numérique participe à l'augmentation du pouvoir d'agir et de la confiance en soi des élèves en permettant l'engagement, la créativité et la réflexion critique.

FAIRE DU NUMÉRIQUE UN ESPACE DE DROIT

- 4 La culture des communs numériques favorise la coopération et le partage des ressources pérennes et accessibles que la communauté scolaire peut librement utiliser et modifier.
- 5 La compréhension des enjeux du numérique, y compris économiques, ainsi que de l'intelligence artificielle contribue au développement de la pensée critique de chaque élève et lui donne des clés pour préparer son avenir.

FAIRE DU NUMÉRIQUE UN ESPACE DE VIGILANCE

- 6 Le droit s'applique dans le monde numérique. Les droits de chaque élève doivent être respectés, protégés et mis en œuvre.
- 7 Chaque élève a droit au respect de sa vie privée et à la protection de ses données personnelles. Les élèves doivent être informés et sensibilisés à leurs droits et devoirs de manière adaptée à leur âge.
- 8 L'accès, la diffusion ou la création d'œuvres nécessitent de respecter les droits de la propriété intellectuelle.

FAIRE DU NUMÉRIQUE UN ESPACE DE DROIT

- 9 Les libertés d'opinion et d'expression de tous les élèves sont garanties dans le cadre fixé par la loi et les règles élémentaires de communication.
- 10 Toute forme d'expression discriminatoire constitutive de harcèlement ou incitant à la haine est un délit. Les élèves sont formés aux moyens de s'y opposer. Chacun et chacun contribue à son signalement, pour le respect d'autrui.

FAIRE DU NUMÉRIQUE UN ESPACE DE VIGILANCE

- 11 La communauté éducative garantit l'égalité d'accès au numérique et à ses usages à tous les élèves. Elle veille aussi à l'égalité entre les filles et les garçons dans l'accès aux formations et en particulier à celles qui mènent aux métiers du numérique.
- 12 L'usage du numérique, notamment par l'utilisation des écrans, doit être raisonné, adapté à l'âge des élèves et respectueux de leurs rythmes de vie et de leur santé. Il doit faire l'objet d'un accompagnement global, en liaison avec les familles, et respecter le droit à la déconnexion de chacun et chacune.

FAIRE DU NUMÉRIQUE UN ESPACE DE VIGILANCE

- 13 La lutte contre les manipulations de l'information s'exerce en formant les élèves à la pratique de la vérification de l'information et à son analyse critique, notamment dans le repérage des fausses informations, de leur diffusion et de leur impact sur la vie personnelle et la société.
- 14 La compréhension et l'application des principes fondamentaux de la sécurité numérique collective et individuelle, notamment celle des systèmes d'information, sont l'affaire de toutes et tous. Chaque élève y est sensibilisé tout au long de sa scolarité afin de préserver son identité et sa réputation numériques.