



**Lignes directrices pour les
enseignants et les éducateurs
en matière de lutte contre la
désinformation et de promotion de
l'habileté numérique par l'éducation
et la formation**

Remerciements

Les lignes directrices ont été élaborées par la Commission européenne, avec le soutien du groupe d'experts sur la lutte contre la désinformation et la promotion de la culture numérique par l'éducation et la formation, dirigé par des consultants associés à ECORYS. La Commission tient à remercier:

Ahmet Murat Kılıç, Conseil de l'Europe
Alina Bargaoanu
Arminas Varanauskas
Cassie Hague, Organisation de coopération et de développement économiques
Charo Sádaba, Iberian Digital Research, Université de Navarre
Claus Hjorth
Divina Frau-Meigs, Savoir Devenir
Eleni Kyza
Gabriella Thinsz, Société suédoise de radiodiffusion éducative
Giacomo Mazzone
Irene Andriopoulou
Jens Vermeersch, Fédération européenne des employeurs de l'éducation
Juliane von Reppert-Bismarck, Lie Detectors
Kamil Mikulski, Kosciuszko Institute
Kari Kivinen, Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (OUEPI)
Norman Röhner, ALL DIGITAL
Onno Hansen-Staszyński
Sally Reynolds, Media and Learning Association
Sandra Troia
Stacey Featherstone, META
Thomas Nygren
Veni Markovski
Vitor Tomé

La Commission européenne n'est pas responsable des conséquences découlant de la réutilisation de cette publication.

Luxembourg: Office des publications de l'Union européenne, 2022
© Union européenne, 2022



La politique de réutilisation des documents de la Commission européenne est mise en œuvre sur la base de la décision 2011/833/UE de la Commission du 12 décembre 2011 relative à la réutilisation des documents de la Commission (JO L 330 du 14.12.2011, p. 39). Sauf mention contraire, la réutilisation du présent document est autorisée dans le cadre d'une licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Cela signifie que la réutilisation est autorisée moyennant citation appropriée de la source et indication de toute modification.

Pour toute utilisation ou reproduction d'éléments qui ne sont pas la propriété de l'Union européenne, il peut être nécessaire de demander l'autorisation directement auprès des titulaires de droits respectifs.

Print ISBN 978-92-76-55106-5 doi:10.2766/02662 NC-09-22-371-FR-C
PDF ISBN 978-92-76-55130-0 doi: 10.2766/071576 NC-09-22-371-FR-N

Table des matières

1. Avant-propos	6
2. Introduction	8
3. Utilisation des lignes directrices dans le domaine de l'éducation et de la formation	9
À qui s'adressent les lignes directrices?	10
4. Définitions de termes clés pour les présentes lignes directrices	11
Enseignement et apprentissage dans l'environnement scolaire numérique.....	13
5. Contexte	13
Orientations et conseils - avant, pendant et après les activités en classe.....	15
Avant les activités	
<i>Dialoguer avec les parties prenantes de l'école</i>	15
Pendant les activités	19
Après les activités	19
6. Renforcer les compétences numériques en classe et à l'école: devenir un citoyen numérique	20
Se lancer dans l'enseignement de l'habileté numérique	21
Objectifs d'apprentissage en matière d'habileté numérique	22
7. Désinformation: De quoi s'agit-il?	24
Autres plans d'activité à envisager.....	25
Caractéristiques de la désinformation.....	26
Pourquoi y a-t-il création et propagation de désinformation?	26
Qu'est-ce que la vérification des faits?.....	28
Qu'est-ce que le rétablissement de la vérité?	29
Évaluer la fiabilité des informations, et comment repérer et utiliser les sources légitimes.....	30
Comprendre les différentes dimensions de la désinformation.....	30
Aspects éthiques de la désinformation.....	30
L'économie de la désinformation.....	31
Certaines dimensions cognitives et émotionnelles de la désinformation.....	32
8. Apprécier et évaluer l'habileté numérique à l'école et en classe: orientations concrètes à l'intention des enseignants et des éducateurs	34
Que pouvons-nous et que devons-nous évaluer?	34
Types de pratiques d'évaluation.....	34
Évaluation d'approches éducatives efficaces en matière d'habileté numérique	39
Note Sur Les Ressources	39

Liste des plans d'activité proposés dans les lignes directrices

Contexte

[Plan d'activité n° 1: Travailler avec la désinformation](#)

[Plan d'activité n° 2: Apprendre la multiperspectivité en confrontant les sources](#)

Renforcer les compétences numériques en classe et à l'école: devenir un citoyen numérique

[Plan d'activité n° 3: Travailler avec la déclaration européenne sur les droits et principes numériques](#)

[Plan d'activité n° 4: Exploiter les empreintes numériques](#)

Désinformation: De quoi s'agit-il?

[Plan d'activité n° 5: Déterminer s'il s'agit d'un fait ou d'une opinion](#)

[Plan d'activité n° 6: Apprécier les informations](#)

[Plan d'activité n° 7: Rechercher les motifs de la désinformation](#)

[Plan d'activité n° 8: Examiner la liberté des médias](#)

[Plan d'activité n° 9: Procéder à la vérification des faits](#)

[Plan d'activité n° 10: Examiner les aspects technologiques de la désinformation avec les élèves](#)

[Plan d'activité n° 11: Examiner l'économie de la désinformation](#)

[Plan d'activité n° 12: Examiner les théories du complot](#)



Liste de conseils figurant dans les lignes directrices

Contexte

[Conseil n° 1: Faire participer les élèves](#)

[Conseil n° 2: Faire participer les parents](#)

[Conseil n° 3: Aborder les questions controversées](#)

[Conseil n° 4: Faire preuve d'empathie](#)

[Conseil n° 5: Dresser le bilan](#)

Renforcer les compétences numériques en classe et à l'école: devenir un citoyen numérique

[Conseil n° 6: Recourir à la ludification et à l'apprentissage fondé sur le jeu](#)

[Conseil n° 7: S'inspirer des élèves](#)

Désinformation: De quoi s'agit-il?

[Conseil n° 8: Vérifier les sources](#)

[Conseil n° 9: Faire changer les choses](#)

[Conseil n° 10: Travailler avec les élèves sur la réfutation des idées fausses et le rétablissement de la vérité](#)

[Conseil n° 11: Établir un lien avec les droits de l'homme](#)

Apprécier et évaluer l'habileté numérique à l'école et en classe: orientations concrètes à l'intention des enseignants et des éducateurs

[Conseil n° 12: Communiquer avec les collègues](#)

[Conseil n° 13: Évaluer les compétences des élèves](#)

[Conseil n° 14: Réfléchir à la nature de l'évaluation](#)

[Conseil n° 15: Évaluer les aptitudes des élèves en matière de recherche](#)

[Conseil n° 16: Assurer le lien avec les universités](#)

1. Avant-propos

Je suis ravie de diffuser ces lignes directrices pour les enseignants et les éducateurs en matière de lutte contre la désinformation et de promotion de l'habileté numérique par l'éducation et la formation. Elles avaient été annoncées en septembre 2020 dans le cadre du plan d'action en matière d'éducation numérique (2021-2027), et leur déploiement marque une étape essentielle pour permettre à nos jeunes de se situer sur les réseaux à mesure qu'ils créent des liens entre eux et contribuent au dynamisme de nos démocraties.



Avec les conseils et le soutien des éducateurs et des enseignants, nous nous mobilisons pour aider nos jeunes à réfléchir de manière critique, à faire des choix éclairés en ligne et à se préserver tout en renforçant continuellement leur résilience. Les enseignants et les éducateurs jouent un rôle essentiel pour développer les aptitudes et les compétences numériques des jeunes.

C'est la raison pour laquelle nous avons mis en place le groupe d'experts de la Commission qui a jeté les bases des présentes lignes directrices. Nous avons rassemblé un large éventail d'experts du monde universitaire, du journalisme, de la radiodiffusion, de la société civile, des entreprises technologiques, ainsi que de la communauté de l'éducation et de la formation au sens large, afin de tirer parti de leurs vastes connaissances et de leur expérience de terrain.

L'engagement et la passion de ce groupe d'experts se reflètent dans les pages qui suivent. Les présentes lignes directrices sont destinées à être utilisées dans les salles de classe de toute l'Europe et se veulent une source d'inspiration pédagogique.

Bien qu'elles soient nouvelles, nous ne sommes pas partis d'une page blanche, car tant la promotion de l'habileté numérique que la lutte contre la désinformation figurent déjà parmi les priorités politiques de l'UE. Nous le constatons avec la mise en œuvre du plan d'action contre la désinformation, du plan d'action pour la démocratie européenne, de la législation sur les services numériques et de la stratégie actualisée pour un internet mieux adapté aux enfants (BIK+). De même, dans le domaine de l'éducation et de la formation, nous continuons à appuyer l'expertise acquise dans le cadre du programme Erasmus+, du corps européen de solidarité et du programme de jumelage eTwinning. Ces travaux sont au cœur des efforts que nous déployons actuellement pour réaliser l'espace européen de l'éducation.

Néanmoins, le renforcement du rôle de l'éducation et de la formation pour promouvoir l'habileté numérique et lutter contre la désinformation fait également l'objet d'une demande manifeste. Les présentes lignes directrices ont pour but de fournir aux enseignants et aux éducateurs des objectifs d'apprentissage, des pratiques pédagogiques et des activités pratiques, réunis dans un document unique, facile à consulter, fondé sur des expériences réussies menées dans un contexte scolaire et proposant de nouvelles idées de nature à inspirer les enseignants et les jeunes.

L'année 2022 est l'Année européenne de la jeunesse. Et ce sont précisément les aspirations et les espoirs de la jeunesse qui me motivent, avec mon équipe, à rechercher sans relâche des politiques qui feront bouger les choses.

Les lignes directrices sont complétées par le [rapport final](#) du groupe d'experts, qui met en exergue les enseignements importants tirés de l'élaboration des lignes directrices, souligne les initiatives clés menées au niveau de l'UE et des États membres et fournit une vue d'ensemble des cadres existants.

Je tiens à remercier chaleureusement les experts de ce groupe qui ont permis d'aboutir à un tel résultat.

Ces lignes directrices ne sont qu'une étape d'un long voyage, et notre travail ne s'arrête pas ici. Elles font partie d'un processus qui doit nourrir la réflexion de la Commission sur la réponse à apporter au phénomène de la désinformation.

Je vous invite à participer à ce voyage.



Mariya Gabriel

Commissaire européenne à l'innovation, à la recherche, à la culture, à l'éducation et à la jeunesse



2. Introduction

La promotion de l'habileté numérique et la lutte contre la désinformation en classe et à l'école n'ont jamais été aussi importantes qu'aujourd'hui. Les enseignants/éducateurs et les élèves, quels que soient le niveau scolaire ou le type d'établissement, évoluent dans un environnement en ligne de plus en plus complexe où il y a plus à lire, à entendre et à voir que jamais, ce qui offre des possibilités sans précédent de trouver des informations et de communiquer avec les autres, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'environnement scolaire.

De plus en plus, le monde numérique s'introduit au cœur de l'apprentissage et de l'enseignement. Alors qu'auparavant, il n'y avait que des manuels scolaires et des documents imprimés et que l'apprentissage était relativement local, le monde semble à présent à portée de main. En tant qu'enseignants et éducateurs, vous jouez un rôle important pour aider les jeunes à acquérir les compétences dont ils ont besoin pour devenir des apprenants tout au long de la vie dans un univers de plus en plus axé sur le numérique. L'acquisition de compétences numériques est un passeport donnant accès à des possibilités d'apprentissage sans équivalent. Les technologies numériques auront une incidence sur toutes les disciplines et dans un nombre croissant de projets professionnels et privés. La maîtrise des aptitudes et des compétences numériques aidera les jeunes de vos classes à devenir des citoyens actifs et autonomes du XXI^e siècle. Il s'agit de compétences acquises, et les présentes lignes directrices visent à vous permettre d'accompagner vos élèves¹ sur cette voie.

Les informations qui entrent dans vos classes et dans les foyers de vos élèves proviennent d'une grande variété d'auteurs et de canaux, chacun avec leurs points de vue respectifs et, dans certains cas, leurs enjeux respectifs. Compte tenu de l'évolution du paysage médiatique et de l'information, il est nécessaire que les élèves puissent mieux accéder à l'information, la gérer, la comprendre, l'intégrer, la communiquer, l'évaluer, la créer et la diffuser en toute sécurité et de manière responsable à l'aide des technologies numériques. Les présentes lignes directrices désignent ces aptitudes par le concept d'habileté numérique. En tant qu'enseignants/éducateurs, une de vos tâches importantes consiste à faciliter ce processus.

Si les possibilités associées à un monde numérique en constante expansion sont vastes, ces nouvelles évolutions comportent également de nombreux risques et difficultés. La diffusion intentionnelle ou involontaire d'informations inexactes lors de la pandémie de COVID-19 et l'invasion russe de l'Ukraine en février 2022 nous ont rappelé la vulnérabilité des démocraties à l'ère du numérique. Des démocraties saines requièrent des discussions ouvertes, la participation du public et un système d'équilibre des pouvoirs. La démocratie peut être mise à mal lorsque les sources d'information sont compromises par des informations malveillantes, la mésinformation et la désinformation. Dans les présentes lignes directrices, nous mettons particulièrement l'accent sur la désinformation, c'est-à-dire des informations dont on peut vérifier qu'elles sont fausses ou trompeuses, qui sont créées, présentées et diffusées dans un but lucratif ou dans l'intention délibérée de tromper le public et qui sont susceptibles de causer un préjudice public. Toutefois, bon nombre des suggestions visant à aider vos élèves à comprendre le phénomène de la désinformation et la dynamique qui l'entoure sont également pertinentes pour lutter contre la mésinformation.



¹Dans les présentes lignes directrices, nous utilisons le terme «élève» pour désigner les apprenants de l'enseignement primaire et secondaire.

3. Utilisation des lignes directrices dans le domaine de l'éducation et de la formation

Les présentes lignes directrices proposent des orientations concrètes et pratiques aux enseignants/éducateurs. Dans cette optique, elles ne se veulent ni prescriptives ni axiomatiques, mais visent plutôt à apporter un soutien pratique à l'enseignement en classe et dans des environnements éducatifs similaires.

Que vous cherchiez des explications claires sur des concepts techniques, des exercices à faire en classe concernant la vérification des faits, des informations sur la manière d'encourager les «bonnes» habitudes en ligne, ou des moyens d'évaluer vos élèves, vous y trouverez des éléments utiles.

Il n'est pas toujours facile de fournir des orientations pour promouvoir l'habileté numérique et lutter contre la désinformation, en raison de l'évolution rapide des technologies et des nouvelles possibilités qui apparaissent dans le domaine de la communication numérique et des médias. Les présentes lignes directrices n'apportent pas de solutions à tous les problèmes que vous pourriez rencontrer dans votre classe, mais visent à contribuer à la réalisation des objectifs suivants en matière d'éducation et de formation:

1. fournir des informations et des connaissances utiles sur la dynamique et les signes apparents de la désinformation, ainsi que sur les caractéristiques essentielles d'une information crédible;
2. favoriser la compréhension de la manière dont l'habileté numérique peut s'acquérir;
3. partager des informations sur la manière d'utiliser les technologies numériques de manière critique et responsable;
4. fournir des informations sur la manière dont les élèves peuvent être évalués sur leurs compétences dans le domaine de l'habileté numérique.

Pour répondre à ces objectifs, la structure des prochaines sections des lignes directrices est la suivante:

La section 4 «*Définitions de termes clés pour les présentes lignes directrices*» propose une liste de définitions de concepts clés liés à l'habileté numérique et à la désinformation.

La section 5 «*Contexte*» présente des orientations sur la manière de transformer les classes et les écoles pour en faire des lieux plus propices à la lutte contre la désinformation et à l'habileté numérique. Ces orientations, fondées sur les dernières recherches et sur les retours d'information des enseignants/éducateurs, concernent, par exemple, le rôle des enseignants/éducateurs et des élèves, la création d'un environnement d'apprentissage sûr et attrayant, etc.

**Ces informations
sont-elles exactes?**



La section 6 «Renforcer les compétences numériques en classe et à l'école: devenir un citoyen numérique» examine des obstacles et des défis spécifiques, des objectifs d'apprentissage et des pratiques stimulantes associés à ces thèmes. Les orientations fournies ici portent sur la manière de promouvoir efficacement l'habileté numérique.

La section 7 «Désinformation: de quoi s'agit-il?» examine les différentes dimensions de la désinformation et donne des orientations sur la meilleure manière d'y remédier.

La section 8 «Apprécier et évaluer l'habileté numérique à l'école et en classe: orientations concrètes à l'intention des enseignants et des éducateurs», aborde des questions que tous les enseignants/éducateurs se posent certainement — comment évaluer les élèves. Des orientations sont proposées sur les moyens d'apprécier l'habileté numérique des élèves et d'évaluer les initiatives en matière d'habileté numérique que votre école pourrait utiliser.

Dans les présentes lignes directrices, vous rencontrerez des encadrés en couleur. Ils ont été créés pour vous faciliter la lecture. Les encadrés **verts** présentent des conseils pratiques en matière d'enseignement et d'apprentissage, les encadrés **bleus** comportent des plans d'activité pour votre enseignement, les encadrés **rouges** contiennent des mises en garde et les encadrés **orange** fournissent d'autres informations utiles. Il convient de souligner que les mises en garde ne signifient pas que nous suggérons d'éviter certains sujets, mais que certains sujets peuvent être plus difficiles et nécessiter davantage de préparation.

À qui s'adressent les lignes directrices?

Les lignes directrices sont destinées à un éventail d'enseignants et d'éducateurs. Elles s'adressent principalement aux enseignants/éducateurs du primaire et du secondaire. Dans la mesure du possible, elles établissent des distinctions quant aux conseils fournis. Dans de nombreux cas, il se peut que vous deviez adapter les orientations à votre situation personnelle. Nous utilisons les termes «éducateurs» et «classe» au sens large. Certains contenus peuvent également être utiles aux parents² et/ou aux membres de communautés et peuvent s'appliquer à des apprentissages qui se déroulent dans des contextes à la fois non formels et informels.

Les lignes directrices ont été élaborées de manière à ce que vous puissiez les utiliser dans votre situation personnelle, mais aussi en considérant que la collaboration, par exemple, avec des collègues et d'autres membres du personnel scolaire, tels que les psychologues scolaires, les bibliothécaires (scolaires) et les assistants sociaux en milieu scolaire, peut être gratifiante et donner plus de poids à votre travail. La participation des directions d'école, des parents, des professionnels des médias, de la société civile et de la communauté peut également enrichir ce qui se passe dans l'école. Les lignes directrices font référence à de telles approches à plusieurs reprises.

Enfin, nous espérons que les présentes lignes directrices seront utiles et vous aideront dans votre travail quotidien, et qu'elles contribueront à l'émergence d'une nouvelle génération de citoyens européens informés, responsabilisés et engagés face aux technologies numériques.



² Le terme «parents», utilisé dans l'ensemble du présent document, couvre également les autres accompagnants.

4. Définitions de termes clés pour les présentes lignes directrices

De nombreux termes ont été utilisés pour décrire ce que les gens rencontrent en ligne. Il peut être utile de s'arrêter quelques instants et d'examiner certains de ces termes et leur signification. Pour les intervenants en classe, cette démarche peut être utile dans les discussions avec les collègues, les élèves et la communauté. Les définitions suivantes proviennent principalement de documents et de cadres stratégiques internationaux, mais elles ont été raccourcies pour faciliter la lecture.

Algorithmes: en ce qui concerne les plateformes numériques, les algorithmes sont des outils qui sélectionnent le contenu affiché pour les utilisateurs en fonction de sa pertinence et des préférences.

(Systèmes d')intelligence artificielle: logiciels d'ordinateurs ou de machines programmés pour exécuter des tâches qui nécessitent généralement une intelligence humaine, par exemple l'apprentissage ou le raisonnement.

Bot: logiciel autonome sur l'internet qui interagit avec les utilisateurs et effectue des tâches prédéfinies.

Trucage simple: altération de médias à l'aide de technologies conventionnelles et accessibles (par exemple, échange de visages).

Journalisme citoyen: journalisme effectué par des personnes non professionnelles mais qui diffusent des informations à l'aide de sites web, de blogs et de médias sociaux.

Piège à clics: contenu dont l'objectif principal est d'attirer l'attention et d'encourager les visiteurs à cliquer sur un lien pointant vers une page web particulière.

Rétablissement de la vérité: activité qui se déroule après la création et la propagation de la désinformation. Elle vise à rectifier les informations déjà présentées et fait référence à l'intention de clarifier les informations présentées, fausses à l'origine.

Trucages ultra-réalistes: images, vidéos ou enregistrements audio, générés par l'intelligence artificielle, de personnes ou d'événements qui ne se sont pas vraiment produits et qui sont souvent impossibles à distinguer de la réalité. Ils sont plus élaborés que les trucages simples.

Citoyenneté numérique: capacité de participer de manière active, continue et responsable aux environnements numériques (locaux, nationaux, mondiaux, en ligne) à tous les niveaux (politique, économique, social, culturel et interculturel).

Empreinte numérique: traces de données laissées par les particuliers utilisant l'internet, y compris les sites web visités, les courriels envoyés et d'autres informations partagées. Une empreinte numérique peut être utilisée pour suivre les activités en ligne et les appareils d'une personne.

Habilité numérique: capacité d'accéder à l'information, de la gérer, de la comprendre, de l'intégrer, de la communiquer et de l'évaluer, ainsi que de créer et de diffuser des informations, en toute sécurité et de manière appropriée à l'aide des technologies numériques. Elle comprend des compétences qui sont diversement désignées sous les noms d'«éducation à l'information» et «éducation aux médias», de «maîtrise des outils informatiques» et d'«alphabétisation dans le secteur des TIC». L'habilité numérique implique une dimension d'engagement actif et civique dans le monde numérique et encourage la citoyenneté active.

Pédagogie numérique: utilisation d'outils numériques et d'approches conceptuelles innovants. Elle est destinée à soutenir l'apprentissage adaptatif et personnalisé et à contribuer à la conception de nouveaux modes d'apprentissage créatifs, à l'enrichissement des expériences d'apprentissage et à l'amélioration des acquis d'apprentissage. Il a été relevé que la pédagogie numérique valorise l'éducation ouverte, y compris les ressources éducatives libres.

Désinformation: informations dont on peut vérifier qu'elles sont fausses ou trompeuses, qui sont créées, présentées et diffusées dans un but lucratif ou dans l'intention délibérée de tromper le public. Elles peuvent causer un préjudice public.

Chambres d'écho: environnements dans lesquels l'avis, l'orientation politique ou la croyance des utilisateurs sur un sujet se renforce en raison d'interactions répétées avec des pairs ou des sources ayant des croyances et des idéologies similaires.

Vérification des faits: processus consistant à vérifier si une information est vraie ou fausse.

Bulle de filtres: situation dans laquelle les gens n'entendent ou ne voient que des actualités et des informations qui étayent leurs croyances et préférences existantes. Cet effet peut être amplifié en ligne en fonction des personnes ou des pages que les utilisateurs choisissent de suivre ou auxquelles ils se connectent, ainsi que d'algorithmes affichant du contenu sur la base du comportement, des préférences et des paramètres en ligne antérieurs.

Information malveillante: informations correctes sur le plan factuel qui sont utilisées de manière préjudiciable.

Éducation aux médias et à l'information: capacité de comprendre l'information dans l'intérêt public; capacité d'utiliser de manière critique l'information, les médias et la communication numérique en vue de participer aux objectifs de développement durable; et capacité de chercher à jouir pleinement des droits de l'homme fondamentaux.

Éducation aux médias: capacité d'accéder aux médias, de comprendre et d'évaluer de manière critique différents aspects des médias et contextes médiatiques et de créer des communications dans divers contextes.

Meme: image, vidéo, texte, etc., généralement humoristique, copié et diffusé rapidement par les internautes, souvent avec de légères variations.

Mésinformation: informations dont on peut vérifier qu'elles sont fausses, qui sont diffusées sans intention d'induire en erreur et souvent partagées parce que l'utilisateur pense qu'elles sont vraies.

Hameçonnage: attaque visant à voler l'argent ou l'identité d'une personne, en amenant celle-ci à révéler des informations à caractère personnel comme des numéros de carte de crédit, des informations bancaires ou des mots de passe sur des sites web qui font semblant d'être légitimes.

Réfutation des idées fausses: réfutation d'un argument convaincant avant sa diffusion.

Source: point de départ ou origine d'une information.

Troll: personne qui tente délibérément de causer du tort ou d'attaquer directement des personnes en envoyant des remarques désobligeantes. Les **fermes à trolls** ou **usines à trolls** sont des groupes institutionnalisés de trolls sur l'internet dont le but est d'intervenir dans les opinions politiques et la prise de décision.

Vérification: processus visant à vérifier l'authenticité et l'existence réelle d'un site, d'une adresse, d'un compte ou d'informations.



5. Contexte

La présente section propose des orientations sur la manière de créer un environnement d'apprentissage permettant d'aider les élèves à acquérir l'habileté numérique et les compétences nécessaires pour devenir résilients face à la mésinformation, à l'information malveillante et, en particulier, à la désinformation.

Elle s'adresse aux enseignants et aux éducateurs en général et couvre différents niveaux d'enseignement (par exemple, les écoles primaires et secondaires). Vous trouverez des conseils et des orientations sur la manière de surmonter les éventuels défis auxquels vous pourriez être confronté en tant qu'enseignant/éducateur, ainsi que divers plans d'activité susceptibles d'inspirer votre enseignement. Les conseils proposés concernent trois moments du cycle d'éducation: **avant, pendant et après les activités en classe.**

Enseignement et apprentissage dans l'environnement scolaire numérique

Tout d'abord, il est important de souligner que vous n'avez pas besoin d'être un gourou de la technologie pour aider vos élèves à acquérir de l'habileté numérique. Quelle que soit la technologie disponible dans votre classe, vous pouvez engager un débat plus large avec vos élèves sur les nombreuses possibilités et les nombreux risques associés à l'univers du numérique et sur l'utilité d'évaluer la crédibilité des informations qu'ils rencontrent.

Comme pour tout enseignement efficace, il est important de créer un lieu sûr pour permettre aux élèves d'exprimer leurs opinions et de s'engager dans un apprentissage actif. Les élèves apprécient d'être vus et entendus, tant par leurs pairs que par leurs enseignants, et ils apprécient qu'on leur donne les moyens de mieux appréhender un monde numérique avec lequel ils pourraient déjà être assez familiarisés. Ce monde numérique permet potentiellement aux élèves d'accéder à de nombreuses informations, d'entendre de multiples opinions sur un sujet et de communiquer par-delà des barrières géographiques, linguistiques, culturelles et religieuses. Pourtant, les compétences et la sagesse leur font le plus souvent défaut pour tirer pleinement parti de ce qu'on leur offre et pour repérer les menaces potentielles.

Vous disposez sans aucun doute d'une variété d'approches que vous utilisez lorsque vous travaillez avec vos élèves sur des questions difficiles et parfois controversées. **L'encadré 1** ci-dessous présente certaines approches éducatives qui vous seront ou non familières. Elles se sont révélées utiles dans le domaine de l'habileté numérique.

Encadré 1 - Enseignement et apprentissage dans l'environnement scolaire numérique — quelques approches utiles

Les approches suivantes en matière d'enseignement et d'apprentissage sont bien établies et peuvent être une source d'inspiration pour votre travail.

Programme scolaire en spirale. Toute matière, y compris l'habileté numérique, peut être enseignée à n'importe quelle étape de la scolarité, à condition que l'approche pédagogique appropriée soit adoptée à chaque fois. Il s'agit d'une approche dans laquelle des concepts clés sont présentés à plusieurs reprises tout au long du processus d'apprentissage, mais avec des niveaux de difficulté croissants ou dans différentes applications. Ce type d'approche permet d'introduire de manière précoce des concepts généralement réservés pour plus tard.

Classe inversée. Stratégie d'apprentissage mixte par les pairs qui accroît la participation et l'apprentissage des élèves grâce à l'utilisation des médias, en classe et en dehors. Les élèves effectuent souvent des lectures à domicile et travaillent à la résolution de problèmes en classe.

Apprentissage hybride. La pandémie de COVID-19 a constitué un moment décisif dans l'intensification de l'apprentissage à distance dans l'enseignement. L'apprentissage hybride a le potentiel de combiner efficacement l'enseignement en présentiel et en ligne en une seule expérience cohérente.

Apprentissage par la pratique. Dans le domaine de l'éducation, il s'agit d'une approche fondée sur l'idée que nous apprenons davantage lorsque nous «effectuons» réellement l'activité.

Ludification et apprentissage fondé sur le jeu. Ces approches consistent à appliquer des stratégies de jeu (ludification) ou à utiliser des jeux en ligne et hors ligne (apprentissage fondé sur le jeu) afin d'améliorer l'apprentissage et de le rendre plus attrayant pour les individus. Les jeux éducatifs visant à sensibiliser à la question de la partialité des médias en sont un exemple.



Les outils numériques offrent généralement aux élèves une liberté relativement importante lorsque, par exemple, ils utilisent des appareils numériques pour accéder à des applications, communiquer sur les médias sociaux ou naviguer sur l'internet. Compte tenu de cette liberté, il est également possible pour les élèves d'accéder à une quantité considérable d'informations, ce qui profite à leur éducation. Cela peut également les amener à adopter des comportements numériques non pertinents, inappropriés et potentiellement dangereux. En tant qu'enseignants/éducateurs, un défi majeur se présente donc à vous: aider les élèves à se tenir à l'écart des comportements préjudiciables en ligne et les aider à acquérir des connaissances personnelles et des aptitudes pour qu'ils puissent le faire de manière indépendante.

Une attention particulière doit être accordée à la diversité de la classe sur le plan de l'origine, des opinions et de la vision du monde des élèves. Cela suppose de fournir à l'avance à ces derniers des informations sur les possibilités et les menaces numériques et de définir des règles de base pour la discussion (par exemple, aucune attaque personnelle et appropriation des opinions par l'usage du pronom «je»³). Il est utile d'avoir une idée de la position de vos élèves (et de leur groupe de pairs) sur certaines questions avant de les aborder en classe, en gardant à l'esprit que les opinions peuvent varier et être de nature diverse. Il est également utile que vous puissiez comprendre les sources d'actualités et d'informations auxquelles ils ont accès ainsi que les médias sociaux qu'ils utilisent. Quels sont les médias et les plateformes en ligne auxquels les élèves ont accès et qu'en pensent-ils? Il faut faire preuve d'un peu de persuasion pour obtenir ces informations et, parfois, les réponses doivent être anonymes. Il est également utile d'évaluer dans quelle mesure les élèves comprennent déjà des aspects tels que les paramètres de confidentialité, les règles et réglementations communautaires dans le domaine du numérique, ce qui est légal et illégal, etc. (voir également la section 8).

Étant donné que les élèves sont susceptibles de trouver des informations fausses et potentiellement préjudiciables en ligne, il est préférable de se préparer à dialoguer avec eux sur des informations qui pourraient susciter des controverses chez eux, leurs pairs ou leur communauté. Cela suppose d'être prêt à gérer des émotions et des comportements irrationnels. Il peut également être utile d'avoir d'abord une discussion plus générale avec les élèves sur ce qu'ils ont vu récemment dans les médias et pourrait être sujet à controverse.

À envisager

- Demander aux élèves d'utiliser régulièrement des outils numériques dans le cadre de leur apprentissage à des fins diverses.
- Limiter le temps de cours «ex cathedra» et recourir à des méthodes plus interactives, telles que la méthode socratique d'enseignement, l'apprentissage fondé sur les questions et problèmes, ainsi que diverses méthodes d'apprentissage collaboratif et coopératif.
- Prendre au sérieux les préoccupations et les revendications de tous les élèves, en veillant à respecter leurs points de vue.
- Tenir compte des besoins particuliers, des préoccupations, des points forts et des points faibles du groupe d'élèves avec lequel vous prévoyez de travailler et les utiliser comme point de départ pour l'apprentissage.
- S'appuyer sur la diversité au sein du groupe, tant en ce qui concerne le parcours personnel que les avis. Cette diversité sera enrichissante. Choisissez des méthodes de travail qui mettent en évidence cette diversité.
- Discuter du respect de la vie privée avec les élèves et veiller à ce qu'ils comprennent de quoi il s'agit et comment la protéger. Les questions de protection de la vie privée jouent un rôle essentiel dans les discussions sur l'habileté numérique.
- Les élèves auront besoin de votre aide pour trouver des informations fiables en ligne, mais doivent aussi acquérir eux-mêmes ces compétences.
- Les jeunes apprennent énormément les uns des autres. Les stratégies d'apprentissage par les pairs peuvent être efficaces dans l'ensemble du spectre éducatif, y compris lors du recours aux technologies numériques. En tant qu'enseignant, cela suppose pour vous d'assumer davantage un rôle de médiateur. L'apprentissage par les pairs exige que vous donniez des orientations en tant qu'enseignant.
- Les jeunes acquièrent bon nombre d'habitudes en ligne dès le plus jeune âge et dans l'environnement familial.
- Utiliser les événements d'actualité locale ou mondiale comme déclencheur d'activités. En général, plus les informations sont immédiates, plus elles sont intéressantes et plus les élèves seront motivés.
- Comment choisir le contexte, l'encadrement et l'approche appropriés à votre classe et à la définition du sujet? Quelle est la motivation préalable de vos élèves? Certains adolescents ne souhaitent pas prendre part aux discussions sur des sujets politiques ou sociétaux controversés.
- Choisir les règles les plus appropriées pour chaque classe. Ce qui fonctionne pour un groupe ne fonctionne pas pour un autre. Élaborez les règles avec les élèves si possible. Cette activité leur confère un sentiment d'adhésion.
- Partager vos idées et en discuter avec d'autres enseignants/éducateurs.



³Par exemple: «je pense que...», «je crois que...», «j'estime que...», «je suis d'accord pour dire que...».

Orientations et conseils – avant, pendant et après les activités en classe

Afin de promouvoir des expériences d'apprentissage positives et de se prémunir contre des résultats imprévus tels que conflits et polarisation lors de l'enseignement de l'habileté numérique et de la résilience à l'égard de la désinformation, il peut être utile de tenir compte des éléments suivants avant, pendant et après les cours.

Conseil n° 1 – Faire participer les élèves

Si certains élèves sont susceptibles d'être difficiles à gérer, envisagez de les associer à la préparation des activités et de leur confier certaines tâches ou responsabilités. Ils pourraient vous surprendre de manière positive.

Conseil n° 2 – Faire participer les parents

L'engagement des parents varie considérablement. Un moment propice pour communiquer avec eux peut être la première réunion de l'année entre les enseignants/éducateurs et les parents, à laquelle assistent un grand nombre de ces derniers. En cas de résistance de la part des parents, il est important d'avoir des alliés dans l'école, comme le directeur de l'école.



Mise en garde – Questions controversées

Il est souvent utile de discuter de questions controversées avec les élèves, en particulier lorsqu'il s'agit de désinformation, mais elles peuvent exiger davantage de temps et une prudence accrue. Exemples:

- COVID-19 et vaccins
- Invasion de l'Ukraine par la Russie
- Histoire des injustices passées et actuelles
- Criminalité et sanctions
- Questions liées au genre et à la diversité sexuelle
- Migration, minorités, racisme et religion
- Changement climatique et réchauffement planétaire
- Colonialisme, esclavage, antisémitisme, négation de l'Holocauste
- Sujets nationaux sensibles

Avant les activités

Dialoguer avec les parties prenantes de l'école

À envisager

- Discuter de vos projets avec la direction de l'école avant de donner un cours sur un sujet sensible ou controversé.
- Communiquer avec les parents par l'intermédiaire de canaux bien établis entre eux et l'école, et si possible coordonner les efforts, avant de discuter de questions politiques ou sensibles liées au monde virtuel, qui peuvent inévitablement conduire à des discussions au sein du foyer des élèves (voir le conseil n° 2).
- Assurer la coordination avec le psychologue scolaire ou l'assistant social de l'école si un soutien spécialisé est nécessaire (par exemple, lorsque des élèves se montrent mutuellement blessants ou sont perturbés sur le plan émotionnel par un sujet).



Faire connaissance avec le domaine de l'habileté numérique

Un bon point de départ consiste à mieux comprendre les habitudes médiatiques de la communauté dans laquelle l'école travaille, ce qui permet de s'appuyer sur des modèles existants. On peut à cet effet assister à des événements scolaires et y prendre la parole, suivre les médias locaux et d'autres médias populaires et discuter avec des collègues, des parents et des élèves. Certains sous-groupes de la communauté peuvent avoir des opinions radicales (de groupe) qui peuvent s'exprimer de manière inattendue en classe. Il est utile d'avoir connaissance de ces sensibilités.

Si le domaine de l'habileté numérique est relativement nouveau, de nombreuses initiatives ont été lancées ces dernières années et peuvent profiter à votre enseignement et enrichir l'apprentissage des élèves. Par exemple:

- Il existe des réseaux internationaux d'enseignants et d'éducateurs qui sont intéressés par l'enseignement de l'habileté numérique et la lutte contre la désinformation et possèdent de l'expérience en la matière. Ils sont généralement gratuits et accessibles en un clic.
- Des organisations internationales telles que la Commission européenne, l'Unesco, l'OCDE, le Conseil de l'Europe, l'Union internationale des télécommunications (UIT), l'Unicef et les unions des médias ont mis au point des ressources, des réseaux et des lignes directrices qui peuvent enrichir votre travail.
- Diverses initiatives nationales et locales associent des journalistes professionnels et des organisations de journalistes. Certains journalistes locaux pourraient déjà y être associés. Les références d'un grand nombre d'entre elles figurent dans le [rapport](#), en particulier ses annexes, qui a été élaboré pour compléter les présentes lignes directrices
- Il pourrait être utile d'examiner comment votre gouvernement local ou national pourrait soutenir l'habileté numérique des élèves, ainsi que les efforts et les programmes déployés par les organisations de la société civile.
- Les bibliothèques locales sont devenues actives dans ce domaine et peuvent contribuer à la mise en place d'activités dans la communauté.

Encadré 2 - Participation d'acteurs extérieurs, tels que des journalistes professionnels, des ONG, des universitaires et des plateformes: avantages et inconvénients/risques potentiels pour les écoles et les enseignants/éducateurs

Vous n'êtes pas obligé d'enseigner l'habileté numérique seul, vous pouvez intégrer des programmes de tiers virtuels et/ou physiques (par exemple, de la société civile) dans votre enseignement.

Avantages potentiels

- Les personnes extérieures peuvent apporter des connaissances et une expertise supplémentaires
- Les personnes extérieures permettent aux enseignants et aux éducateurs de créer des réseaux avec des experts
- Les personnes extérieures ont souvent acquis une vaste expérience de travail avec des écoles
- Les personnes extérieures apportent une expérience concrète et fondée sur des données probantes issues du terrain
- Les universitaires/universités ont l'expérience de l'évaluation de «ce qui fonctionne» et «pourquoi»
- L'intervention des personnes extérieures peut être stimulante pour les élèves

Inconvénients ou risques potentiels

- Contraintes administratives supplémentaires, par exemple en ce qui concerne la logistique et le consentement requis de la direction de l'école, et autres
- Risque de limitation de la souplesse de programmation
- Coûts économiques éventuels
- Des tiers pourraient essayer de promouvoir des intérêts commerciaux, la collecte de données ou des intérêts politiques.

Vous pouvez également aller sur l'internet et trouver quels types d'organisations ont élaboré des ressources pour les écoles et l'enseignement.



À envisager

Relier les activités scolaires aux principaux réseaux et événements internationaux et nationaux. Au niveau international, il peut s'agir de la Journée pour un internet plus sûr (chaque année en février), de la Journée internationale du fact-checking (vérification des faits) (le 2 avril) ou de campagnes de sensibilisation (Semaine européenne de l'éducation aux médias, Semaine mondiale de l'éducation aux médias de l'Unesco). Le réseau paneuropéen eTwinning permet également aux enseignants/éducateurs et aux écoles de se connecter à d'autres pays d'Europe. En 2021, le thème annuel était «L'éducation aux médias et la désinformation», qui a donné lieu à une conférence phare et à une publication d'eTwinning présentant les bonnes pratiques en la matière.

Demander un financement local, national et/ou international pour vos initiatives. Au niveau européen, il peut notamment s'agir du programme Erasmus + et du corps européen de solidarité.

Conseil n° 3 - Aborder les questions controversées

Aborder les questions controversées peut enrichir l'apprentissage et promouvoir l'esprit critique. Quels sont, selon vous, les sujets les plus controversés à enseigner dans votre classe? Qu'en est-il de vos collègues? Quelles sont leurs expériences d'enseignement sur des questions controversées? Pouvez-vous partager des ressources entre vous? Les activités peuvent-elles être étendues de manière collaborative à toutes les matières scolaires? Des «experts» peuvent-ils être invités à prendre la parole dans la salle de classe ou dans les assemblées (en personne ou à distance)?

Vous êtes le plus apte à juger si les discussions en classe doivent rester légères ou si vous voulez amener vos élèves à un niveau plus approfondi. Cela dépendra également de l'âge des élèves et de votre expérience antérieure dans le traitement de questions controversées.

Lors de la discussion sur des questions controversées, il peut être utile de commencer par des questions moins controversées et de s'orienter progressivement vers des questions qui pourraient l'être davantage. Cela vous permettra de voir comment les élèves réagissent et s'ils sont prêts à discuter sans malaise de questions plus sensibles (voir également le plan d'activité n° 12 sur les théories du complot).

Les méthodes interactives peuvent être utiles pour créer le type d'atmosphère qui sera bénéfique à la classe lors des discussions sur les questions controversées. Ces méthodes comprennent les débats silencieux, les lignes d'opinion, les activités d'écoute active, les discussions en cercle excentrique, les instructions complexes, les jeux de rôle et l'apprentissage coopératif. Ces méthodes permettent également de faire participer des élèves qui, sinon, pourraient s'ennuyer ou perdre leur intérêt.

**Cultiver une ambiance d'apprentissage enrichissante en classe****À envisager**

- Prendre conscience des aspects suivants: les éventuelles motivations psychosociales des élèves pour l'opposition, les sensibilités propres aux élèves, les sensibilités communautaires et la polarisation de la société, ainsi que votre propre position, vos émotions et vos sensibilités.
- Recueillir les idées et les opinions de départ des élèves avant de discuter d'un sujet, au besoin, de manière anonyme.
- Si certains élèves sont susceptibles d'être difficiles à gérer, il pourrait être utile de les associer à la préparation de la séance et de leur confier des tâches particulières.
- Renforcer la confiance dans la classe. La confiance peut être un facteur crucial qui permettra aux élèves (et à l'enseignant) d'être plus à l'aise lorsqu'ils discutent de sujets sensibles et controversés. Certains élèves pourraient considérer que des questions ne se prêtent qu'à des discussions au sein du groupe (d'élèves) et préférer ne pas les partager. La confiance mutuelle peut atténuer cette situation.
- Organiser les discussions plus sensibles après la création d'une communauté en classe. Les sujets controversés sont de préférence débattus dans un environnement ouvert où les élèves se sentent en sécurité, vus et entendus.
- Commencer par des interactions plus scénarisées, puis s'orienter vers des interactions qui le sont moins, sur la base du flux et de la dynamique en classe.
- Commencer par des interactions en tête-à-tête (enseignant-élève; élève-élève), enchaîner avec des interactions au sein de petits groupes et ne passer qu'ensuite à des interactions avec l'ensemble de la classe.
- Utiliser l'apprentissage axé sur l'élève, assurer l'autonomie des élèves et l'appropriation de leur apprentissage.

Plan d'activité n° 1 – Travailler avec la désinformation

Voici une activité qui peut avoir lieu dans le cadre d'un cours de 45 minutes.

Accueil (environ 5 min.)

Au début de la séance, demandez à tous les élèves individuellement comment ils se sentent aujourd'hui. Écoutez attentivement leurs réponses. Réagissez aux réponses de manière neutre et dites simplement: «merci». Les autres élèves écoutent en silence. Établissez l'ordre dans lequel les élèves sont interrogés de manière aléatoire

Introduction (environ 5 min.)

Proposez une réflexion ou une expérience personnelle en rapport avec la désinformation ou établissez un lien avec un article d'actualité lié à la désinformation. Poursuivez votre introduction succincte avec une question sur la désinformation comme «Quel est le degré de gravité de cette désinformation?» ou «Quel est, selon vous, l'objectif de cette désinformation?».

Discussion modélisée (environ 25 min.)

Distribuez de petites feuilles de papier. Donnez 90 secondes aux élèves pour formuler une brève réponse à votre question. Informez-les qu'ils liront leurs réponses à voix haute. Sélectionnez ensuite des binômes au hasard. Demandez au premier élève du binôme de poser la question au deuxième. Le deuxième élève lit sa réponse. Ils échangent ensuite les rôles. Continuez à former des binômes jusqu'à ce que tous les élèves aient été interrogés. S'il y a un nombre impair d'élèves, incluez-vous dans un binôme. S'il reste du temps, demandez-leur de faire part de leurs réflexions.

Bilan (environ 8 min.)

À la fin de la séance, demandez à tous les élèves individuellement s'ils ont appris quelque chose. Utilisez les principes appliqués pour l'accueil.



Plan d'activité n° 2 – Apprendre la multiperspectivité en confrontant les sources

Remarque: cette activité durera environ 3 x 45 minutes

Séance n° 1: Trouvez un événement dans l'histoire qui peut être interprété de différentes manières, selon les deux parties (ou plus) concernées. On peut citer par exemple différentes guerres d'indépendance, la guerre de sécession américaine, la Première Guerre mondiale, le conflit en Irlande du Nord et la guerre dans les Balkans dans les années 1990.

Présentez aux élèves deux récits courts distincts (ou bien demandez-leur de trouver des récits différents en ligne) concernant le conflit. Demandez à chaque groupe de trouver 5 à 10 sources sur l'internet qui fournissent des informations sur le conflit, si possible, de différents points de vue (ils pourraient avoir besoin d'aide). Demandez-leur de présenter brièvement ces sources à la classe. Comparez-les et mettez-les en contraste.

Formulez une déclaration telle que: «La principale cause du conflit était le fait que X n'ait pas accordé la plénitude des droits de l'homme au peuple vivant en Y».

Séance n° 2: Deux groupes sont créés: les élèves qui sont d'accord avec cette déclaration et ceux qui ne le sont pas. Le plus facile est de désigner les membres des deux groupes, la moitié de la classe est le groupe «d'accord» et l'autre moitié le groupe «pas d'accord».

Chaque élève utilise maintenant les 5 à 10 sources en ligne que son groupe a trouvées pour développer deux arguments forts pour ou contre la déclaration. Les élèves rassemblent et notent leurs éléments de preuve. Ils le font d'abord individuellement - pendant la première moitié de la séance. Ils travaillent ensuite en petits sous-groupes idéologiquement proches (environ 4 à 6 personnes par groupe) et partagent leurs arguments. Chaque sous-groupe crée une affiche numérique avec ses cinq principaux arguments.

Séance n° 3: Les groupes peaufinent leurs affiches et les présentent à l'ensemble de la classe. Tous les élèves attribuent une note à chacun des différents arguments (de 1 à 10) et discutent des raisons de leur notation des arguments, en particulier sur la base des éléments de preuve qu'ils ont trouvés dans les sources. La notation peut également être effectuée à l'aide d'outils en ligne. Au sein de nouveaux petits groupes, examinez les deux versions de l'histoire et essayez de déterminer comment comprendre au mieux la question controversée. Il convient de se poser la question de savoir s'il est possible d'intégrer les arguments et les contre-arguments. Existe-t-il une solution intermédiaire? Un consensus est-il possible?

Il est possible de recourir à diverses méthodes pour amener les élèves à débattre de la question, par exemple les ateliers carrousel (virtuels), la méthode socratique, les débats traditionnels, les cercles excentriques, le débat d'opposition et le débat universitaire.

Remarque: cette approche nécessite un pilotage important de votre part, en tant qu'enseignant/éducateur.

Pendant les activités

À envisager

- Créer et maintenir une atmosphère ouverte et positive en classe.
- La manière de définir les problématiques. Différentes manières de procéder sont possibles pour que les problématiques intéressent les élèves.
- Tenir un journal personnel consignait la manière dont les élèves réagissent à votre enseignement sur des questions difficiles et controversées. Ils peuvent également tenir ce type de journal pour leurs réflexions.
- Surveiller les réactions émotionnelles en classe et éventuellement découvrir les sensibilités propres aux élèves. Certains élèves peuvent avoir des opinions radicales qui sont exprimées de manière inattendue en classe.
- Observer les tendances à l'inclusion/l'exclusion. Les jeunes et les adultes considèrent parfois que l'utilisation des médias numériques de l'autre groupe est «inadéquate» et peuvent utiliser ce caractère inadéquat comme base de stéréotypes négatifs à l'égard de l'autre groupe.
- Surveiller dans quelle mesure vos activités pourraient davantage renforcer la dynamique au sein du groupe par rapport à l'extérieur du groupe, entre vous et les élèves et entre les élèves.
- Dans la mesure du possible, faire le point avec les élèves concernés, en particulier lorsque des discussions sur des questions controversées ont lieu et que des élèves adoptent un comportement inapproprié.
- Montrer l'exemple. Si vous êtes à l'aise avec cette approche, le partage de certains exemples personnels montrant comment vous, en tant que personne (ou enseignant/éducateur), avez développé votre habileté numérique et/ou avez été exposé à la désinformation peut encourager les élèves à partager leur propre expérience.
- Trouver un équilibre entre un climat de classe ouvert et un espace sûr. Dans un climat de classe ouvert, les élèves peuvent exprimer leur avis et partager librement leurs points de vue et leurs opinions. Toutefois, un individu ou un groupe d'élèves peut être offensé ou perturbé par les remarques formulées par d'autres.
- Surveiller les facteurs de risque. Il existe un risque de s'aliéner les élèves lors de la remise en question des préconceptions, mythes et préjugés. Les désaccords peuvent être réglés par le dialogue, en distinguant les avis exprimés de la personne qui les exprime et en introduisant de multiples perspectives factuelles dans la discussion.

Après les activités

À envisager

- Avoir une discussion avec les élèves sur ce qu'ils ont appris, aimé et peut-être un peu moins aimé.
- Concevoir de nouvelles activités qui s'appuient sur les précédentes, en associant activement les élèves à ce processus.
- Si vous avez tenu un journal sur la manière dont les élèves ont réagi lors des cours touchant à des questions controversées, en discuter avec le psychologue scolaire, les professeurs référents ou le pédagogue scolaire.
- Faire des présentations (qui peuvent être virtuelles) à d'autres classes ou écoles.
- Procéder à une évaluation plus formelle des connaissances et des compétences acquises par les élèves et/ou évaluer les méthodes d'apprentissage et d'enseignement utilisées (voir la section consacrée à l'évaluation dans les lignes directrices).

Conseil n° 4 – Faire preuve d'empathie

Afin de favoriser un espace d'apprentissage sûr, il est utile de ne pas se moquer des élèves qui reconnaissent croire à certains types de désinformation, comme une théorie dominante du complot, et de ne pas les isoler. L'empathie peut constituer un bon point de départ. Ces élèves prennent un risque s'ils admettent croire à certains types de désinformation. Vous pouvez également choisir de reconnaître certaines de vos vulnérabilités si vous y êtes disposé.

Il est parfois utile de commencer par faire parler les élèves de «quelqu'un que je connais...» pour rendre les «confessions» moins personnelles et l'élève moins vulnérable aux critiques des pairs.

Conseil n° 5 – Dresser le bilan

Interrogez les élèves sur ce qu'ils pensent, sur leurs expériences et sur leurs émotions. Demandez-leur ce qu'ils ont appris et comment ils souhaiteraient tirer parti de ce qu'ils viennent de faire.



6. Renforcer les compétences numériques en classe et à l'école: devenir un citoyen numérique

Qu'est-ce que la citoyenneté numérique et pourquoi est-elle importante?

Les citoyens numériques...

- possèdent les aptitudes, les attributs et les comportements nécessaires pour participer de manière sûre, efficace, critique et responsable au monde en ligne;
- sont capables de tirer parti des avantages et des possibilités qu'offre le monde en ligne tout en faisant preuve de résilience vis-à-vis des dommages qui peuvent en résulter;
- utilisent les technologies numériques pour favoriser leur participation active à la société et leur inclusion sociale, leur collaboration avec les autres et leur créativité pour atteindre des objectifs personnels, sociaux ou commerciaux;
- connaissent les valeurs fondamentales des droits de l'homme et savent qu'elles valent autant en ligne que hors ligne (liberté d'opinion et d'expression, droit au respect de la vie privée, participation, dignité, etc.).

La citoyenneté numérique est un ensemble de compétences acquises. Dans la société numérique, comme dans la société «hors ligne», il existe certains concepts, outils et compétences essentiels que vos élèves doivent apprendre à connaître pour promouvoir leur apprentissage. Les élèves doivent également avoir accès aux outils dont ils auront besoin pour développer leurs compétences numériques. Vous jouez un rôle important dans ce processus.

Acquérir une habileté numérique signifie savoir comment utiliser les technologies numériques pour *accéder à l'information, la gérer, la comprendre, l'intégrer, la communiquer, l'évaluer, la créer et la diffuser*, en toute sécurité et de manière appropriée. En outre, l'habileté numérique permet aux élèves de participer activement, d'apprendre, de bâtir des carrières épanouissantes et d'interagir socialement dans la société actuelle. En tant que telle, l'habileté numérique est une condition préalable au développement d'une citoyenneté numérique active et autonome.

Comme vous l'avez peut-être remarqué, les élèves affichent déjà des degrés d'habileté numérique divers. Par exemple, certains peuvent avoir des difficultés à lire et à écrire, mais une prédisposition pour se lancer dans la consommation et la production de contenus numériques, par exemple envoyer des notes vocales ou prendre des photos. D'autres peuvent éprouver des difficultés à accéder aux technologies ou à les utiliser, ce qui rend les contacts et la communication plus difficiles dans le cadre de l'enseignement à distance.

Conseil n° 6 - Recourir à la ludification et à l'apprentissage fondé sur le jeu

La ludification et l'apprentissage fondé sur le jeu peuvent améliorer les résultats éducatifs s'ils sont correctement conçus.

Ci-après figurent quelques-uns des avantages de ces méthodes:

1. Ils offrent généralement un apprentissage qui correspond au mode de vie numérique de la jeunesse actuelle.
2. Ils peuvent offrir une motivation supplémentaire et rendre l'enseignement et l'apprentissage amusants, créatifs et stimulants.
3. La ludification et l'apprentissage fondé sur le jeu sont généralement flexibles, transposables dans n'importe quel contexte et assez facilement adaptables à n'importe quelle matière scolaire. Ils peuvent également être utilisés pour des questions complexes qu'il est plus facile de «saisir» à travers un jeu.



À envisager

- Demander aux élèves d'indiquer la manière dont la technologie et les médias sociaux peuvent créer des changements positifs et des espaces positifs au sein de la communauté et de la société dans lesquelles ils vivent.
- Discuter avec les élèves des compétences dont ils auront besoin pour entrer sur le futur marché du travail. Il peut s'agir d'un ensemble de compétences numériques (telles que la compréhension des économies numériques, le codage, la compréhension des algorithmes, la pensée computationnelle et d'autres compétences numériques) et de compétences non techniques (interpersonnelles, par exemple) dans un monde où l'interaction entre les hommes est précieuse.
- Demander aux élèves de trouver des informations précises en ligne sur les questions de citoyenneté (par exemple, la démocratie, les élections locales, les droits de l'homme et le changement climatique) et sur l'existence d'espaces appropriés pour la participation en ligne.
- Si l'ambiance de la classe le permet (en particulier si les élèves sont habitués à discuter de questions politiques), demander aux élèves s'ils pensent que la désinformation politique pourrait être propagée par les médias et quelle pourrait être son incidence. Peut-elle influencer les résultats d'élections démocratiques? De quelle manière? Peuvent-ils donner des exemples?

- Fournir aux élèves des liens vers des sources d'information fiables, par exemple sur les questions sociales et les questions liées à la citoyenneté. Mieux encore, leur faire faire des recherches et leur demander leurs conclusions.
- Accorder une attention particulière au bien-être numérique, c'est-à-dire aux effets positifs ou négatifs des outils numériques sur la santé (mentale ou physique) des élèves et les relations qu'ils entretiennent avec leurs pairs et leur famille.

Se lancer dans l'enseignement de l'habileté numérique

L'enseignement et l'apprentissage de l'habileté numérique sont importants dans la société contemporaine. Néanmoins, certains d'entre vous pourraient hésiter à prendre l'initiative pour orienter leurs élèves vers le développement de leurs compétences numériques, parce qu'ils ne se sentent pas à l'aise pour enseigner un sujet avec lequel ils ne sont pas familiers, ou parce que leurs élèves pourraient déjà être relativement férus de technologie. Il peut être important de se rappeler qu'il ne faut pas être un expert en technologie pour enseigner l'habileté numérique, car cette compétence va bien au-delà de la connaissance de l'utilisation d'un appareil.

Encadré 3 - Férus de technologie ou pas?

Ne partez pas du principe que tous les élèves sont des férus de technologie. Tous les jeunes n'ont pas des connaissances approfondies dans le domaine de la technologie et n'ont pas l'assurance nécessaire pour utiliser les technologies numériques. Si certains possèdent des aptitudes et des compétences numériques bien développées, d'autres ont peu de compétences numériques et peinent même à accomplir des tâches numériques de base. Même pour les jeunes, le monde numérique est souvent difficile à comprendre. Ils peuvent entrer dans des chambres d'écho mais savent rarement comment ils s'y retrouvent «bloqués». Les technologies peuvent faire partie de leur quotidien, mais ils peuvent ne pas comprendre leur mode de fonctionnement ou la raison pour laquelle les algorithmes leur montrent certains contenus. Les élèves n'ont pas toujours besoin d'un soutien technique et peuvent sembler le rejeter, mais ils ont souvent besoin que quelqu'un puisse les aider à s'y retrouver dans l'abondance d'informations qu'ils rencontrent régulièrement et à faire la distinction entre les factoides et les connaissances et entre les allégations de vérité et les éléments probants.



À envisager

- Être ouvert au fait qu'en tant qu'enseignant ou éducateur, vous ne savez pas tout et ne pouvez pas tout savoir. Toutefois, en tant qu'enseignant ou éducateur, vous êtes bien placé pour proposer le cadre nécessaire, favoriser une réflexion critique et offrir un soutien.
- Inclure des sujets numériques qui sont vraiment importants pour vos élèves. Permettre aux élèves de s'ouvrir et de parler de sujets qui les intéressent, cocréer le plan de cours, tout en utilisant les appareils et les espaces numériques qu'ils connaissent le mieux.
- Discuter avec les élèves du comportement en ligne et de la manière de devenir un citoyen responsable, et un acteur social positif en classe et au-dehors.

Conseil n° 7 - S'inspirer des élèves

Inspirez-vous des élèves et de leurs expériences pour les activités d'habileté numérique. Chaque jour, les enfants et les jeunes sont confrontés à des défis en ligne (un message méchant; un dilemme en matière de respect de la vie privée; un problème d'accès; un discours de haine; etc.). Laissez les préoccupations des élèves et leurs expériences quotidiennes guider les sujets des cours, et rendez ces derniers pertinents et pratiques, sans embarrasser les élèves ni les juger. Cette méthode (si elle est bien gérée) peut créer une atmosphère d'authenticité et de confiance dans la classe.



Objectifs d'apprentissage en matière d'habileté numérique

Ci-après figurent quelques objectifs d'apprentissage spécifiques en matière d'habileté numérique, valables pour les niveaux primaire et secondaire.

En primaire, l'élève...

- peut chercher des informations de manière indépendante sur des sujets et phénomènes qui l'intéressent.
- peut, avec l'aide d'orientations, évaluer la fiabilité et l'utilité des informations.
- sait que les environnements en ligne contiennent des informations et contenus de tout type, y compris de la désinformation et de la désinformation.
- comprend la différence entre la désinformation, la mésinformation et l'information malveillante
- connaît les principes fondamentaux de la protection de la vie privée.
- sait quels types de méthodes de protection de la vie privée existent dans les environnements de médias.
- réfléchit à sa consommation de contenus médiatiques et aux services qu'il utilise du point de vue des droits d'auteur.

Cette vue d'ensemble peut vous être utile pour votre enseignement. Ces objectifs reposent sur des cadres établis tels que le cadre européen des compétences numériques ([DigComp 2.2](#)⁴) et [les acquis d'apprentissage finlandais concernant les nouvelles compétences](#)⁵.

- peut décrire ses habitudes d'utilisation des médias et réfléchir à l'importance des médias dans sa propre vie.
- peut utiliser des outils numériques de manière appropriée et en toute sécurité pour créer des contenus pour des publics spécifiques.
- sait comment créer et partager du contenu médiatique.
- peut utiliser des outils numériques de manière appropriée et en toute sécurité pour créer des contenus pour des publics spécifiques.
- sait comment intervenir de manière respectueuse en ligne et comment avoir accès à des informations exactes.

En secondaire, l'élève...

- sait que les contenus numériques, les biens et les services peuvent être protégés par des droits d'auteur.
- peut évaluer de manière critique la fiabilité et le sérieux de la source d'information et du contenu numérique.
- peut évaluer, moyennant un accompagnement, différents types de contenus médiatiques en tant que sources d'information et peut réfléchir à leur utilité et à leur fiabilité.
- comprend la nature des médias sociaux en tant que source d'information et les raisons pour lesquelles il est important d'être critique à l'égard des informations diffusées dans la société.
- sait que les moteurs de recherche, les médias sociaux et les plateformes de contenu utilisent souvent des algorithmes d'IA pour générer des réponses et afficher des contenus adaptés aux

- préférences de l'utilisateur ou définies par les préférences de ce dernier.
- peut analyser ses propres habitudes de consommation des médias.
- peut obtenir, traiter et présenter des informations fondées sur des recherches à l'aide de méthodes et d'outils appropriés.
- sait que de nombreuses applications sur l'internet et sur les téléphones portables collectent et traitent des données (à savoir des données à caractère personnel, des données comportementales et des données contextuelles) auxquelles l'utilisateur accède ou qu'il récupère. L'objectif est, par exemple, de surveiller les activités des personnes en ligne (par exemple, les clics sur les médias sociaux, les recherches sur Google) et hors ligne (par exemple, le nombre de pas quotidiens, les trajets en bus dans les transports publics).

⁴ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

⁵ <https://okm.fi/en/new-literacies-programme>

- peut utiliser des outils numériques pour vérifier l'authenticité des photos et vidéos en ligne.
- connaît les stratégies à utiliser pour contrôler, gérer ou effacer les données collectées/conservées par des systèmes en ligne.
- sait que les systèmes d'IA peuvent être utilisés pour créer automatiquement un contenu numérique (par exemple, des textes, des bulletins d'information, des exposés, des tweets, de la musique, des images) à partir d'un contenu numérique existant et qu'il peut être difficile d'établir une distinction entre ce type de contenu et les créations humaines.
- est conscient du biais de confirmation et élabore une approche critique à l'égard de sa propre pensée.
- connaît la signification des messages non verbaux (par exemple, smileys, émojis) utilisés dans les environnements numériques (par exemple, les médias sociaux, la messagerie instantanée) et sait que leur utilisation peut varier d'un pays et d'une communauté à l'autre du point de vue culturel.

Plan d'activité n° 3 - Travailler avec la déclaration européenne sur les droits et principes numériques

En tant que composante fondamentale de la citoyenneté numérique, il est important d'être conscient de vos droits numériques et de les exercer. En janvier 2022, la Commission européenne a proposé la «[déclaration européenne sur les droits et principes numériques](#)». Parmi d'autres droits proposés, la déclaration prévoit ce qui suit:

- Les enfants et les jeunes devraient être formés à l'environnement en ligne afin d'y faire des choix sûrs, en connaissance de cause, et d'y exprimer leur créativité.
- Les enfants ont le droit d'être protégés contre toute forme de criminalité, commise ou facilitée par les technologies numériques.
- Toute personne a droit à la protection de ses données à caractère personnel en ligne. Ce droit inclut le contrôle de la manière d'utiliser les données et de leur partage avec des tiers.
- Toute personne devrait avoir accès à des technologies, produits et services numériques qui sont, dès la conception, sûrs, sécurisés et respectueux de la vie privée.
- Toute personne a droit à la liberté d'expression dans l'environnement en ligne, sans crainte de censure ou d'intimidation.

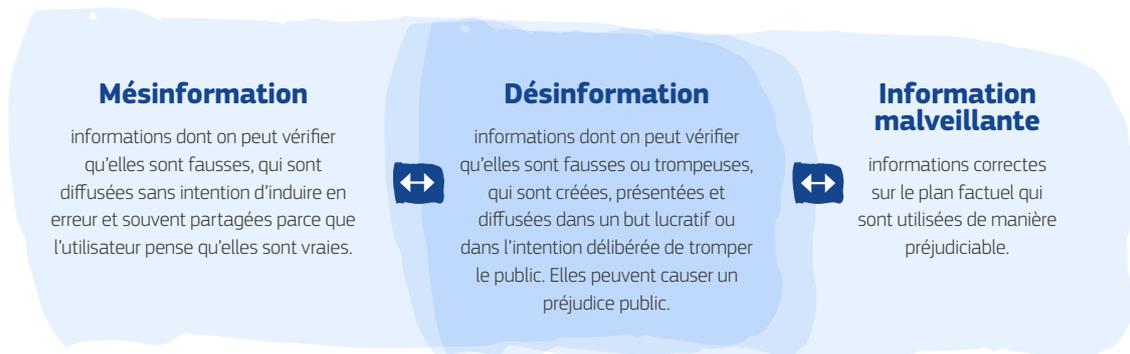
Demandez en premier lieu aux élèves de présenter leurs propres droits et ce qui est important pour eux, puis comparez leurs idées avec les droits numériques proposés au niveau européen.

Plan d'activité n° 4 - Exploiter les empreintes numériques

Effectuez des recherches avec vos élèves sur l'empreinte numérique (voir la définition à la section 4) et discutez de la mesure dans laquelle vos empreintes sont créées de manière active ou passive. Essayez de savoir dans quelle mesure vos données voyagent vers des tiers dans le paysage éducatif ou au-delà. Réfléchissez avec votre classe aux avantages (par exemple, optimisation, personnalisation) et aux inconvénients (violation de la vie privée?) qui peuvent en résulter, ainsi qu'à la manière dont les élèves peuvent gérer au mieux leur présence en ligne.



7. Désinformation: De quoi s'agit-il?



Méinformation

informations dont on peut vérifier qu'elles sont fausses, qui sont diffusées sans intention d'induire en erreur et souvent partagées parce que l'utilisateur pense qu'elles sont vraies.



Désinformation

informations dont on peut vérifier qu'elles sont fausses ou trompeuses, qui sont créées, présentées et diffusées dans un but lucratif ou dans l'intention délibérée de tromper le public. Elles peuvent causer un préjudice public.



Information malveillante

informations correctes sur le plan factuel qui sont utilisées de manière préjudiciable.

Les présentes lignes directrices portent principalement sur la désinformation. Comme indiqué à la section 4, la désinformation se définit comme des informations fausses ou trompeuses qui sont créées, présentées et diffusées dans un but lucratif ou dans l'intention délibérée de tromper.

Pour préciser davantage la notion de désinformation, il peut être utile d'examiner certains exemples. Ci-après figurent quelques exemples qui donnent une idée des types de désinformation auxquels les élèves sont confrontés, tant en classe qu'au-dehors. Dans chacun de ces scénarios⁶, l'intention est de tromper et de manipuler les opinions, les émotions et les actions des personnes.

1. Dans une tentative délibérée d'attaquer les gouvernements et leurs programmes de santé, de fausses informations ont été diffusées sur divers blogs selon lesquels les vaccins contre la COVID-19 n'étaient pas destinés à nous protéger contre la maladie à coronavirus, mais constituaient une forme de contrôle massif de la population. D'aucuns affirment, sans preuve, que les vaccins sont un outil gouvernemental pour lutter contre le changement climatique en réduisant la population et que ces vaccins sont conçus pour provoquer l'infertilité.
2. Pour tenter de présenter la communauté LGBTIQ sous un mauvais jour, de nombreux utilisateurs sur les réseaux sociaux diffusaient des informations selon lesquelles l'auteur d'une fusillade de masse dans une école du Texas en mai 2022 était transgenre. Les affirmations inexactes ont également été amplifiées par divers responsables et influenceurs politiques américains, dont certains ont également associé plus largement le transgénérisme à la violence.
3. Une histoire diffusée en février 2017 par un homme politique français célèbre a affirmé que la campagne du président Emmanuel Macron avait bénéficié du soutien financier de l'Arabie saoudite. Le site web d'un grand journal a été imité pour rendre le récit légitime et un faux article a été publié.

4. En mars 2022, une vidéo est apparue, montrant le président ukrainien Volodymyr Zelensky derrière un podium, disant aux Ukrainiens de déposer leurs armes et de se rendre. Si ce trucage ultra-réaliste n'était pas très perfectionné, il semblait réel pour l'œil non averti.
5. En février 2022, un faux tweet d'un compte se faisant passer pour CNN avait annoncé à tort la «première victime américaine de la crise ukrainienne». Même si l'information était fautive et qu'on pouvait le vérifier, elle a donné lieu à des attaques sur les médias sociaux contre la légitimité de CNN en tant que source d'information.

Lutter contre la désinformation

Alors que les élèves développent leur identité sociale et construisent leur vision du monde, ils utilisent une multitude d'informations, dont certaines sont utiles et éclairantes, et d'autres sont fausses, trompeuses et manipulatoires. Au XXI^e siècle, une grande partie de ces informations sont en ligne ou diffusées par l'intermédiaire des médias sociaux.

Dans le monde actuel, la désinformation peut se répandre beaucoup plus loin, plus vite, plus profondément et plus largement que les informations réelles. Les communicateurs les plus efficaces dans notre monde numérique ne sont pas nécessairement des professionnels formés, comme les journalistes, mais souvent les premiers, les plus rapides et les plus présents en ligne, qui utilisent des messages personnalisés pour se connecter à leur public. La désinformation peut potentiellement nuire aux individus, aux groupes et à la société. Elle peut également prendre de nombreuses formes (voir l'**encadré 4** ci-dessous pour quelques exemples). Toutefois, une caractéristique essentielle de toute désinformation réside dans le fait que des récits fictifs, des fausses informations et des opinions sont mis en avant en tant que faits et «vérité».

Plan d'activité n° 5 - Déterminer s'il s'agit d'un fait ou d'une opinion

Jouez au jeu «Fait ou opinion» avec vos élèves. Il s'agit d'un moyen très facile et ludique de comprendre ce que sont des faits et des opinions, qui convient aux élèves des écoles primaires et secondaires. Présentez aux élèves 10 déclarations présélectionnées, qu'il s'agisse de faits ou d'opinions (par exemple: «il fait zéro degré dehors» par rapport à «il fait trop froid dehors»). Ces déclarations se trouvent facilement en ligne (utiles pour une consultation ultérieure). Les élèves doivent déterminer quelles déclarations sont des faits et quelles déclarations sont des opinions. Les élèves devraient également donner des arguments pour expliquer leurs choix. Cette activité peut être prolongée en demandant aux élèves de déterminer ce qu'est un fait et ce qu'est une opinion.



Un exercice similaire peut être réalisé avec la science et la pseudoscience. Celui-ci serait plus approprié pour les élèves légèrement plus âgés.

Conseil n° 8 - Vérifier les sources



À quelle fréquence les élèves vérifient-ils la source lorsqu'ils lisent des articles dans leurs flux d'information? Vérifient-ils parfois si les faits présentés sont réellement exacts? Si oui, comment?

Discutez avec vos élèves de la différence entre les journalistes professionnels des médias et les journalistes citoyens.

Autres plans d'activité à envisager:

- Demander aux élèves, en petits groupes, de consulter plusieurs médias en ligne et de lire des informations sur une question sociale (par exemple le changement climatique). Leur demander de lire un ou deux articles présélectionnés et de faire la distinction entre les opinions et les faits dans ces articles. Les faits sont-ils cohérents entre les articles? Qu'en est-il des opinions?
- Demander aux élèves de rédiger une dissertation (argumentative) sur une question sociale qui les intéresse et leur donner comme tâche d'y intégrer des faits et des opinions.
- Organiser une séance de remue-méninges avec les élèves. Leur demander d'énumérer toutes les caractéristiques qui leur viennent à l'esprit lorsqu'ils voient le mot «fait» et lorsqu'ils entendent le mot «opinion». Quelles sont, selon eux, les similitudes et les différences?

Mise en garde (pour la jeunesse) - Il faut faire attention à ce type de contenu trompeur!

Fausse attribution: des images, vidéos ou citations authentiques sont extraites d'autres événements.

Contenu artificiel: contenu qui est fabriqué, parfois associé à un contenu réel.

Usurpation de sources: par exemple, des sites web, des blogs ou des comptes Twitter qui se font passer pour une marque ou une personne célèbre ou un ami (d'école).

Faux lien: le contenu ne correspond pas aux titres/légendes.

Faux contexte: les informations transmises sont fondamentalement exactes, mais dans un contexte inexact.

Contenu falsifié: des contenus tels que des statistiques, des graphiques, des photos et des vidéos ont été modifiés ou falsifiés. Les trucages simples et les trucages ultra-réalistes en font partie.

Information malveillante utilisée comme arme: exagération, amplification de faits.

Conclusions fondées sur des rumeurs: conclusions incontestables fondées sur des informations présentées comme des «rumeurs».



⁶ Ces scénarios ont été tirés de différents sites web consacrés à la partialité des médias. La Commission européenne ne prend pas officiellement position sur la véracité de ces exemples.

Encadré 4 – Quelques formes spécifiques de désinformation: possibilités s’offrant aux enseignants et aux éducateurs dans certaines matières scolaires

Les trucages simples sont de plus en plus souvent créés par les jeunes eux-mêmes. Par exemple, à des fins de cyberharcèlement, un élève ou un groupe d’élèves peut prendre le visage d’un autre élève (sa cible) et l’ajouter à une photo compromettante de quelqu’un d’autre puis diffuser la fausse photo sur les réseaux sociaux. Ce comportement peut avoir de graves conséquences, en particulier pour la personne victime de harcèlement. Pour montrer à quel point il est facile de fabriquer des trucages simples, les professeurs d’art (en faisant preuve de prudence) peuvent aborder ce point en classe. Pour de plus amples détails, voir la mise en garde «Apprendre par la pratique».

La pseudoscience consiste en des déclarations, des croyances ou des pratiques qui sont censées être à la fois scientifiques et factuelles, mais qui sont incompatibles avec la méthode scientifique. Étant donné qu’il s’agit d’une désinformation courante, les professeurs de sciences ont l’occasion d’expliquer aux élèves ce qui différencie la science des pseudosciences.

Les professeurs d’histoire et de citoyenneté en particulier peuvent se pencher sur la manière dont les théories du complot ou les fausses nouvelles naissent et comment elles ont été utilisées comme arme politique dans l’histoire. Les enseignants/éducateurs peuvent également évoquer les nombreuses théories du complot contemporaines. Il est important de signaler aux élèves qu’il existe des conspirations, mais qu’un grand nombre de celles qui circulent dans les médias sont fabriquées et soutiennent souvent un programme politique. Voir la mise en garde ci-dessous.



Caractéristiques de la désinformation

La désinformation peut apparaître dans de nombreux contextes et sur de nombreuses plateformes différentes. Dans certains cas, elle est spécifiquement destinée à influencer les jeunes et est conçue à cet effet. La désinformation présente notamment les caractéristiques communes suivantes (liste à utiliser pour le bref **plan d’activité n° 6** ci-dessous):

1. elle parle aux émotions de la personne visée. Il est donc plus difficile pour celle-ci de penser de manière logique et critique;
2. elle attaque l’adversaire, en favorisant les présentations de la réalité de type «Nous contre eux»;
3. elle simplifie les faits et exclut le contexte;
4. elle répète une idée en boucle;
5. elle ne tient pas compte de la nuance des faits en ne présentant qu’un seul côté de l’information;

6. elle manipule les images de différentes manières comme la retouche et le recadrage;
7. elle sort des photos de leur contexte original et les combine avec d’autres photos, musiques, sons et textes pour créer de nouvelles significations;
8. elle utilise des personnes connues et des célébrités que le groupe cible admire;
9. elle utilise de plus en plus les trucages simples et les trucages ultra-réalistes;
10. elle résiste aux preuves qui tentent de la réfuter.

Plan d’activité n° 6 – Apprécier les informations

Sélectionnez un ou plusieurs textes qui contiennent clairement de la désinformation et pour lesquels des contre-preuves sont disponibles et faciles d’accès. La consultation de sites de vérification des faits peut vous aider dans votre recherche. Demandez aux élèves d’examiner le(s) texte(s) et demandez-leur s’ils peuvent reconnaître les caractéristiques décrites ci-dessus. Demandez-leur de le faire individuellement, puis en petits groupes pour optimiser l’apprentissage.



Pourquoi y a-t-il création et propagation de désinformation?

Dès que les élèves sont en mesure de comprendre la définition de la désinformation, les questions qui se posent souvent sont les suivantes: «*Pourquoi les gens créent-ils de la désinformation? Quelles sont leurs motivations?*» Vous pouvez les guider dans la réponse à ces questions.

Il est important que les élèves sachent qu’il existe plusieurs raisons de créer et de diffuser de la désinformation. Idéalement, les élèves peuvent étudier eux-mêmes cette question (voir le **plan d’activité n° 7**), mais en tant qu’enseignant, il est essentiel que vous leur donniez un retour d’information à l’issue d’une telle tâche et leur expliquiez que certains individus ou groupes créent de la désinformation pour en influencer d’autres. Ils peuvent le faire pour des raisons idéologiques, pour convaincre les gens qu’une certaine opinion politique est correcte et pour réaliser des profits financiers. En ce qui concerne certains cas plus bénins de désinformation, vous pourriez mentionner qu’elle peut être créée pour divertir (par exemple, certaines formes de satire) et que, dans ces cas, la tromperie est destinée à attirer des abonnés. C’est pourquoi il est important que les élèves connaissent les différentes motivations de la désinformation, les formes que celle-ci peut prendre et le préjudice potentiel qu’elle peut causer.

À envisager

- Parler aux élèves (tout d'abord de manière abstraite, puis plus personnellement si l'atmosphère du groupe le permet) des types d'information en ligne qui éveillent des émotions telles que la colère, la tristesse, la fierté, l'anxiété.
- Examiner avec les élèves ce qui pourrait les amener à partager des contenus sans réfléchir. Leur demander de donner des exemples tirés d'expériences personnelles. Leur rappeler que des émotions fortes comme la joie ou la colère rendent plus difficile la réflexion rationnelle et critique.
- Discuter de l'importance de l'évaluation des sources. En règle générale, les sources fiables sont transparentes quant à l'origine de leurs informations.

Plan d'activité n° 7 - Rechercher les motifs de la désinformation

Au lieu d'expliquer aux élèves pourquoi la désinformation est créée, demandez-leur d'effectuer une recherche en ligne à ce sujet. Cela peut prendre la forme d'une tâche générale ou d'une tâche à effectuer en petits groupes, chacun étant chargé d'étudier les raisons pour lesquelles des personnes (ou des organisations) pourraient vouloir diffuser de la désinformation sur, par exemple, la COVID, le changement climatique, les réfugiés et les migrants, les minorités religieuses, les minorités sexuelles, les femmes, etc. Demandez aux petits groupes de présenter aux autres groupes le résultat de leurs recherches. Quels sont les points communs et les différences?

Pour les élèves les plus jeunes, vous pouvez choisir des sujets plus légers et moins complexes, qui sont plus faciles à aborder.

! Avant de confier cette tâche aux élèves, il serait toutefois bon, à titre de préparation, que vous effectuiez les recherches vous-même pour être plus à même d'orienter la conversation en classe.



Il est utile que les élèves sachent que la diffusion de désinformation peut, dans certains cas, avoir un but lucratif pour certaines personnes. Il s'agit notamment des «influenceurs» et des «créateurs» sur les médias sociaux qu'ils pourraient suivre, qui gagnent de l'argent en fournissant du contenu en ligne.

Plus les informations présentées sur l'internet et dans les médias sociaux sont spectaculaires et controversées, plus il est probable qu'elles soient lues et partagées, ce qui permet aux créateurs de l'information d'augmenter leurs recettes publicitaires. Les créateurs qui diffusent des informations fausses et/ou trompeuses s'efforceront de la faire partager par le plus grand nombre de personnes possible. Les faux sites d'«actualités», créés pour copier un véritable site d'actualités, constituent un outil efficace pour diffuser de la désinformation dans un but lucratif.

Conseil n° 9 - Faire changer les choses

Idéalement, reconnaître le problème, à savoir que la désinformation est omniprésente, se propage rapidement et cause des dommages, devrait conduire à une réflexion sur la manière de prévenir et de lutter contre la désinformation. Cette réflexion et la discussion qui s'ensuit donnent souvent lieu à des déclarations générales sur la responsabilité chez les élèves, notamment parce qu'ils ne voient pas toujours le rôle qu'ils peuvent jouer. Les convaincre qu'ils «peuvent faire changer les choses» peut donner lieu à de nouvelles activités concrètes en classe et dans l'école afin d'élaborer des stratégies visant à lutter contre la désinformation (voir d'autres exemples dans cette section).

**À envisager**

Une fois qu'ils ont établi que la désinformation représente diverses menaces, poser aux élèves les questions suivantes sur la responsabilité:

- Quels sont le rôle et la responsabilité des médias dans la diffusion de la désinformation? Quels sont le rôle et la responsabilité des utilisateurs de technologies eux-mêmes? Qu'en est-il des entreprises de médias (sociaux)?
- Ont-ils connaissance de différents efforts déployés par la société pour limiter la désinformation? Approuvent-ils ces efforts (par exemple, différentes préoccupations liées aux droits de l'homme comme la censure; il faudra d'abord leur présenter les efforts déployés par la société)?
- Quels sont le rôle et la responsabilité des médias sociaux et d'autres plateformes dans la limitation de la désinformation?
- Quel est le rôle des pouvoirs publics dans la limitation de la désinformation? Examiner les mesures prises par les pouvoirs publics locaux ou nationaux: est-il possible d'aller plus loin? Les élèves sont-ils conscients des efforts déployés par les pouvoirs publics?
- Que peuvent faire /font les vérificateurs de faits pour lutter contre la désinformation?
- Quels sont le rôle et la responsabilité des utilisateurs de technologies tels que les élèves eux-mêmes et la communauté? Peuvent-ils jouer un rôle?

La désinformation peut également être diffusée à des fins idéologiques. Par exemple, les organisations extrémistes tentent de rallier des personnes à leur cause par la désinformation et de recruter de nouveaux membres. La désinformation gouvernementale constitue une autre forme de désinformation préoccupante à des fins idéologiques. Cette désinformation peut être créée pour promouvoir les intérêts de l'État et vise à influencer l'opinion publique (dans cet État ou dans un autre). Cette désinformation peut accentuer les divisions au sein de la société, diaboliser certaines minorités et avoir également une incidence dans d'autres pays. Dans sa forme plus extrême, elle peut servir de prétexte et de justification à la guerre.

Plan d'activité n° 8 - Examiner la liberté des médias



Examiner avec les élèves si les médias libres sont moins susceptibles de contenir de la désinformation que les médias soumis à la censure du gouvernement. Vous pouvez également consulter le classement mondial de la liberté de la presse et montrer à vos élèves où se situe votre pays dans ce classement: <https://rsf.org/fr/classement>. Le site, disponible dans 6 langues, est assez visuel et contient très peu de texte.

Mise en garde - Apprendre par la pratique

L'apprentissage par la pratique est une excellente méthode d'apprentissage en profondeur fondée sur l'expérience, et certains enseignants/éducateurs pourraient vouloir laisser les élèves créer leur propre désinformation. Par exemple, un professeur d'art pourrait demander aux élèves de créer des trucages simples en utilisant les technologies numériques pour montrer comment ils sont créés, ce qui pourrait permettre de mieux comprendre le mode de création des trucages simples, mais cela comporte des risques. Les élèves pourraient notamment utiliser ces nouvelles compétences de manière inappropriée (par exemple pour harceler en ligne d'autres élèves). Les trucages simples permettent aux élèves, par exemple, d'associer le visage d'une autre personne à une photo compromettante et de la diffuser en tant que photo «réelle». Ces préoccupations valent également lorsque l'on demande aux élèves de manipuler des images pour leur montrer comment il est possible de le faire.

Il est essentiel de se concentrer sur les mesures que les élèves peuvent prendre pour lutter contre la désinformation (orientation vers les solutions).



Qu'est-ce que la vérification des faits?

Comme indiqué dans la section «Définition» des présentes lignes directrices, la vérification des faits consiste à vérifier si les informations sont vraies ou fausses. Elle peut s'appliquer à tout type de média (et, par exemple, tant pour les textes que pour les images). Pour déterminer si les informations sont fiables, les questions suivantes peuvent être posées: *Qui est l'auteur? Quelles sont les preuves et que disent d'autres sources crédibles - et qu'entend-on par sources crédibles?* Les recherches textuelles et les recherches d'images inversées sont souvent utiles lors de la vérification des faits. Ce type de recherches permet de déterminer si un texte est exact ou si une image est manipulée et/ou sortie de son contexte. La vérification des faits est utile avant comme après la publication des informations.



À envisager

- Présenter aux élèves les sites web de vérificateurs de faits locaux pertinents, ou de vérificateurs internationaux s'ils existent dans votre langue.
- Inviter des intervenants extérieurs en classe/à l'école pour parler de la désinformation et de la vérification des faits.
- Montrer aux élèves des vidéos en ligne (adaptées à leur âge) qui expliquent la désinformation et la vérification des faits. Leur demander de comparer et de mettre en contraste les vidéos.
- Déterminer quelles ONG locales, nationales ou internationales peuvent apporter leur aide pour la vérification des faits et les contacter. Un nombre croissant d'ONG sont spécialisées dans ce domaine et beaucoup travaillent avec les écoles.
- Participer avec votre école ou votre classe à des événements nationaux et internationaux, tels que la Journée internationale du fact-checking (vérification des faits) (généralement début avril). Ce lien vous conduira à des informations dans votre langue.

Plan d'activité n° 9 - Procéder à la vérification des faits

Demandez aux élèves de procéder à la vérification des faits pour des déclarations parues dans les médias le jour même ou au cours de la semaine pour qu'elles soient pertinentes. Vous devrez les orienter vers certaines sources que vous aurez repérées à l'avance. En effectuant ce travail, les élèves peuvent se poser les questions suivantes, que ce soit individuellement ou en petits groupes:

- À QUELLES sources puis-je/pouvons-nous faire confiance?
- OÙ puis-je/pouvons-nous trouver ces sources?
- QUELLES émotions les informations cherchent-elles à susciter, le cas échéant?
- QUELLE est l'influence de ces informations sur mes/nos sentiments et opinions (atteignent-elles ou non leur but dans mon/notre cas, et pourquoi)?
- COMMENT puis-je/pouvons-nous partager ces informations avec d'autres utilisateurs de manière responsable?
- POURQUOI cet article a-t-il été rédigé, quel était son objectif?
- POUR QUEL type de lecteur cet article a-t-il été rédigé (groupe cible)?
- COMMENT puis-je/pouvons-nous recouper ces informations pour savoir si elles sont vraies ou fausses?
- S'il s'agit d'un article de presse, COMMENT attire-t-il l'attention du lecteur (par exemple, couleurs vives, images frappantes, gros titres, points d'exclamation)?



Qu'est-ce que le rétablissement de la vérité?

Le rétablissement de la vérité intervient après le fait, c'est-à-dire après l'apparition de la fausse information. L'objectif est de corriger les fausses informations et d'empêcher d'autres personnes de croire une information dont on peut vérifier qu'elle est fausse. Les personnes qui lisent ou voient l'information «trient» ce qui est présenté comme un fait et/ou la vérité. Les stratégies de vérification des faits peuvent être utilisées pour rétablir la vérité en cas de mésinformation et désinformation.

Qu'est-ce que la réfutation des idées fausses?

La réfutation des idées fausses est un processus dans lequel les gens sont avertis qu'ils sont sur le point d'être la cible de fausses informations. Elle s'appuie sur le raisonnement selon lequel «mieux vaut prévenir que guérir». Pour enseigner la réfutation des idées fausses aux élèves, il est possible de leur fournir au préalable des informations factuelles et des informations détaillées sur un sujet particulier, puis de présenter des cas existants de désinformation sur le même sujet. On peut également leur dire à l'avance à quels types de désinformation ils peuvent s'attendre.

À envisager

- Demander aux élèves quels types de rumeurs et potins ils connaissent (et sont disposés à partager, sans que personne ne soit montré du doigt). Leur demander pourquoi il est si difficile de les réfuter.
- Discuter avec les collègues des types de campagnes de désinformation qui, selon eux, auront lieu concernant les questions sociales clés au cours de la période à venir. À quels types de désinformation s'attendent-ils? Concevoir un certain nombre d'activités transversales touchant à la réfutation des idées fausses.

Conseil n° 10 - Travailler avec les élèves sur la réfutation des idées fausses et le rétablissement de la vérité

En tant qu'enseignant/éducateur, travailler sur la réfutation des idées fausses et le rétablissement de la vérité exige de bonnes compétences en matière de gestion de classe, étant donné que les élèves pourraient croire certaines des fausses informations diffusées. Pour prévenir la résistance et le désengagement parmi les élèves, comme indiqué dans la section «Contexte», vous pourriez commencer par des questions relativement peu controversées pour les élèves. Il peut s'agir, dans un premier temps, de fausses informations, de rumeurs ou de potins qui se sont répandus bien avant leur naissance (par exemple, la panique morale au sujet des sorcières au Moyen-Âge) ou de fausses informations éloignées de leur propre réalité (dans certains pays, le mythe selon lequel manger du crabe rendra votre bébé méchant). Rétablir la vérité sur ces fausses informations, avec tout le recul et les connaissances scientifiques, est relativement facile et ne constitue pas une menace pour les élèves. Rétablir la vérité sur ces fausses informations à l'aide de preuves et de la science est une activité utile pour les élèves.

Lorsqu'ils ont compris l'essence du rétablissement de la vérité, les élèves peuvent également être invités à procéder à la réfutation des idées fausses pour les mêmes informations si celles-ci devaient réapparaître. On peut également leur demander si les approches qu'ils ont adoptées pour la réfutation des idées fausses et le rétablissement de la vérité sont identiques ou différentes.



Évaluer la fiabilité des informations, et comment repérer et utiliser les sources légitimes

De quoi s'agit-il et pourquoi est-ce important?

La vérification des faits, la réfutation des idées fausses et le rétablissement de la vérité sont tous en lien avec la capacité (des élèves) de juger l'exactitude des informations, d'utiliser des sources légitimes et de réfléchir de manière critique à l'information. Les élèves reçoivent des millions de réponses à chaque question possible, et il pourrait vous sembler difficile de les aider à faire la distinction entre les faits, les opinions et la désinformation (et la mésinformation). Travailler avec les élèves sur la manière de naviguer dans le monde numérique est sans aucun doute difficile, mais cela constitue aussi l'occasion de mettre l'accent sur les avantages qu'il y a à pouvoir trouver des informations en ligne exactes et enrichissantes sur le plan éducatif. Donner aux élèves les outils leur permettant de repérer des informations fiables revient à leur donner les clés d'un monde informationnel précieux. Cela signifie également qu'ils ont besoin d'une compréhension de base de la manière dont la désinformation est créée et diffusée.

Comprendre les différentes dimensions de la désinformation

Aspects techniques de la désinformation

La plupart des élèves savent comment utiliser les appareils numériques, mais pas comment le faire de manière responsable ni comment les technologies modernes facilitent la diffusion de la désinformation. Par exemple, l'intelligence artificielle (IA), tout en étant un outil puissant de lutte contre la désinformation et la mésinformation, peut également être utilisée à mauvais escient pour créer des trucs ultra-réalistes. Les réseaux de bots peuvent diffuser des informations inexacts en ligne. Comprendre les aspects techniques de la désinformation permet de donner une idée de la manière dont la désinformation fonctionne réellement.

Plan d'activité n° 10 - Examiner les aspects technologiques de la désinformation avec les élèves

Vous pouvez commencer par simplement demander en classe si les élèves pensent que la technologie associée aux appareils numériques peut effectivement propager la désinformation et pourquoi ils pensent que c'est le cas. Cette question peut constituer un point de départ à partir duquel vous pouvez travailler. Elle peut également vous aider à dissiper les mythes et les mauvaises compréhensions. Ce type d'activité peut déjà être organisée à l'école primaire.



À envisager

- Demander aux élèves s'ils savent comment fonctionnent les algorithmes, les pièges à clics et les bots (du point de vue technologique).
- Leur demander d'effectuer des recherches (au lieu d'apporter des réponses à ce qui précède). Leur demander, par exemple, d'aller sur l'internet et de repérer une ou deux vidéos courtes qui, selon eux, illustrent bien ces aspects. En choisir une ou deux pour les montrer à la classe.
- Analyser les jeux éducatifs en ligne de plus en plus répandus qui donnent aux élèves et à d'autres personnes une idée du fonctionnement de la désinformation.

Aspects éthiques de la désinformation

Outre les aspects technologiques de la désinformation, examiner les aspects éthiques de la désinformation avec les élèves peut leur fournir une image plus complète non seulement du mode de fonctionnement de la désinformation, mais aussi de la manière dont la désinformation peut être préjudiciable, des types de préjudice qu'elle peut causer aux individus et à la société et de leurs propres responsabilités dans le domaine numérique, en particulier de leur responsabilité de ne pas partager la désinformation et d'en avertir les autres.

Conseil n° 11 - Établir un lien avec les droits de l'homme

L'examen de questions relatives aux droits de l'homme, telles que la liberté de la presse, la liberté d'expression et la liberté d'information, ainsi que la manière dont les plateformes de médias sociaux gèrent les contenus et pourquoi elles le font, peut permettre aux élèves de mieux comprendre la désinformation et les défis liés à sa diffusion.

Vous pouvez utiliser diverses méthodes de discussion, de dialogue et de réflexion pour que les élèves se saisissent activement du sujet. Demandez, par exemple, aux élèves de discuter des avantages et des inconvénients de l'interdiction de certains contenus sur les réseaux sociaux ou du blocage de certains contenus. Quelle est leur position à ce sujet? Quels arguments utilisent-ils? Vous pouvez formuler des commentaires sur la légalité de certaines mesures visant à mettre un terme à la désinformation. Cela implique de réviser ses connaissances sur la législation applicable.



À envisager

- Examiner les récentes initiatives stratégiques de l'UE visant à limiter la propagation de la désinformation (par exemple, le [code de bonnes pratiques de 2022 en matière de désinformation](#)⁷, le [paquet législatif sur les services numériques](#)⁸ et la [législation sur les marchés numériques](#)⁹)
- Demander aux élèves de donner leur avis sur les initiatives ci-dessus (concerne en particulier les élèves du secondaire), soit par un travail en petits groupes soit avec la classe entière.
- Demander aux élèves de regarder en premier lieu des annonces publicitaires et les interroger sur le but et les motivations des annonceurs. Existe-t-il une différence avec la désinformation? Laquelle?
- Demander aux élèves où ils placent la limite en ce qui concerne la liberté d'expression. Toute information doit-elle être autorisée au nom de la liberté d'expression, même s'il s'agit d'informations dont on peut vérifier qu'elles sont fausses et qui causent un préjudice?
- Concevoir une campagne avec les élèves pour mettre en garde les autres membres de la communauté scolaire contre les manifestations les plus répandues de désinformation à ce moment-là.

L'économie de la désinformation

Comme indiqué au début de la section, la propagation de la désinformation peut générer des gains économiques. Vous pouvez commencer par demander aux élèves quelles entreprises souhaiteraient cibler leur groupe d'âge au moyen de ces informations.

**Plan d'activité n° 11 – Examiner l'économie de la désinformation**

Vous pouvez commencer par un exercice de réflexion au cours duquel vous interrogez les élèves sur leurs propres loisirs, centres d'intérêt et opinions. En tenant compte de ce qu'ils aiment et n'aiment pas, demandez-leur qui pourrait avoir intérêt à les cibler par des activités de marketing. Quels sont les objectifs de ces entreprises ou organisations? Comment font-elles? Comment les algorithmes des médias sociaux leur permettent d'atteindre cet objectif? Ce travail peut s'effectuer, par exemple, sous la forme d'une séance de remue-méninges ou d'abord en petits groupes.

**À envisager**

- Demander aux élèves s'ils utilisent le commerce en ligne. Ont-ils constaté une quelconque forme de tromperie en l'utilisant? Quelle sorte de tromperie? Pourquoi les entreprises ont-elles recours à la tromperie?
- Demander aux élèves quelles entreprises souhaiteraient cibler leur groupe par le marketing. S'ils le souhaitent, ils peuvent également parler de leurs propres expériences.
- Demander aux élèves s'ils savent ce qu'est l'hameçonnage. Le leur expliquer s'ils ne le savent pas. Quel préjudice peut entraîner l'hameçonnage?
- Demander aux élèves s'ils savent comment les plateformes de réseaux sociaux gagnent de l'argent. Le leur expliquer s'ils ne le savent pas. Demander aux élèves s'ils savent ce qu'est un algorithme. Le leur expliquer s'ils ne le savent pas. Quelles sont, selon eux, les conséquences de l'utilisation d'algorithmes pour personnaliser une expérience en ligne, y compris au moyen de publicité personnalisée, pour les individus et la société? Qu'en est-il pour eux et leurs pairs?

⁷ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>

⁸ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act-package#:~:text=The%20Digital%20Services%20Act%20and%20level%20playing%20field%20for%20businesses>

⁹ https://competition-policy.ec.europa.eu/sectors/ict/dma_en

Certaines dimensions cognitives et émotionnelles de la désinformation

Une partie de la raison pour laquelle il peut être difficile de convaincre les gens que certaines informations sont fausses a trait à des mécanismes cognitifs et émotionnels communs, mais très humains, qui peuvent nous rendre résistants aux informations rectificatives. Présenter des faits et des vérités ne convainc souvent pas les gens que leurs avis sont erronés. Un grand nombre d'entre nous ne pensent pas non plus être particulièrement sensibles à la désinformation. C'est la raison pour laquelle il est essentiel que les jeunes développent un esprit d'ouverture, admettent que la réalité a de multiples facettes et qu'il n'y a pas de réponses faciles aux questions complexes.

Encadré 5 - Principaux mécanismes cognitifs et émotionnels qui peuvent empêcher les (jeunes) gens d'accepter des preuves qui vont à l'encontre de leurs opinions

Besoin d'appartenance et identité sociale: nous sommes tous des individus avec nos convictions et nos valeurs propres, mais nous sommes également des êtres sociaux éprouvant un besoin important d'appartenir à des groupes sociaux. Nous retirons de nombreux avantages de cette appartenance à des groupes sociaux et nous sommes généralement disposés à consentir des sacrifices (notamment en ignorant les éléments de preuve qui remettent en cause nos opinions) pour maintenir notre identité de groupe.

Biais de confirmation et de non-confirmation: Biais de confirmation: les êtres humains, quel que soit leur âge, ont le désir psychologique inconscient de rechercher la confirmation de leurs convictions existantes plutôt que des informations susceptibles de contredire ou de compliquer leurs convictions. Biais de non-confirmation: tendance de l'être humain à ignorer ou à rejeter les informations et les affirmations qui remettent en cause ses convictions, même lorsque l'on peut prouver qu'elles sont vraies.

Faux effet de consensus: les (jeunes) gens surestiment généralement le nombre de personnes qui partagent leurs croyances (erronées).

Effet de ralliement: une idée ou une croyance est suivie parce que tout le monde semble la suivre.

Réalisme naïf: tendance de l'être humain à croire qu'il est rationnel, objectif et impartial lorsqu'il interprète ce qu'il voit autour de lui, et que les autres sont irrationnels, partiaux ou mal informés.

Effet d'influence continu: phénomène selon lequel des (dés)informations discréditées continuent d'influencer notre comportement et nos croyances. Les gens continuent de s'appuyer sur les fausses informations lorsqu'ils interprètent des informations, raisonnent et font des jugements. Cet aspect s'est révélé particulièrement vrai en ce qui concerne les théories du complot (voir l'encadré sur les théories du complot).



Plan d'activité n° 12 - Examiner les théories du complot

Demandez aux élèves d'effectuer en premier lieu des recherches en ligne sur les théories du complot et orientez-les (cela nécessite un travail de préparation de la part des enseignants) vers d'anciennes théories du complot qui ne prêtent pas vraiment à controverse dans le monde actuel. Qui a diffusé ces théories? Comment ont-elles été diffusées? Pourquoi ont-elles été diffusées, dans quel but? Quelles en ont été les conséquences? Quel rôle ont joué la rumeur, les potins et les préjugés? Ce processus d'autodécouverte peut donner lieu à une compréhension plus approfondie.

Demandez aux élèves de déterminer les points communs de toutes ces théories du complot. À quels types d'émotions font-elles appel?

Demandez ensuite aux élèves en quoi ces théories du complot diffèrent de la plupart des autres formes de désinformation.

Demandez aux élèves comment opérer une distinction entre les vraies conspirations (qui existent bel et bien) et celles qui ne reposent sur aucun élément réel.



Mise en garde — Examiner les théories du complot

Les théories du complot sont une forme spéciale de désinformation et elles peuvent être particulièrement résistantes aux remises en question à l'aide de faits et d'éléments de preuve. Compte tenu de leur nature, il est difficile de démontrer qu'elles sont fausses. Elles sont aussi particulièrement susceptibles de créer ce que nous avons appelé un effet d'influence continu. Par conséquent, aborder les théories du complot avec les élèves peut souvent nécessiter une plus grande attention.

Les principaux aspects des théories du complot sont généralement les suivants:

- elles tentent de manipuler les opinions et les croyances;
- elles ne sont pas simplement de fausses informations isolées, mais elles s'inscrivent dans une vision sociétale plus large du bien et du mal dans le monde;
- elles identifient des victimes (souvent son propre groupe social) et des auteurs (les autres);
- elles cherchent souvent à renforcer le sentiment d'appartenance au groupe (nous contre eux) et impliquent un appel à l'action;
- elles attribuent les causes d'événements négatifs à des «réalités» et des organisations insaisissables, cachées et secrètes;
- elles partent du principe que de puissants groupes nous cachent des choses et tentent de nous nuire;
- elles mélangent souvent des faits avec des mensonges pour une plus grande efficacité;
- elles font appel aux émotions et résistent à tout type de preuve;
- elles peuvent entraîner des gains économiques et politiques pour les personnes qui diffusent de fausses théories du complot.



8. Apprécier et évaluer l'habileté numérique à l'école et en classe: orientations concrètes à l'intention des enseignants et des éducateurs

L'évaluation des progrès des élèves constitue un élément fondamental et nécessaire de la réalité scolaire en Europe et l'une des tâches importantes que vous devez accomplir en tant qu'enseignant/éducateur. Cela vaut également pour l'évaluation des niveaux d'habileté numérique des élèves.

L'habileté numérique étant un domaine relativement nouveau de l'éducation, il peut s'agir d'une tâche difficile. Les compétences associées à l'habileté numérique comprennent des connaissances, des attitudes et des aptitudes. Par conséquent, toute évaluation complète des élèves devrait être multidimensionnelle et tenter de mesurer ces trois aspects. La maîtrise et les progrès en matière d'habileté numérique sont de préférence liés à la fois au produit (final) et au processus. En outre, il y aura une différence dans la manière d'évaluer la maîtrise et les progrès selon que l'habileté numérique sera enseignée dans différents domaines (de manière transversale) ou en tant que matière distincte.

Que pouvons-nous et que devons-nous évaluer?

L'esprit critique constitue un élément central de l'habileté numérique, puisqu'il permet aux élèves de devenir résilients dans un environnement numérique où des informations déformées et fausses circulent parallèlement à des informations fiables. Une question essentielle que tout enseignant doit se poser est de savoir si les élèves possèdent les connaissances, les aptitudes et les attitudes nécessaires pour naviguer efficacement dans leur monde numérique.

Les jeunes peuvent être évalués sur leur habileté numérique selon les dimensions suivantes: 1) leur capacité à distinguer les faits des opinions, 2) leur capacité à repérer les stratégies de manipulation, 3) leur capacité à vérifier les informations en ligne, 4) leur capacité à trouver, utiliser et créer des informations de manière critique, constructive et créative, et 5) leur capacité à utiliser efficacement les appareils numériques.

Conseil n° 12 - Communiquer avec les collègues

Renseignez-vous sur la manière dont vos collègues, le cas échéant, évaluent l'habileté numérique et les types d'instruments qu'ils utilisent. Certains instruments sont probablement plus fiables et précis que d'autres.



Types de pratiques d'évaluation

Il existe de nombreuses manières d'évaluer les élèves lorsqu'il s'agit de promouvoir l'habileté numérique dans l'enseignement. Les méthodes habituelles d'évaluation de la maîtrise et des progrès sont les tests de connaissances et d'aptitudes, les évaluations que vous réalisez et les autoévaluations des élèves, ainsi que la réflexion sur les résultats des tests ou des expériences d'apprentissage. Il peut être utile d'utiliser une combinaison de tests et d'autres types d'évaluations pour obtenir une image exacte des résultats des élèves. Il existe déjà de nombreuses ressources et des instruments fiables pour évaluer les compétences numériques des élèves. Certains d'entre eux sont présentés dans les **encadrés 6 à 8**. Ces outils évaluent, par exemple, les connaissances et les aptitudes des adultes et des élèves concernant l'analyse, la comparaison et l'évaluation critiques de la crédibilité et de la fiabilité des informations en ligne.

¹⁰ La lecture latérale consiste fondamentalement à vérifier ce que vous lisez au moment où vous le lisez.

¹¹ Source: Wineburg, S., Breakstone, J., McGrew, S., Smith, M. D., & Ortega, T. (2022). Lateral reading on the open Internet: A district-wide field study in high school government classes. *Journal of Educational Psychology*. Publication en ligne anticipée. <https://doi.org/10.1037/edu0000740>

Conseil n° 13 - Évaluer les compétences des élèves

Pour évaluer les compétences des élèves en matière d'habileté numérique, utilisez une combinaison de questions fermées, de questions ouvertes et de courtes dissertations.

L'évaluation des **connaissances** des élèves peut comporter des questions de contrôle invitant les élèves à dresser la liste de sources en ligne fiables sur différents sujets, à décrire la différence entre un article d'opinion et une information objective, à établir une distinction entre **les professionnels des médias et le journalisme citoyen** et à décrire la manière dont les algorithmes peuvent influencer les recherches.

Les aptitudes des élèves en matière d'habileté numérique peuvent être testées dans le cadre d'évaluations leur demandant de repérer des informations destinées à tromper et à manipuler par opposition à des informations neutres ou équilibrées, ou de déterminer ce qui constitue un élément de preuve pour une allégation, une analyse ou un jugement particuliers. Il peut s'agir de questions d'évaluation demandant aux élèves de noter, selon leur perception, la fiabilité de différents articles, titres ou publications sur les médias sociaux (voir exemple dans l'**encadré 6**), et leurs «notes» peuvent ensuite être utilisées pour discuter de la façon d'améliorer leurs aptitudes.

Encadré 6 - Exemple d'évaluation portant sur la capacité des élèves à repérer des titres manipulateurs

Vrai ou faux? Souligner la mention Vrai ou Faux après les titres ci-dessous.

- Le gouvernement manipule la perception du public à l'égard de l'ingénierie génétique pour que les gens acceptent davantage ces techniques (Vrai ou Faux)
- Les attitudes à l'égard de l'UE sont largement positives, tant au sein qu'en dehors de l'Europe (Vrai ou Faux)
- Certains vaccins contiennent des toxines et des substances chimiques dangereuses (Vrai ou Faux)

Veillez justifier vos réponses à la question 1: pourquoi estimez-vous que les titres sont vrais ou faux? Comment pouvez-vous savoir si les titres sont corrects ou trompeurs?

Remarque: les titres 1a et 1c sont de faux titres et le titre 1b est un vrai titre d'actualité. Les exemples 1a et 1c sont des exemples de théories du complot. Le titre 1c est manipulateur sur le plan émotionnel. Le recours à un expert ou la vérification des informations dans d'autres sources fiables sont de bonnes manières de savoir ce qui est correct.



Les **aptitudes** des élèves en matière de vérification des faits peuvent être évaluées au moyen de tâches les invitant à utiliser la lecture latérale¹⁰, de leur capacité à effectuer des recherches d'images inversées et des recherches textuelles dans plusieurs moteurs de recherche et de leur capacité à procéder au rétablissement de la vérité en cas de désinformation (par exemple, le niveau de complexité). Leurs aptitudes en matière de détection d'images manipulées et de trucages ultra-réalistes peuvent être évaluées en examinant dans quelle mesure ils sont capables d'utiliser les ressources numériques pour procéder au rétablissement de la vérité en cas d'informations trompeuses.

Vous pouvez également évaluer les aptitudes des élèves en matière de résolution de problèmes de différentes manières. Vous pouvez leur donner des «scénarios de désinformation» et leur demander de trouver des solutions. Vous pouvez notamment leur demander comment ils s'y prendraient pour procéder à la vérification des faits, à la réfutation des idées fausses et au rétablissement de la vérité en cas de désinformation et évaluer ce travail (qu'il s'agisse d'une rédaction, d'une stratégie ou encore d'un élément plus créatif).

Encadré 7 - Exemple de questions d'évaluation portant sur la capacité des élèves à effectuer des recherches en ligne à l'aide de la lecture latérale¹¹

Vous disposez d'environ 8 minutes pour réaliser cette tâche.

Vous effectuez une recherche sur le réchauffement climatique et vous tombez sur ce site: <https://friendsofscience.org>. Veuillez déterminer si ce site web est une source fiable d'informations sur le réchauffement climatique. Vous pouvez également ouvrir un nouvel onglet et effectuer une recherche sur l'internet si cela vous aide.

- Ce site web est-il une source fiable pour se renseigner sur le réchauffement climatique?
 - Oui
 - Non

- Expliquer votre réponse en citant des éléments de preuve tirés des pages web que vous avez utilisées. Veuillez à indiquer les URL des pages web que vous citez.

[champ ouvert pour la réponse]



Les aptitudes des élèves en matière d'habileté numérique peuvent également être testées au moyen:

- d'un examen de leur capacité à distinguer les publicités des informations ou de leur capacité à identifier des sources crédibles lorsqu'ils effectuent une recherche sur un sujet social particulier. Même si les élèves utilisent quotidiennement les outils numériques, il se peut qu'ils ne disposent pas des aptitudes nécessaires pour vérifier les faits. Par conséquent, une partie de l'évaluation peut consister à tester leur capacité à utiliser des appareils numériques lorsque, par exemple, ils recherchent d'autres points de vue, réfutent des mensonges et effectuent des recherches d'information en ligne (voir exemple dans l'**encadré 7** ci-dessus);
- de l'utilisation de portefeuilles. Pour sensibiliser les élèves à la manière dont sont créées ce qu'on appelle les fausses informations, il est possible de leur demander de créer eux-mêmes un faux tweet ou un faux article de presse, puis de discuter de la manière dont ils manipuleraient les lecteurs (cet exercice doit être attentivement encadré pour les raisons mentionnées plus haut).

Les **attitudes** des élèves à l'égard de l'information en ligne peuvent également être évaluées. Il est important que les élèves ne soient pas «naïfs» lorsqu'ils utilisent des informations en ligne. De nombreuses personnes se sentent «à l'abri» de la désinformation et ont confiance dans les sources qu'ils connaissent. Par conséquent, il est important d'évaluer dans quelle mesure ils considèrent les informations en ligne comme crédibles. Ils doivent également reconnaître l'importance de l'accès à des informations fiables. Pour évaluer ces aspects, on peut demander aux élèves de noter dans quelle mesure ils considèrent que les informations en ligne sont fiables, sur une échelle allant de «toutes les informations sont fiables» à «aucune information n'est fiable», et leur demander de noter l'importance pour eux d'avoir accès à des informations fiables (voir l'**encadré 8** ci-dessous). Les **attitudes** constructives liées à l'habileté numérique sont des **attitudes** qui remettent en question la véracité des informations en ligne et des **attitudes** positives à l'égard de l'accès à des informations fiables.

Encadré 8 Exemples d'évaluations portant sur les attitudes des élèves à l'égard de l'information.¹²

1. Quelle proportion d'informations disponibles sur l'internet considérez-vous comme fiables?

Toutes ----- Aucune

2. Quelle importance revêt, selon vous, la consommation d'informations d'actualité fiables?

Pas du tout important ----- Très important

3. Je pense que, dans la quasi-totalité des situations, il existe de nombreuses mauvaises façons de voir les choses, mais une seule bonne.

Tout à fait d'accord ----- Pas du tout d'accord

4. Il convient de ne pas tenir compte des preuves qui contredisent vos croyances établies.

Tout à fait d'accord ----- Pas du tout d'accord

5. Je pense que les conceptions différentes du bien et du mal qu'ont les gens dans d'autres sociétés peuvent être valables pour eux.

Tout à fait d'accord ----- Pas du tout d'accord

6. Il faudrait toujours tenir compte des éléments de preuve qui vont à l'encontre de nos croyances.

Tout à fait d'accord ----- Pas du tout d'accord

Remarque: La question n° 1 permet de mesurer si les élèves sont naïfs ou sceptiques vis-à-vis de l'information en ligne, la question n° 2 de mesurer l'attitude des élèves à l'égard de l'information fiable, la question n° 3 de mesurer le dogmatisme, la question n° 4 de mesurer la résistance aux faits, la question n° 5 de mesurer la pensée flexible et la question n° 6 de mesurer l'ouverture d'esprit.



¹² Exemples tirés de Nygren, T., & Guath, M. (2022). Students Evaluating and Corroborating Digital News. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 66(4), 549-565. doi:10.1080/00313831.2021.1897876; Roozenbeek, J., Maertens, R., Herzog, S. M., Geers, M., Kurvers, R. H., Sultan, M., & van der Linden, S. (2021). Susceptibility to misinformation is consistent across question framings and response modes and better explained by open-mindedness and partisanship than analytical thinking. *Judgment and Decision Making*. Sous presse.

¹³ DigCompSAT <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC123226>

L'ouverture d'esprit active des élèves est également une **attitude** qu'il est important d'évaluer car adopter une attitude positive à l'égard de l'acceptation de nouveaux éléments de preuve et de multiples perspectives va de pair avec la capacité de se mouvoir dans la désinformation. Pour évaluer cette capacité, on peut observer, au moyen de diverses activités, la mesure dans laquelle les élèves sont disposés à changer d'avis sur des questions lorsqu'ils apprennent que des preuves solides vont à l'encontre de leurs propres opinions. Il est également important d'évaluer les **attitudes** des élèves en ligne et leur conduite sur les médias sociaux. Cette évaluation suppose d'examiner les styles de communication des élèves lorsqu'ils collaborent ou débattent avec d'autres personnes en ligne, par exemple. Cette évaluation peut notamment consister à observer s'ils lancent des attaques personnelles ou des insultes et s'ils font preuve de mépris et/ou d'indifférence à l'égard des malheurs d'autrui.

Conseil n° 14 - Réfléchir à la nature de l'évaluation

L'évaluation dépasse la connaissance que les élèves ont des faits, de ce qui est vrai ou pas et de ce qui est objectif ou non. Il s'agit également d'évaluer dans quelle mesure les élèves ont un état d'esprit critique, font preuve d'ouverture d'esprit, sont ouverts aux preuves contraires et sont activement à l'écoute. Ces attitudes sont essentielles pour qu'ils deviennent des citoyens actifs et responsables.



À envisager

- Évaluer les connaissances, les attitudes et les aptitudes des élèves avant et après les activités d'enseignement.
- Combiner plusieurs instruments de mesure, en particulier ceux qui ont été jugés fiables.
- Utiliser des instruments d'évaluation qui mesurent les connaissances, les attitudes et les aptitudes.
- S'informer sur les nouveaux instruments d'évaluation de meilleure qualité, qui peuvent donner une image plus précise de la maîtrise et des progrès des élèves, d'autant plus que le domaine de l'habileté numérique évolue rapidement.
- Donner aux élèves un retour d'information sur les domaines dans lesquels des améliorations sont nécessaires, sur la base de l'évaluation de leurs compétences.
- Utiliser davantage de questions et de tâches ouvertes et encourager les élèves à effectuer des recherches en ligne, avant et après les cours.
- S'efforcer d'évaluer dans quelle mesure les élèves sont critiques à l'égard d'informations de nature dogmatique et résistants aux contre-preuves (l'inverse de l'ouverture d'esprit).
- Demander à vos collègues comment ils évaluent des attitudes telles que l'ouverture d'esprit et la pensée flexible. S'ils ne le font pas encore, entamer une discussion sur la manière de procéder à cette évaluation.

Mise en garde

Lors de l'utilisation d'éléments de désinformation au cours de l'évaluation, assurez-vous que les élèves comprennent quelles informations sont exactes ou fausses. Dans le cas contraire, certains pourraient en définitive ajouter foi à un fait erroné. Ce point est d'autant plus important en raison de l'«effet d'influence continu», examiné dans l'encadré 5.



Les mesures autodéclarées de l'habileté numérique peuvent être utilisées à des fins de discussion, de réflexion et d'observations. En gardant à l'esprit que les élèves peuvent être trop confiants et ne pas très bien évaluer leurs propres connaissances, aptitudes et attitudes, l'autoréflexion peut être utilisée pour leur donner des éléments d'information précieux sur leur perception d'eux-mêmes et la manière dont ils peuvent s'améliorer. L'**encadré 9** ci-dessous donne un exemple de déclarations d'autoévaluation. Ces déclarations proviennent du DigCompSAT de la Commission européenne (un outil d'autoréflexion mentionné dans [DigComp update 2.2](#)).¹³ Cette ressource internationale peut être utile dans votre travail.

Encadré 9 - Exemples de déclarations aux fins de l'autoréflexion sur l'habileté numérique ([DigComp 2.1](#); [DigCompSAT](#)).

- Je sais que les différents moteurs de recherche peuvent donner des résultats de recherche différents parce qu'ils sont influencés par des facteurs commerciaux (connaissances/niveau intermédiaire)
- Lorsque j'utilise un moteur de recherche, je peux profiter de ses fonctionnalités avancées (aptitude, niveau intermédiaire)
- Je sais comment trouver un site web que j'ai consulté auparavant (aptitude, niveau élémentaire)
- Je sais comment différencier le contenu promotionnel des autres contenus que je trouve ou reçois en ligne (par exemple, reconnaissance d'une publicité sur les médias sociaux ou les moteurs de recherche) (aptitude, niveau intermédiaire)
- Je sais comment déterminer la finalité d'une source d'information en ligne (par exemple, informer, influencer, divertir ou vendre) (aptitude, niveau intermédiaire)
- Je vérifie de manière critique si les informations que je trouve en ligne sont fiables (attitude, niveau intermédiaire)
- Je sais que certaines informations sur l'internet sont fausses (par exemple, fausses informations) (connaissances, niveau élémentaire)



[Digcomp 2.2](#)¹⁴ propose également des moyens d'évaluer les compétences des élèves en observant et en orientant leurs processus d'apprentissage au moyen de tâches spécifiques liées à l'habileté numérique. Pour évaluer l'apprentissage des élèves, on peut observer leur capacité à résoudre des tâches (complexes), leur niveau d'autonomie et leur niveau cognitif.

L'observation des compétences nécessite la mise en place de grilles. Dans votre évaluation, vous pouvez prendre en considération la complexité des tâches, le niveau d'autonomie et le domaine cognitif (voir **le graphique 1**) ou élaborer des grilles détaillées en tenant compte de l'activité proposée et des tâches spécifiques assignées.

Niveau	Complexité des tâches	Autonomie	Domaine cognitif
Niveau élémentaire	Tâches simples	Avec accompagnement/ autonomie et avec accompagnement si nécessaire	Mémoire
Niveau intermédiaire	Tâches bien définies et de routine, problèmes/tâches simples et problèmes bien définis et non routiniers	Seul(e)/de manière indépendante et en fonction de mes besoins	Compréhension
Niveau avancé	Tâches et problèmes différents/ tâches les plus appropriées	Orienter les autres/capacité de s'adapter à d'autres dans un contexte complexe	Appliquer/évaluer/créer

Vous pouvez mieux cerner ce que les élèves doivent développer et soutenir le processus d'apprentissage en examinant, par exemple, si les élèves ont mis au point des méthodes de recherche efficaces à des fins personnelles (par exemple, pour parcourir une liste de films les plus populaires), à des fins éducatives (par exemple, pour rechercher diverses interprétations d'événements historiques) et à des fins professionnelles (par exemple, pour trouver des offres d'emploi adéquates). Vous pouvez également vérifier s'ils savent comment gérer la surcharge d'informations (par exemple, l'augmentation d'informations fausses ou trompeuses au cours d'une épidémie) en adaptant leurs méthodes et stratégies de recherche personnelles.

Conseil n° 15 - Évaluer les aptitudes des élèves en matière de recherche

Évaluez la capacité des élèves à effectuer des recherches sur des questions essentielles liées au numérique. Par exemple, confiez aux élèves une mission de recherche en ligne afin d'établir les types de technologies utilisés pour fabriquer des trucs simples et des trucs ultra-réalistes. Ces aptitudes en matière de recherche profiteront aux élèves dans toutes les disciplines.

À envisager

- Demander aux élèves d'évaluer eux-mêmes leur niveau de maîtrise et de progrès. Leur demander également de fixer leurs propres objectifs en ce qui concerne leur niveau de compétence numérique.
- Utiliser des cadres élaborés au niveau international, tels que [DigComp 2.2](#).¹⁵ Il est prévu de rendre cet outil disponible dans toutes les langues de l'UE.
- Recourir aux évaluations par les pairs et aux portefeuilles.
- Ne pas oublier que l'évaluation d'un travail en petits groupes implique généralement une évaluation au niveau du groupe et une évaluation individuelle.
- Demander aux élèves de mettre au point des contre-récits face aux campagnes de désinformation ciblant certaines communautés vulnérables. Évaluer, avec les autres élèves, le « poids » des contre-récits (dans quelle mesure ils sont persuasifs et pourquoi).

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

¹⁶ <https://education.ec.europa.eu/selfie>

Évaluation d'approches éducatives efficaces en matière d'habileté numérique

Outre l'évaluation des compétences des élèves, il est toujours bon de savoir si vos approches pédagogiques ont l'incidence escomptée. Fondamentalement, des améliorations sont toujours possibles. Si le cours, l'unité ou le programme ont eu un effet, les élèves devraient obtenir de meilleurs résultats à certaines des questions d'évaluation énumérées ci-dessus, par exemple, repérer des titres trompeurs ou vérifier des faits en ligne, lorsque les activités sont terminées. Effectuer des mesures avant de commencer et après avoir terminé vous fournira des informations importantes à ce sujet. Si vous utilisez les questions destinées à évaluer les connaissances, les aptitudes et les attitudes des élèves figurant dans les **encadrés 6 et 7**, vous pourrez voir ce qu'ils ont appris et les difficultés qui subsistent après le cours.

Se pose alors la question suivante: comment évaluer au mieux mon propre programme en matière d'habileté numérique et/ou celui de l'école (par exemple, quels outils utiliser dans quel but? Quels aspects peuvent et devraient être évalués? Comment accéder à des outils existants utiles et fiables? Qui doit participer à l'évaluation)? Il existe de nombreuses manières de mesurer l'effet obtenu, mais l'utilisation de méthodes de mesures valables et fiables de l'apprentissage des élèves est probablement la façon la plus efficace. Le fait de demander aux élèves d'évaluer comment l'enseignement a été donné et ce qu'ils ont appris peut fournir des informations utiles, mais manque souvent de précision, en particulier si leurs réponses ne sont pas anonymes. Ils pourraient également avoir le sentiment qu'il existe une pression normative pour qu'ils répondent d'une certaine manière (désirabilité sociale). Par conséquent, l'évaluation de l'incidence de l'enseignement à l'appui de l'habileté numérique est très importante, mais elle est également complexe. Si vous en avez la possibilité, vous et vos collègues pouvez bénéficier d'une évaluation plus détaillée réalisée en collaboration avec des chercheurs souhaitant en savoir davantage sur l'habileté numérique dans la pratique.

Conseil n° 16 – Assurer le lien avec les universités

Bien que cela puisse exiger du temps de la part des enseignants/éducateurs, les universités sont souvent à la recherche de possibilités de faire évaluer les programmes (d'habileté numérique) par leur corps professoral ou leurs étudiants diplômés. Il peut être utile à l'école et à vous-même de nouer des contacts avec une université locale (par exemple, un département de communication) et d'envisager une collaboration. L'objectif final est d'améliorer la manière dont l'habileté numérique est enseignée à l'école et également la manière dont elle est évaluée. Les ONG disposent aussi parfois de cette expertise.



À envisager

- Parler au directeur d'école d'une éventuelle collaboration avec une université locale ou une ONG afin de procéder à une évaluation de la manière dont l'habileté numérique est enseignée dans l'école.
- Rechercher en ligne les types d'outils d'évaluation qui peuvent être mis à la disposition de l'école gratuitement ou pour un coût très faible.
- Se pencher sur l'[outil SELFIE](#)¹⁶ de l'UE pour aider votre école à améliorer l'utilisation de la technologie pour l'enseignement et l'apprentissage.

En résumé, il existe de nombreux moyens d'évaluer l'habileté numérique de vos élèves et les types de programmes et d'approches que vous et vos collègues utilisez. De nombreux instruments fiables (gratuits pour la plupart) sont déjà à votre disposition.

Note Sur Les Ressources

Si vous êtes intéressé par d'autres ressources éducatives, le [rapport final](#) qui accompagne les présentes lignes directrices en contient une liste détaillée.

