

**UNIVERSITÉ CLAUDE BERNARD LYON1 – ÉCOLE SUPÉRIEURE DU
PROFESSORAT ET DE L'ÉDUCATION, ACADEMIE DE LYON**



INSPE Institut national
supérieur du professorat
et de l'éducation
Académie de Lyon



LES IDENTITÉS NUMÉRIQUES DES ADOLESCENTS

MÉMOIRE présenté pour l'obtention du Master MEEF (Métiers de l'Enseignement, de
l'Éducation et de la Formation)

Mention 2nd degré : Conseiller Principal d'Éducation

Par :

PIAT Camille

Sous la direction de Madame POYET Françoise

Examineurs :

POYET Françoise

LIGNON Fanny

Année 2021-2022

N° d'étudiant : 12111685

SOMMAIRE

Avant propos et remerciements	5
Introduction	6
Partie 1 : Cadre théorique	7
I. L'identité et les traces numériques.....	7
1. Qu'est-ce que l'identité numérique ?.....	7
1.1. Définitions.....	7
<i>1.1.1. Le numérique</i>	7
<i>1.1.2. L'identité</i>	7
<i>1.1.3. L'identité numérique</i>	8
1.2. Différence entre identité « réelle » et identité « numérique ».....	10
<i>1.2.1. L'avatar</i>	10
1.3. Le numérique comme outil de socialisation des adolescents.....	11
2. A quoi correspondent les traces numériques ?.....	12
2.1. Définition.....	12
2.2. La communication électronique.....	13
2.3. Les traceurs.....	14
2.4. La réglementation.....	14
II. Les usages et les pratiques numériques des adolescents.....	16
1. Une pratique au cœur de la culture adolescente.....	16
1.1. Les différentes générations et leur rapport au numérique.....	16
1.2. Quelques chiffres.....	17
2. Les limites et les dangers de l'utilisation du numérique.....	18
2.1. Le besoin d'identité.....	19
2.2. Sur Internet le « je » est un document.....	19

2.3. Cyberviolence et cyberharcèlement.....	20
2.3.1. Définitions.....	20
2.3.2. Cas concret : l'affaire Jessi Slaughter.....	21
III. La place de l'École.....	23
1. L'entrée du numérique à l'école.....	23
2. La place du conseiller principal d'éducation et de l'ensemble de l'équipe pédagogique.....	24
2.1. Dans les textes.....	24
2.1.1. Le référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation.....	24
2.1.2. L'Éducation aux Médias et à l'Information.....	26
2.1.3. Le Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture.....	27
2.2 Sur le terrain.....	29
2.1.2 Les enjeux.....	29
2.2.2 Analyse des données.....	30
Conclusion partie 1.....	36
Partie 2 : Cadre pratique.....	37
I. Méthodologie.....	37
II. Présentation et analyse des données.....	39
III. Discussions et perspectives.....	50
1. Programme de sensibilisation.....	50
2. Ressources pédagogiques.....	51
3. Perspectives.....	53
Conclusion partie 2.....	54
Conclusion générale.....	54
Bibliographie.....	56

1. Références bibliographiques.....	56
2. Références webographiques.....	58
Lexique des sigles et définitions.....	61
Annexes.....	63
I. Annexe 1.....	63
II. Annexe 2.....	64
III. Annexe 3.....	65
IV. Annexe 4.....	66
V. Annexe 5.....	67
Autorisation de diffusion.....	73
Résumé.....	74

AVANT PROPOS ET REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Madame Françoise Poyet pour sa bienveillance à mon égard cette année ainsi que pour son écoute et sa compréhension. Cela m'a permis d'éliminer tout stress inutile qui aurait pu venir entacher la bonne réalisation de ce mémoire.

Je remercie ma famille et mes ami.es, qui m'ont soutenue tout au long de cette année difficile, qui m'ont rassurée et encouragée à ne rien lâcher.

Je remercie également ma collègue CPE, Madame Cécile Krywonis, du collège Ampère où je suis stagiaire cette année, ainsi que ma tutrice, Madame Sophie Kurtzrock qui m'ont remise en confiance lorsque j'en avais besoin et qui m'ont rassurée professionnellement. Cela m'a permis de conserver une certaine assurance professionnelle et a rendu plus légitime ma place en tant que CPE. Ainsi, j'ai pu écrire ce mémoire en me positionnant réellement en tant que professionnelle de terrain.

Enfin, je remercie l'ensemble des personnes, élèves comme adultes, ayant répondu à mes deux questionnaires, ainsi qu'aux chefs d'établissements qui ont accepté de les diffuser dans leur établissement.

INTRODUCTION

Toutes nos activités sont aujourd'hui reliées directement ou indirectement à une composante informationnelle qui navigue à travers des réseaux numériques. De manière intentionnelle ou non nous laissons des traces qui, ensemble, constituent une identité numérique. Bien que les activités humaines aient toujours laissées des traces, les traces d'aujourd'hui, les traces numériques, prennent une tout autre dimension tant elles se multiplient à une vitesse inédite. L'environnement numérique actuel entraîne un phénomène difficilement contrôlable car la moindre action réalisée constitue une trace à part entière.

En utilisant les réseaux sociaux³ quotidiennement, les adolescents laissent donc des traces numériques en nombre. Il est important de prendre conscience de ce phénomène, sans paranoïa mais en étant capable d'en comprendre les enjeux, car il est présent pour chacun d'entre nous. C'est un sujet de grande ampleur tant il fait partie de nos vies actuelles qui sont toujours plus numérisées et connectées.

Nous allons donc nous demander quel est le niveau de connaissances, d'informations et de croyances des collégiens quant au fait qu'ils laissent des traces numériques pouvant constituer leur identité numérique ?

En tant que Conseillère Principale d'Éducation, comment aider les élèves à prendre conscience de l'impact de leurs activités et de leurs pratiques numériques sur leur identité numérique ?

PARTIE 1 : CADRE THÉORIQUE

I. L'IDENTITÉ ET LES TRACES NUMÉRIQUES

1. QU'EST-CE QUE L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE ?

1.1. Définitions

Avant de se pencher sur les avis de différents auteurs sur la notion d'identité numérique, il est important de définir séparément les notions « d'identité » et de « numérique ».

1.1.1. Le numérique

La révolution numérique est un phénomène de grande envergure que l'on peut dater de l'invention du modèle d'Alan Turing, en 1936. Ce phénomène s'est accélérée au tournant du XXI^e siècle. Selon le site de l'ONISEP¹ (Office National d'Informations Sur les Enseignements et les Professions), le numérique englobe l'informatique, les télécoms et le web et nous permet de communiquer et d'être informé. Aujourd'hui, entre quatre et cinq milliards de personnes dans le monde utilisent Internet et les téléphones portables. 49 % de la population mondiale fait appel aux réseaux sociaux³ (ce qui correspond à 3,8 milliards de personnes) et 99 % par le biais d'un mobile. Enfin, 293 milliards de courriels sont envoyés quotidiennement dans le monde. En France, 83 % de la population est connectée à Internet et 84 % possède un smartphone.

1.1.2. L'identité

L'identité de chacun se construit à partir d'un ensemble de composantes qui nous sont propres : la famille, la culture, la communauté, l'école, l'environnement professionnel, les pairs. L'identité représente la construction d'un « je ». Pour Morin, « *l'identité constitue une sorte de bouclage indissoluble entre similitude et différence* » (Morin, 1980). De ce fait, l'identité est un phénomène et une notion complexe. Elle est à la fois individuelle, car elle

renvoie à la personne, et sociale, car elle dépend des appartenances du sujet, de son statut, de ses rôles, etc. On appelle « *identité personnelle l'ensemble organisé des sentiments, des représentations, des expériences et des projets d'avenir se rapportant à soi* » (Marti, 2008). Autrement dit, l'identité personnelle c'est l'ensemble des caractéristiques qui nous distinguent : profession, amis, goûts, passions, engagements, etc. Elle permet au sujet de se différencier des autres et d'être singulier. De manière plus générale, les réflexions sur l'identité personnelle s'ancrent autour de l'étude de la notion de soi (image de soi, construction de soi, contrôle de soi, etc.). Le soi correspond à un ensemble de caractéristiques (traits personnels, rôles, valeurs, statuts) que la personne s'attribue elle-même et qui lui permettent de se reconnaître et de s'évaluer positivement (Mead, 1934). En parallèle, l'identité sociale est une identité assignée (père, mère, cadre, étudiant...) à laquelle les individus sont rattachés selon leurs actions, leurs intentions et leurs attitudes. L'identité sociale précise le statut de chacun par rapport aux autres. De plus, chaque personne a une identité dite légale ou civile, c'est-à-dire un nom, un (ou des) prénom(s), une nationalité, une date et un lieu de naissance. L'identité légale nous définit et nous représente au regard de la loi, c'est l'identité officielle reconnue par l'État. En tant qu'individu, nous possédons également une identité culturelle. Cette dernière se fonde sur la langue, les croyances, les mœurs et les habitudes.

Aujourd'hui, l'identité numérique va venir s'ajouter aux identités légale, personnelle, sociale et culturelle comme une autre représentation de l'individu.

1.1.3. L'identité numérique

L'identité dite numérique est une notion apparue suite à l'avènement du web social au milieu des années 2000. Le web social se caractérise par la place centrale que prend l'internaute grâce à de nouvelles possibilités d'échange et d'interactivité, notamment via le développement des réseaux sociaux, des blogs et des applications mobiles. Cette nouvelle sociabilité numérique, qui amène les internautes à diffuser de plus en plus d'informations personnelles sur le web, a pour conséquence de donner une importance grandissante aux données. Chaque utilisateur va donc disposer et va devoir gérer une véritable identité numérique. L'identité numérique d'un internaute lui permet de s'identifier en ligne et d'être en relation avec les autres internautes et communautés sur le web. Deux tendances contraires

apparaissent donc, utiliser son identité civile pour être présent sur les réseaux sociaux ou tenter de préserver son anonymat sur le web en utilisant des pseudos (voir [Différences entre identité réelle et identité numérique : l'avatar](#)).

Selon Fanny Georges, l'identité numérique est divisée en trois types d'identités qui se complètent : l'identité déclarative, l'identité agissante et l'identité calculée. L'« identité déclarative » correspond aux données qui sont saisies par l'utilisateur comme son nom, sa date de naissance, ou encore sa photographie. L'« identité agissante » est constituée de l'ensemble des activités numériques réalisées par l'utilisateur et qui vont être étudiées par le système informatique (exemple : « x et y sont maintenant amis »). Enfin, l'« identité calculée » se manifeste par plusieurs variables qui sont évaluées par le système informatique (nombre d'amis, nombre de groupes) (Georges, 2011). Aujourd'hui, l'identité déclarative qui était le point central de l'identité dans le web 1.0 (celui des ordinateurs fixes qui nous servent à consulter des sites, recevoir ou envoyer des e-mails, télécharger des fichiers...), n'est plus un critère identitaire distinctif dans le web 2.0 (celui des ordinateurs portables, avec des services plus riches, nomades, ouverts qui permettent l'essor de communautés en ligne et des médias sociaux, celui des contenus générés par les utilisateurs et des logiciels en ligne).

Pour Jean Paul Lafrance, « *l'identité numérique est à l'heure actuelle un assemblage de fragments de personnalité, circulant dans des communautés multiples* ». Elle permettrait de rassembler l'ensemble des traces que l'Homme peut laisser durant son existence, et construire comme une archive de sa vie. En effet, sur le web, l'individu est considéré comme un objet de connaissance : « *Le web [...] comme toute machine, collectionne compulsivement tout ce qu'il trouve à cataloguer* » (Lafrance, 2016). J-P. Lafrance utilise consciemment le mot « compulsivement » ce qui signifie que, pour lui, il existe des limites et des dangers à une utilisation intensive du Net (voir [Les limites et les dangers de l'utilisation du numérique](#)).

Enfin, selon Olivier Ertzscheid, en 2013, l'identité numérique représente finalement « *la somme des traces numériques se rapportant à un individu ou à une collectivité : des traces « profilaires » correspondant à ce que je dis de moi (qui suis-je), des traces « navigationnelles » qui renseignent sur les sites que je fréquente et sur lesquels je commente ou j'achète (comment je me comporte), enfin des traces indescriptibles et déclaratives – ce que je publie sur mes blogs par exemple – qui reflète directement mes idées et mes opinions (ce que je pense)* » (Ertzscheid, 2013).

1.2. Différence entre identité « réelle » et identité « numérique »

L'utilisation du cyber-espace et du « virtuel », qui paraît infini et illimité, peut laisser penser qu'il serait possible de s'y construire n'importe quelle identité car il n'existe pas de contraintes physiques par rapport au « réel ». Mais il serait erroné de penser que le virtuel et le réel ne possèdent pas les mêmes normes et codes culturels, les mêmes contraintes matérielles et les mêmes intérêts économiques. La frontière entre les deux est finalement très minime car les expériences vécues par les individus dans le virtuel peuvent avoir de fortes répercussions dans le réel. De plus, dans la vie quotidienne « réelle », l'identité personnelle n'a pas de forme matérielle, exceptée celle du corps, mais derrière un écran elle est représentée différemment car les réseaux sociaux³, les blogs et tous les sites dont s'emparent les utilisateurs « *donnent forme à ce qui n'a pas de forme dans le réel* » (Georges, 2009). Autrement dit, ils peuvent afficher, entre autres, les pensées et les centres d'intérêt des individus. Suivant cette logique, les utilisateurs de l'univers numérique, pour prolonger ou transformer leur identité réelle, peuvent avoir recours à l'avatar.

1.2.1. L'avatar

Dans son sens technologique et contemporain, cette notion désigne « *la formalisation médiatique de l'identité de l'utilisateur au sein d'un système informatique favorisant des échanges interpersonnels en ligne* » (Amato, 2016). Dans le contexte du web, il peut être représenté par une simple image (portrait, photo, illustration) alors que dans le contexte du jeu vidéo, il sera plutôt un corps programmé (personnage, véhicule...). Pour aller plus loin, et selon la tradition religieuse hindoue, l'avatar représente l'incarnation de Vishnu sur Terre (dans le vishnouisme, un avatar ; *avatâra*, en sanskrit « descente », au sens de « descente du ciel » ; est l'incarnation d'une divinité sur terre). Étymologiquement parlant, l'avatar correspond alors à une descente ou une entrée (ava) et à la traversée (tara). Appliquée au numérique, il se construit donc à partir d'une double métaphore : l'utilisateur comme divinité capable d'agir à distance dans d'autres réalités grâce à son avatar ainsi que la dissociation de l'esprit avec les différents corps « utilisables » par les usagers (réel et virtuel) permise par leur avatar. Aujourd'hui, c'est une notion qui a fini par se généraliser et qui s'impose souvent quand on s'attarde sur les pratiques numériques.

Selon Charles Perraton et Maude Bonenfant, les avatars sont bien évidemment utilisés comme un « *moyen spécifique de se présenter au regard des autres mais ils servent aussi à*

représenter ce qui est accompli par des marques visibles et à répondre à des objectifs fonctionnels qui n'ont pas forcément d'équivalent dans le monde hors ligne. ». (Perraton, Bonenfant, 2015). Malgré tout, selon une enquête de Génération numérique de 2020, 54 % des jeunes de 11 à 18 ans déclarent utiliser leur vraie photo sur les réseaux sociaux³. Ils sont également 52 % à utiliser leur vrai nom plutôt qu'un pseudonyme.

L'utilisation de l'avatar et du pseudonyme comme représentation de soi dans le monde virtuel a aujourd'hui un impact important sur le plan juridique. En effet, il est nécessaire, au niveau de la loi, de pouvoir faire le lien entre identité numérique et identité civile pour établir les responsabilités de chacun.

1.3. Le numérique comme outil de socialisation des adolescents

Le contexte numérique actuel à un potentiel d'action très important sur la construction identitaire des adolescents. La « toile », donc Internet, et le téléphone représentent chez les jeunes la possibilité de franchir un cap dans la prise d'autonomie. Ce que Monique Dagnaud appelle la « culture de la chambre » consiste à communiquer avec des amis grâce aux outils technologiques. Ce comportement représente un premier pas de l'individuation hors du cocon familial (distinction d'un individu des autres de la même espèce ou du groupe, de la société dont il fait partie ; le fait d'exister en tant qu'individu). De plus, contrairement à la télévision qui peut se regarder en famille, le Net représente une certaine appropriation individuelle dans l'espace privé des jeunes. Pour Monique Dagnaud, l'utilisation massive des réseaux sociaux³ a permis de créer de nouveaux profils psychologiques, de nouvelles façons de vivre ensemble, une autre façon de regarder le monde et une autre façon de s'organiser.

Passer du monde de l'enfance à celui des adultes est un chemin complexe et le monde du numérique peut représenter un terrain d'expérimentation dans la quête identitaire des adolescents : s'affranchir du regard parental, tester la reconnaissance de ses pairs, exprimer quelque chose de soi, etc. Ces comportements que l'on remarque dans l'espace « réel » sont aussi très présents dans l'espace « virtuel ». Finalement, l'identité des adolescents se manifeste dans leur vie quotidienne et dans les différents espaces qu'ils investissent (école, ville et espace numérique). L'identité numérique des adolescents est donc un prolongement de leur identité réelle et participe pleinement à leur construction.

De plus, depuis une trentaine d'années, la société s'ouvre très largement à la curiosité et à l'information d'autrui, ce qui amène les jeunes à vivre différemment leur entrée dans l'âge adulte. La numérisation de la société peut évidemment en être une cause. En effet, de nombreux internautes utilisent le web pour y reporter leurs aspirations du moment, par exemple avec l'utilisation de blogs, forums, groupes d'amis sur les réseaux sociaux où chacun exprime ses avis et opinions sur diverses questions ou encore par la publication de photos permettant d'exposer son quotidien. Selon plusieurs enquêtes, notamment une enquête réalisée en 2009, considérée comme la première enquête sociologique sur l'exposition de soi dans le web 2.0 (enquête Sociogeek), une majorité d'internautes estiment que la photo est le critère le plus important pour se faire des amis. Il est donc possible de supposer que les identités numériques personnelles ont notamment comme finalités le renforcement de l'estime de soi et la recherche de considération par autrui.

2. A QUOI CORRESPONDENT LES TRACES NUMÉRIQUES ?

2.1. Définition

Tout d'abord, il faut comprendre que nous laissons trois types de traces numériques : les traces volontaires qui correspondent à ce que l'on écrit, ce que l'on commente, ce que l'on « like », ce que l'on partage. Ce type de traces est surtout lié à nos usages communicationnels (réseaux sociaux³ notamment). Les traces involontaires, c'est à dire l'adresse IP² de notre ordinateur ou de notre smartphone, les contenus liés à notre navigation sur Internet, les mots-clés saisis dans nos recherches, etc. Ce type de traces est surtout lié à nos usages sur Internet et aux paramétrages de nos logiciels ou matériels accédant à l'Internet. En effet, chaque connexion, chaque message saisi numériquement correspond à une trace à part entière. Chaque utilisateur, en parcourant le web et en ayant accès au numérique de manière récurrente, est un producteur de traces que les machines traduisent en terme de présence numérique selon Merzeau (2009), d'identité numérique selon Cardon et Georges (2008-2009) ou de profil selon Ertzscheid (2013). Si l'on reprend la définition de l'identité numérique de ce dernier (voir [Définition de l'identité numérique](#)), il précise qu'il existe des traces

« profilaires » (qui suis-je), des traces « navigationnelles » (comment je me comporte), et des traces indescriptibles et déclaratives (ce que je pense).

Enfin, il existe les traces héritées et subies, autrement dit ce que les autres utilisateurs disent de nous sans notre permission ou sans qu'on le sache, ce qu'ils commentent concernant nos publications, les liens externes qui sont créés vers nos contenus. Ce type de traces est difficilement contrôlable. Les traces « volontaires » et « involontaires » définissent ce l'on appelle l'identité numérique d'une personne (qui peut donc travailler son image, voire déformer volontairement la réalité pour améliorer sa notoriété). Les traces « héritées et subies » définissent ce que l'on appelle l'E-réputation d'une personne (qui est pour le coup complètement tributaire des autres et subit les effets de leurs actions sur son image).

2.2. La communication électronique

La notion de « communication électronique » est reconnue par le droit français et par la loi du 09 juillet 2004 comme « *l'ensemble des émissions, transmissions ou réceptions de signes, de signaux, d'écrits, d'images ou de sons par voie électro-magnétiques* ». Cette notion intègre donc des traces qui ne sont pas forcément produites sur Internet. L'exemple du SMS⁴ est très parlant car il ne nécessite pas de connexion internet et constitue un élément de la trace numérique. Néanmoins, aujourd'hui, certains messages s'envoient grâce à une connexion Wifi ou à des données mobiles (les *iMessages*). Dans ce cas, ces traces sont synonymes d'un usage numérique particulier par les membres d'une même communauté d'utilisateurs. Cet exemple nous montre que le nombre et la variété de données numériques, et donc de traces, s'accroissent encore et encore et que cela augmente considérablement leur complexité. De plus, Béatrice Galinon-Méléneq déclare que « *les inquiétudes concernant les traces laissées sur le Web ne devraient pas faire oublier que l'Homme traverse à chaque instant de sa vie des événements résultant d'interactions de systèmes complexes aussi bien individuels, que familiaux et sociaux, événements qui laissent des traces conscientes ou inconscientes dans sa matière corporelle, dans sa représentation du monde, dans ses comportements en général et dans son langage en particulier* » (Galinon-Méléneq, 2011).

2.3. Les traceurs

D'autre part, lors de nos navigations sur Internet, de petits fichiers « espions » s'installent sur nos ordinateurs, les traceurs, dont les plus connus sont les cookies. Au départ, les cookies se veulent vertueux en permettant de personnaliser notre navigation et l'affichage des pages selon notre profil d'utilisateur. C'est ce que l'on appelle l'amélioration de l'expérience-utilisateur. Cette terminologie est généralement reprise dans les clauses de confidentialité d'un site Internet, pour justifier la conformité RGPD⁷ du service proposé (voir [La réglementation](#)). Certains des usages des cookies sont strictement nécessaires aux fonctionnalités demandées par l'utilisateur donc exemptés de consentement. D'autres, qui ne correspondent pas à ces critères, nécessitent un consentement de l'utilisateur en amont.

Mais ces cookies peuvent être une menace à notre vie privée. Du moment où l'utilisateur fournit des informations sur ses préférences sur un site que l'on peut personnaliser, qu'il communique sur ses goûts ou répond à un questionnaire, le cookie peut lui devenir nuisible. Néanmoins, s'il est bien conçu, les informations de l'utilisateur s'effacent en fin de session et dans la mesure où l'utilisateur ne donne pas d'informations personnelles, le cookie ne représente pas de danger. Ainsi, il est très fortement recommandé de refuser de céder ses informations personnelles à un site que l'on ne connaît pas et qui ne nous inspire pas confiance.

2.4. La réglementation

Nos navigations sur Internet, nos échanges et publications sur les réseaux sociaux³, nos usages sur les diverses applications de nos smartphones, nos déplacements géolocalisés, nos visionnages de séries sur des plateformes de vidéos à la demande, tout cela laisse de nombreuses traces numériques qui, peu à peu, constituent une masse extrêmement volumineuse et variée de nos données personnelles. Ces données définissent et caractérisent peu à peu notre identité digitale, puisqu'elles sont toutes agrégées (la plupart du temps) à notre compte-utilisateur personnel ainsi qu'à notre adresse courriel. Côté réglementation, la CNIL⁶ (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) et le RGPD⁷ (Règlement Général sur la Protection des Données) essaient d'encadrer autant que possible les dérives d'exploitation de nos données. La CNIL⁶ a été mise en place suite à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978. C'est une autorité administrative indépendante dont les quatre missions principales sont les suivantes : informer et protéger, accompagner et conseiller,

contrôler et sanctionner, anticiper et innover. Au sein de l'Union Européenne, la CNIL⁶ ainsi que les organismes similaires dans les états membres ont défini un Règlement Général sur la Protection des Données (le RGPD⁷), qui est entré en vigueur en mai 2018.

Dans le discours législatif, deux notions sont couramment employées : les données dites « à caractère personnel » et les données dites « sensibles ». La CNIL⁶ définit les données à caractère personnel de la façon suivante : « *Toute information relative à une personne physique susceptible d'être identifiée, directement ou indirectement* ». Une donnée à caractère personnel peut donc être : un nom, une photo, une empreinte, une adresse postale, une adresse mail, un numéro de téléphone, un numéro de sécurité sociale, un matricule interne, une adresse IP², un identifiant de connexion informatique, un enregistrement vocal, etc. Peu importe que ces informations soient confidentielles ou publiques. En parallèle, la CNIL⁶ définit les données sensibles de la façon suivante : « *Ce sont les informations qui révèlent la prétendue origine raciale ou ethnique, les opinions politiques, les convictions religieuses ou philosophiques ou l'appartenance syndicale. Ce sont également les données génétiques, les données biométriques aux fins d'identifier une personne physique de manière unique, les données concernant la santé, la vie sexuelle ou l'orientation sexuelle d'une personne physique* ».

Les réseaux sociaux, qui représentent pour les adolescents un espace de sociabilisation qui leur permet d'échapper au regard de leurs parents, sont remplis de ces données à caractères personnels et sensibles. Les jeunes prolongent en ligne leurs relations sociales et pour cela, partagent un nombre conséquent de données. De ce fait, l'inscription est réglementée en France, et les réseaux sociaux sont interdits aux enfants de moins de treize ans. Ils respectent sur ce point la législation américaine qui interdit la collecte des données personnelles sur des jeunes de moins de treize ans. Néanmoins, l'instauration de la majorité numérique qui a été fixée à quinze ans en 2018 rend un adolescent de quinze ans responsable de ses données personnelles et de son image, et donc apte à s'inscrire sur un réseau social sans avoir besoin de l'autorisation de ses parents. Malgré cette législation, les limitations d'âge pour utiliser les réseaux sociaux sont facilement contournables : en 2021, 63 % des enfants de moins de 13 ans déclarent être inscrits sur au moins un réseau social (Génération numérique, 2021, voir [Annexe 3](#)).

II. LES USAGES ET LES PRATIQUES NUMÉRIQUES DES ADOLESCENTS

1. UNE PRATIQUE AU CŒUR DE LA CULTURE ADOLESCENTE

1.1. Les différentes générations et leur rapport au numérique

Les générations ne sont pas des groupes homogènes et les dates de début et de fin varient selon la source. En général, les chercheurs tracent des lignes générationnelles en fonction d'événements charnières que certains groupes partagent. Par exemple, les baby-boomers ont été définis par la guerre du Vietnam et le mouvement de contre-culture des années 1960.

La génération Y désigne les individus nés entre le début des années 1980 et le milieu des années 1990. On les appelle également les *millennials* ou encore les *digital natives*. La génération Y a aujourd'hui entre 20/25 et 40 ans. Leur particularité est qu'ils ont grandi dans un monde où le digital n'a fait qu'évoluer. Entre développement informatique, arrivée du web pour tous, émergence des réseaux sociaux³, etc. Cette génération a connu et grandi dans un monde en constante évolution. La génération Y est la première à faire appel au digital pour faire entendre sa voix. Faire ses courses en ligne à tout moment grâce au e-commerce, regarder l'intégralité d'une série sur des plateformes de streaming sans avoir à attendre un épisode pendant une semaine, etc.

Les individus de la génération Z sont nés entre la fin des années 1990 et le début des années 2010. Ils ont été témoins de la récession de 2008 et de la lente reprise qui a suivi. Génération ultra-connectée, les « Z » n'ont pas connu la vie sans internet. Parfois surnommée génération du zapping, référence à l'utilisation des applications smartphone et des réseaux sociaux³, cette génération ne regarde presque plus la télévision traditionnelle et privilégie YouTube et les services de streaming, pour accéder à du contenu « à la carte » qu'elle peut consommer partout, tout le temps, sur de nombreux supports.

Sur certains points, les générations Y et Z ont donc des similitudes, notamment concernant le fait que ces deux générations sont très dépendantes des smartphones pour le fonctionnement de leur vie quotidienne. 50% d'entre eux sont connectés à Internet près de 10 heures par jour en moyenne. Leur dépendance à ces appareils électroniques ne s'arrête pas là, nombreux d'entre eux se sentent mal à l'aise et en détresse s'ils sont tenus à l'écart de ces appareils pendant de longues périodes. Cela peut être dû au fait qu'ils gèrent à peu près tout dans leur vie via ces appareils, que ce soit la forme physique et l'entraînement, la réservation d'un trajet, les réseaux sociaux³ ou l'horaire de la journée, ces téléphones contiennent trop d'éléments nécessaires à leur vie pour être tenues à l'écart d'eux.

Néanmoins, malgré leur apparente aisance dans l'utilisation des outils numériques et des réseaux sociaux, les adolescents d'aujourd'hui ne maîtrisent pas forcément toutes les compétences nécessaires à leur usage. Le concept de *digital native* ou encore celui de la *génération du zapping* sont basés sur la croyance que la jeune génération, qui est née et a grandi en même temps que l'évolution des outils numériques, a une maîtrise naturelle de ces outils, grâce aux capacités des adolescents et à leurs connaissances innées concernant le numérique. Cette idée est déconstruite par des chercheurs en sciences de l'information et de la communication. En effet, l'hyper-connexion des adolescents doit être distinguée de l'acquisition des compétences informationnelles qui permettent un usage critique des outils numériques : comprendre la structure du web, savoir rechercher et évaluer une information, être capable de produire et diffuser des informations de manière responsable, construire une identité numérique réfléchie. Ces compétences informationnelles font l'objet d'un apprentissage, à l'École, à travers l'EMI (voir [La place de l'École : l'Éducation aux Médias et à l'Information](#)).

1.2. Quelques chiffres

Selon un rapport, en 2009, de la Kaiser Family Foundation, qui a retranscrit les résultats de l'analyse du temps passé dans les médias par les enfants de 8 à 18 ans (aux États-Unis), les jeunes passerait en moyenne 7h38 par jour sur le numérique :

- 4h29 devant la télévision.
- 1h29 sur l'ordinateur.

- 1h13 sur les jeux vidéo.
- 25 min devant un film.

La majeure partie de ce temps se fait directement sur Internet (41 % du temps de télévision se fait sur les nouveaux médias). Ces résultats sont en augmentation constante et cette augmentation a été très importante en 5 ans (6h21 en moyenne en 2004 et 7h38 en 2009).

Cette recherche date des années 2009-2010 mais nous pouvons constater qu'il en est de même aujourd'hui. En France, l'association Génération Numérique mène de nombreuses enquêtes sur les pratiques des jeunes français en termes de réseaux sociaux³. En 2015, les résultats montraient qu'entre 11 et 14 ans, soit la période du collège, 7 jeunes sur 10 se sont déjà inscrits sur un réseau social³. L'étude révèle que les applications Snapchat et Youtube sont les préférences des adolescents de 11 à 14 ans. Snapchat c'est l'application qui monte à partir de 2015 en particulier chez les jeunes depuis que les parents ont « envahi » Facebook. La dernière enquête de Génération Numérique, datant de mars 2021, montre l'évolution fulgurante des réseaux sociaux³ dans la pratique des jeunes. En effet, en 2021, 63 % des adolescents de moins de 13 ans possèdent un compte sur au moins un réseau social (contre 59 % en 2020). De manière générale, les 11-18 ans sont de plus en plus nombreux sur les réseaux sociaux³ (61 % des garçons et 66 % des filles). Si l'on se focalise sur le dernier réseau social³ en vogue, Tik Tok, nous pouvons observer qu'en un an (entre 2020 et 2021), les adolescents entre 11 et 18 ans, sont passé d'un peu plus de 30 % d'entre eux à utiliser Tik Tok en 2020 contre presque 50 % en 2021 (voir [Annexe 3](#)).

Les recherches précédentes montrent bien que le numérique est plus que présent dans le quotidien des jeunes. En effet, ils y passent un temps considérable et malheureusement ils ne sont pas toujours à l'abri des dangers du Net. C'est pourquoi l'École doit jouer un rôle dans la transmission de connaissances et de savoirs relatifs au numérique et à ses enjeux (utilisation, dangers mais aussi avantages, etc.).

2. LES LIMITES ET LES DANGERS DE L'UTILISATION DU NUMÉRIQUE

2.1. Le besoin d'identité

Il est clairement évident, qu'aujourd'hui, beaucoup d'individus, notamment les adolescents, possèdent une confiance aveugle envers le numérique. Ceci est notamment dû au fait que l'Homme souffre d'un besoin d'identité et de reconnaissance et que cela constitue une priorité pour bon nombre d'entre nous (J-P. Lafrance, 2016). La solitude de certains et l'absence à un groupe d'appartenance nous amène à nous réfugier dans le Web en pensant pouvoir y exister plus facilement. Il paraît plus simple de se confier à l'Autre derrière un écran et/ou une caméra. Malheureusement, à travers ce processus l'individu devient aussi plus facilement la cible de harceleurs, profiteurs, hackers, etc.

De plus, les adolescents, pour se sentir exister et s'affirmer en tant qu'enfant qui passe à l'âge adulte, tentent des expériences inédites et qui sont possibles grâce au numérique. Ces expériences sont bien souvent plus extrêmes, plus risquées et engagent les jeunes dans leur entièreté. Par exemple, la diffusion d'images compromettantes de soi, comme des photos dénudées ou encore des images prises en soirée et mettant en scène des conduites illégales. Les défis et challenges relayés sur les réseaux sociaux³ qui entraînent de nombreux risques et dangers pour les jeunes qui y prennent part, en sont également un parfait exemple. Ce type de quête identitaire traduit souvent un profond tourment, un manque de confiance en soi et une recherche constante du regard des autres quitte à se mettre en danger ou à ne pas se respecter.

2.2. Sur Internet le « je » est un document

Internet ne va pas faire la différence entre un humain et un capteur installé sur une autoroute. Il garde les informations exactement de la même manière. Donc tout ce qui circule sur Internet est considéré comme un document et tout document reste sur Internet comme dans une sorte de « mémoire nuagique » (Dagnaud, 2011), c'est ce qui correspond à une base de donnée. Selon le média numérique, techno-science.net, en informatique, une base de données est un lot d'informations stockées dans un dispositif informatique. Les technologies existantes permettent d'organiser et de structurer cette dernière de manière à pouvoir facilement manipuler le contenu et stocker efficacement de très grandes quantités d'informations. Monique Dagnaud définit le Net comme une réelle centrifugeuse dans laquelle circule et se brassent des milliards d'images et de textes. En effet, chaque trace que nous

laissons sont des données que les robots et les algorithmes sont capables de collecter, de stocker, d'archiver, de traiter et même de commercialiser si nécessaire (Cardon, 2015).

En 2015, Anne Cordier (maître de conférence en sciences de l'information et de la communication) nous fait remarquer qu'il existe un certain agacement des adolescents envers les discours de prévention des risques liés au web. En effet, sensibiliser les élèves à la gestion de leur identité numérique et de leur vie privée en ligne a longtemps été réduit à les prévenir des dangers auxquels on s'expose quand on navigue sur Internet. Cette tendance tend à s'atténuer avec la mise en place de l'Éducation aux Médias et à l'Information, qui permet d'aborder les risques liés au web en enseignant aux élèves comment fonctionne ce réseau, pour ensuite mieux se l'approprier et donc mieux gérer les potentiels dangers. Cette éducation est nécessaire pour permettre aux élèves de prendre du recul vis-à-vis de leurs usages des outils numériques, notamment des services proposés par les géants du web tels que Facebook (renommé depuis peu « Méta ») et Google. Louise Merzeau déclare que « *l'activité des géants du web se résume aujourd'hui à des services d'identité numérique* » (Merzeau, 2013) et que les internautes, même s'ils sont conscients que leurs activités sur le web sont surveillées, ne comprennent pas toujours comment s'opère ce traçage. En n'étant pas ou peu formés à ces notions, les adolescents réduisent leur identité numérique au périmètre de leur profil sur les réseaux sociaux, c'est-à-dire ce qu'ils y font ou disent. Ils ne peuvent donc pas adopter une posture de recul pour comprendre que l'identité numérique est constituée de l'ensemble de leurs traces numériques, collectées, enregistrées et indexées par les moteurs de recherche, même celles concernant leur activité sur les réseaux sociaux. De plus, les conditions générales d'utilisation des réseaux sociaux sont méconnues par les utilisateurs, notamment par les plus jeunes, car elles sont difficilement compréhensibles.

2.3. Cyberviolence et cyberharcèlement

2.3.1. Définitions

Selon Dan Olweus (années 70, approche individuelle), le harcèlement scolaire c'est le fait d'être soumis de façon répétée et à long terme à des comportements agressifs qui portent

préjudice, blessent, mettent en difficulté de la part d'un ou plusieurs élèves. C'est une situation intentionnellement agressive, induisant une relation d'asservissement psychologique.

Selon Anatole Pikas (années 80, approche contextuelle) on s'intéresse plutôt au contexte et au système dans lequel il s'inscrit. Selon lui, le harcèlement scolaire est un phénomène de groupe, la disproportion résulte principalement de la force du groupe et l'intentionnalité n'est pas toujours avérée.

En parallèle, les cyberviolences, qui ne sont pas nécessairement répétées et qui se produisent par le biais d'internet et de la communication électronique, regroupent en particulier :

- Les propos diffamatoires et discriminatoires
- La propagation de rumeurs
- L'usurpation d'identité et le piratage de compte-utilisateur
- La divulgation d'informations ou d'images personnelles
- Les intimidations, insultes, moqueries et menaces
- Les propos humiliants, agressifs et injurieux
- L'incitation à la haine

Le cyberharcèlement est une répétition intentionnelle d'une ou plusieurs formes de cyberviolence, dans la durée. Cela peut être le fait d'une ou plusieurs personnes, à l'encontre d'une ou de plusieurs cibles qui ne peuvent pas facilement se défendre seules.

2.3.2. Cas concret : l'affaire Jessi Slaughter

Nous reprenons ici un exemple extrait de l'ouvrage de Monique Dagnaud, « *Génération Y : Les Jeunes Et Les Réseaux Sociaux : De La Dérision À La Subversion* ». Cette histoire concerne une jeune américaine de 11 ans (en 2010) qui se filme pour raconter ses goûts, ses passions et notamment celle pour les groupes de rock. Elle poste toutes ses vidéos sur Internet. Le 10 juillet 2010, sur un site de rock, une rumeur circule sur elle : elle aurait apparemment eu une relation sexuelle avec un chanteur d'un groupe de rock connu

(à la réputation sulfureuse). Une photo d'elle avec le chanteur en question circule également. Elle répond en se filmant et dit connaître le chanteur mais de façon amicale. Elle se présente comme une fille parfaite, jolie, et dit de ses détracteurs qu'ils sont jaloux. Elle utilise un langage grossier et les provoque en leur souhaitant la mort et, je cite : « d'attraper le sida ». Le site 4Chan (repaire de trolls c'est-à-dire une action de nature à créer des polémiques en provoquant les participants d'un espace de discussion sur un réseau informatique) lance une attaque virale contre la jeune fille en dévoilant son compte Facebook et ses données personnelles. Après cela, elle reçoit de nombreuses injures et menaces de mort, des centaines de pizzas sont commandées en son nom... Par la suite, elle enregistre une autre vidéo où, en pleure, elle implore les internautes d'arrêter. Dans cette vidéo son père apparaît et menace toutes les personnes qui la harcèle. Mais cette dernière va entraîner des moqueries sur la famille de Jessi, des détournements d'images, des parodies... Puis la télévision entre en scène et relate les faits. L'affaire est débattue dans le monde entier. Finalement les autorités américaines vont placer Jessi et sa famille sous protection judiciaires et l'affaire va progressivement être « oubliée ». Néanmoins, cette histoire aura entraîné des répercussions psychologiques pour la jeune fille et sa famille. Des experts d'internet expliquent qu'il ne faut jamais riposter aux attaques massives des internautes car dans des cas comme celui-ci, Internet va permettre la « *résurgence d'instincts archaïques, de comportements débridés que les lois et les valeurs communes réprouvent* ». En effet, les jeunes vont s'exprimer en roue libre et sans aucunes mesures des conséquences.

Une étude en 2010 (« Risk and safety on the Internet, The perspective of European Children » de la London School of Economics and Political Science) réalisée dans 25 pays européens auprès des jeunes de 9 à 16 ans montre que :

- 12 % des jeunes affirment avoir été confrontés à quelque chose qui les a gênés ou bouleversés au cours de leur navigation.
- 5 % disent avoir été insultés ou harcelés.
- 19 % ont été insultés ou harcelés dans OU hors du net (27 % en France).

Plus récemment, une enquête de Génération Numérique (2021), identifie les problèmes rencontrés par les jeunes français sur les réseaux sociaux (voir [Annexe 4](#)). 19 % des jeunes entre 11 et 18 ans ont déjà rencontré un problème sur internet et 46 % de ces problèmes surviennent avec un inconnu. Parmi ces problèmes nous retrouvons des disputes avec une ou

plusieurs personnes (survient chez 58% des jeunes), des insultes de la part d'une ou plusieurs personnes (chez 46 % des jeunes) et des moqueries (chez 22 % des jeunes). Cette enquête révèle également les « pires choses » qui peuvent arriver sur les réseaux sociaux selon ces jeunes de 11 à 18 ans. En premier lieu (30%), c'est le fait d'être ennuyé ou harcelé, suivi par le fait de se faire voler ses données personnelles (25%) et enfin d'avoir des photos ou des vidéos publiées à leur insu (21%). Ces chiffres montrent qu'il existe effectivement une certaine violence dans les rapports des préadolescents et que l'espace/l'univers numérique prolonge cette violence et la stimule sûrement.

III. LA PLACE DE L'ÉCOLE

1. L'ENTRÉE DU NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE

Le XXI^e siècle est aujourd'hui considéré comme le siècle du numérique pour tous. À l'École, cela se traduit dans le Code de l'Éducation par l'article L312-9 qui énonce que « *La formation à l'utilisation responsable des outils et des ressources numériques est dispensée dans les écoles et les établissements d'enseignement [...]. Elle comporte une éducation aux droits et aux devoirs liés à l'usage de l'internet et des réseaux, dont la protection de la vie privée et le respect de la propriété intellectuelle, de la liberté d'opinion et de la dignité de la personne humaine, ainsi qu'aux règles applicables aux traitements de données à caractère personnel. [...]. À l'issue de l'école primaire et du collège, les élèves reçoivent une attestation certifiant qu'ils ont bénéficié d'une sensibilisation au bon usage des outils numériques et des réseaux sociaux³ ainsi qu'aux dérives et aux risques liés à ces outils.* ». Cet article a été modifié par la loi n° 2021-1485 du 15 novembre 2021 visant à réduire l'empreinte environnementale du numérique en France mais il existe dans le Code de l'Éducation depuis 2000. Il était auparavant relié à la section « les enseignements de technologie et d'informatiques ». Cette même année (2000) est créé le Brevet d'Informatique et d'Internet (B2i). En 2008, le B2i est rendu obligatoire pour le Diplôme National du Brevet et le C2i2e, le Certificat d'Informatique et d'Internet pour l'Enseignement et l'Éducation est mis en place pour les enseignants. Par la suite, plusieurs plans vont être adoptés en faveur de l'utilisation

responsable du numérique à l'École comme le « Plan de développement des usages du numérique à l'école » en 2010. Trois ans plus tard, la « Loi d'orientation et de programmation pour la Refondation de l'école de la République » dite « Loi Peillon » a pour objectif de faire entrer l'école dans l'ère du numérique. Elle reconnaît également l'Éducation aux Médias et à l'Information⁹ (EMI) comme un enseignement ayant toute sa place du primaire au lycée (voir dans [Éducation aux Médias et à l'Information](#) dans le [Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture](#)). À la rentrée 2016, avec la mise en place de la réforme du collège et du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture⁸, le « plan numérique pour l'éducation » est généralisé et l'EMI⁹ fait son entrée dans les programmes. Enfin, en 2019, les établissements scolaire voient apparaître un fort déploiement de PIX¹¹ (Service public en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques en cinq domaines : informations et données, communication et collaboration, création de contenus, protection et sécurité, environnement numérique). Se substituant au brevet informatique et Internet (B2I) et au certificat informatique et Internet (C2I) niveau 1, l'obtention de la certification Pix est obligatoire en fin de 3e et en fin de cycle terminal. Cette même année, le thème de l'identité numérique apparaît dans les programmes d'Enseignement Moral et Civique (EMC) de cinquième et l'EMI⁹ intègre les nouveaux programmes du lycées (enseignements communs et de spécialités).

2. LA PLACE DU CONSEILLER PRINCIPAL D'ÉDUCATION ET DE L'ENSEMBLE DE L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

2.1. Dans les textes

2.1.1. Le référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation

La liste des compétences que les professeurs, professeurs documentalistes et conseillers principaux d'éducation doivent maîtriser pour l'exercice de leur métier est publiée au Bulletin Officiel du 25 juillet 2013. Ce référentiel de compétences a plusieurs objectifs :

- Affirmer que tous les personnels concourent à des objectifs communs et peuvent se référer à la culture commune de leur profession.
- Reconnaître la spécificité des métiers du professorat et de l'éducation, dans leur contexte d'exercice.
- Identifier les compétences professionnelles attendues. Celles-ci s'acquièrent et s'approfondissent dès la formation initiale et se poursuivent tout au long de la carrière par l'expérience professionnelle et l'apport de la formation continue.

Plusieurs compétences peuvent être reliées à la thématique de l'identité numérique ce qui montre que cette dernière a toute sa place à l'École et quelle concerne l'ensemble des professeurs et personnels d'éducation.

Compétences communes à tous les professeurs et personnels d'éducation	
Les professeurs et les personnels d'éducation, pédagogues et éducateurs au service de la réussite de tous les élèves	<p><u>Compétence Commune n°5</u> : accompagner les élèves dans leur parcours de formation.</p> <p><u>Compétence Commune n°9</u> : intégrer les éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice de son métier (aider les élèves à s'approprier les outils et les usages numériques de manière critique et créative, participer à l'éducation des élèves à un usage responsable d'Internet).</p>
Les professeurs et les personnels d'éducation, acteurs de la communauté éducative	<u>Compétences Communes 10, 12 et 13</u> : coopérer au sein d'une équipe, avec les parents d'élèves et avec les partenaires de l'école.
Compétences spécifiques aux conseillers principaux d'éducation	

<p>Les conseillers principaux d'éducation, accompagnateurs du parcours de formation des élèves</p>	<p><u>Compétence Spécifique n°5</u> : accompagner le parcours de l'élève sur les plans pédagogiques et éducatifs.</p> <p><u>Compétence Spécifique n°6</u> : accompagner les élèves dans leur formation à une citoyenneté participative.</p> <p><u>Compétence Spécifique n°7</u> : participer à la construction du parcours des élèves.</p>
<p>Les conseillers principaux d'éducation, acteurs de la communauté éducative</p>	<p><u>Compétence Spécifique n°8</u> : travailler dans une équipe pédagogique.</p>

Tableau 1: Compétences extraites du référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation (2013)

2.1.2. L'Éducation aux Médias et à l'Information

L'Éducation aux Médias et à l'Information⁹ (EMI) permet aux élèves d'apprendre à lire, à décrypter l'information et l'image, à aiguïser leur esprit critique, à se forger une opinion, compétences essentielles pour exercer une citoyenneté éclairée et responsable en démocratie (définition de l'EMI dans le parcours citoyen, circulaire n°2016-092 du 20 juin 2016). L'objectif est de permettre aux élèves d'exercer leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication, former des « cybergénéralistes » actifs, éclairés et responsables. L'EMI⁹ a également comme objectif d'accompagner la parole des élèves dans le cadre scolaire, pour les former à la responsabilité et à l'exercice de la liberté d'expression ainsi que permettre la compréhension et l'usage autonome des médias par les élèves et les enseignants qui sont à la fois lecteurs, producteurs et diffuseurs de contenus.

En 2013, avec la loi « d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République », l'EMI⁹ est reconnu comme un enseignement ayant toute sa place du primaire au lycée. Cette loi prévoit en effet un renouvellement de l'éducation aux médias, à l'information et à l'usage responsable d'internet et des réseaux sociaux, pour former les citoyens de demain. Pour cela, un cadre de référence précisant les objectifs de l'éducation aux médias est proposé, ainsi qu'une déclinaison concrète par discipline. Trois ans plus tard, l'EMI⁹ fait son entrée dans les programmes du cycle 4 avec 27 compétences regroupées en 4 grands domaines : utiliser les médias de manière autonome, exploiter l'information de

manière raisonnée, utiliser les médias de manière responsable, produire, communiquer et partager des informations. En 2019, l'EMI² est intégrée dans les enseignements communs et de spécialité au lycée.

Le CLEMI¹⁰ (Centre pour l'Éducation aux Médias et à l'Information) est chargé de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif. Il propose de nombreuses activités et diverses ressources pour outiller les personnels des établissements scolaires. Par exemple, la Semaine de la Presse et des Médias dans l'École, qui a lieu tous les ans, permet de mettre en perspective l'ensemble des enjeux de l'EMI² en offrant un accès à un panel de journaux et des offres numériques diversifiées. Cela offre la possibilité de sensibiliser plus encore les élèves aux questions relatives à l'information et à la responsabilité liée à la publication et au partage de contenus. Chaque année, un nouveau thème est mis en avant (le thème de 2021 était « s'informer pour comprendre le monde »).

Le CPE a totalement légitime dans la mise en place de l'EMI² car il s'inscrit pleinement dans le parcours citoyen des élèves, en lien avec les compétences spécifiques 5 et 6 du CPE. En EMI², le CPE, en collaboration avec l'ensemble de la communauté éducative (CC10, 12 et 13), peut mettre en place différentes animations afin de favoriser le développement de compétences chez les élèves tels que la compréhension de certaines notions spécifiques, l'esprit critique ou encore la créativité. Pour cela, il dispose de différents temps pédagogiques comme les heures de cours dans le cadre du S4C⁸ en collaboration avec les enseignants, les heures d'Accompagnement Personnalisé et de permanence en relation avec l'équipe de vie scolaire et les temps libres des élèves avec les membres des instances, les délégués et l'ensemble des élèves.

2.1.3. Le Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture

Il présente ce que tout élève doit savoir et maîtriser à seize ans. Il rassemble l'ensemble des connaissances, compétences, valeurs et attitudes nécessaires pour réussir sa scolarité, sa vie d'individu et de futur citoyen. Il définit les compétences, basées sur des connaissances, relevant des différents domaines d'enseignement, qu'un élève doit progressivement maîtriser pendant la scolarité obligatoire : « *le socle commun de*

connaissances, de compétences et de culture prévu à l'article L.122-1-1 est composé de cinq domaines de formation qui définissent les grands enjeux de formation durant la scolarité obligatoire. [...]. Chacun de ces domaines requiert la contribution transversale et conjointe de toutes les disciplines et démarches éducatives. ».

N° du domaine	Dénomination	Lien au numérique
1	Les langages pour penser et communiquer	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages informatiques.
2	Les méthodes et outils pour apprendre	<p><u>Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information</u> : l'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.</p> <p><u>Outils numériques pour échanger et communiquer</u> : l'élève utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer notamment par le biais des réseaux sociaux dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse.</p>
3	La formation de la personne et du citoyen	<u>Réflexion et discernement</u> : permettre aux élèves de s'épanouir et de devenir des cyber-citoyens éclairés.
4	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Démarches scientifiques.
5	Les représentations du monde et de l'activité humaine	Organisations et représentations du monde.

Tableau 2: La place du numérique au sein du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture (2015).

2.2. Sur le terrain

2.2.1. Les enjeux

A l'École, la révolution numérique est une chance car les nouveaux outils technologiques offrent un potentiel de renouveau pédagogique important, pouvant améliorer l'efficacité et l'équité du système éducatif. Mais elle est aussi un défi lié au développement rapide des usages du numérique. En effet, dans un monde où l'outil informatique et les réseaux sociaux occupent une place centrale notamment dans les débats et dans la diffusion de la parole de chacun (aujourd'hui, tout le monde peut publier sans filtre, à des millions d'individus, toutes sortes d'informations, qu'elles soient vraies ou fausses), il est essentiel que l'École donne aux élèves les savoirs correspondants, qu'elle les prépare à la citoyenneté numérique et aux emplois de demain. Il existe un grand nombre d'enjeux liés à la question du numérique à l'École :

- La problématique des réseaux sociaux³, du cyberharcèlement, du « happy-slapping » (filmer une agression et la diffuser sur le net). Toute ces thématiques ont une répercussion dans les établissements scolaires car elles ont impact sur le métier d'élève.
- L'impact du numérique sur le monde et donc sur les nouvelles générations d'élèves. Les nouvelles générations sont hyperconnectées ce qui peut mettre en difficulté les intervenants qui ne se sentent pas suffisamment équipés face aux élèves.
- La problématique des écrans qui est à différencier de la problématique des réseaux sociaux.
- L'accès pour tous aux informations qui entraîne la problématique du « tri » dans les informations.
- La question du numérique qui rentre dans l'intime des élèves ce qui peut entraîner une mise en difficulté des intervenants face aux élèves.

2.2.2. Analyse des données

Nous verrons plus en détail par la suite la méthodologie autour du recueil de données (voir [Partie II : cadre pratique, la méthodologie](#)), mais les résultats d'un des deux

questionnaires que j'ai réalisés nous intéressent particulièrement dans cette partie. L'objectif de ce questionnaire était de recueillir l'avis de professionnels de terrain pour étayer et compléter ma propre expérience et ainsi tenter de comparer ce qui est attendu dans les textes officiels et ce qui se fait réellement en pratique.

Travaillez vous avec vos élèves, sur des thématiques liées au numérique et à l'utilisation qu'ils en font?

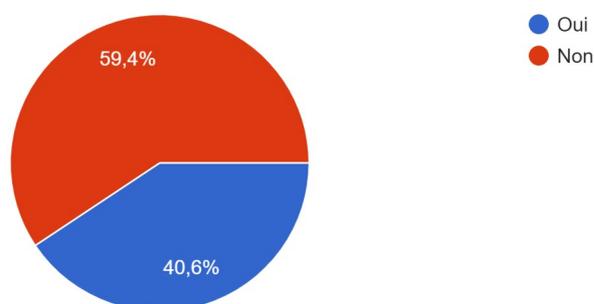


Figure 1: Formation au numérique

La majorité des répondants affirment ne pas travailler avec leurs élèves sur des thématiques liées au numérique. Néanmoins, si l'on reprend les compétences communes à tous les personnels d'éducation et notamment la compétence n°9, une de nos missions est d'intégrer les éléments de la culture numérique nécessaire à l'exercice de notre métier en aidant les élèves à s'approprier les outils et les usages numériques de manière critique et créative et en participant à l'éducation des élèves à un usage responsable d'Internet. De plus, si l'on se focalise sur les compétences qui doivent être acquises par les élèves, le domaine n°2 du S4C spécifie, entre autre, que les élèves doivent être capable de comprendre la différence entre sphères publique et privée, savoir ce qu'est une identité numérique et être attentif aux traces qu'ils laissent. Ils doivent développer une véritable culture numérique.

Pourtant, malgré le fait que presque 60 % des répondants n'interviennent pas auprès de leurs élèves sur des thématiques numériques, ils sont majoritairement conscients que cela fait partie de leurs missions et que c'est une thématique importante, comme le montre les graphiques ci-dessous.

Pensez vous que cela fasse parti de vos missions?

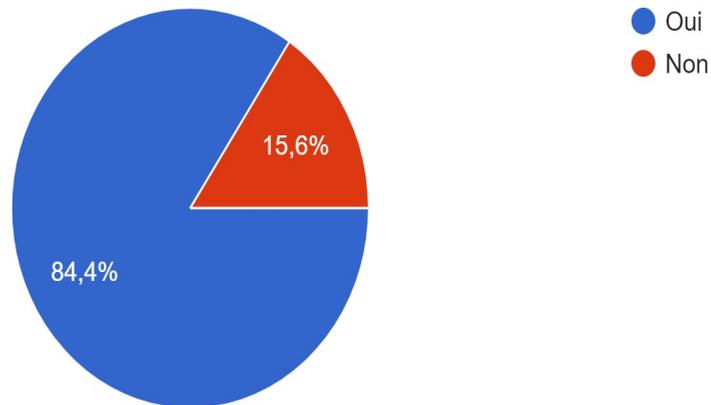


Figure 2: Les missions des personnels d'éducation

Notez sur 5 l'importance de cette éducation au numérique pour les élèves selon vous

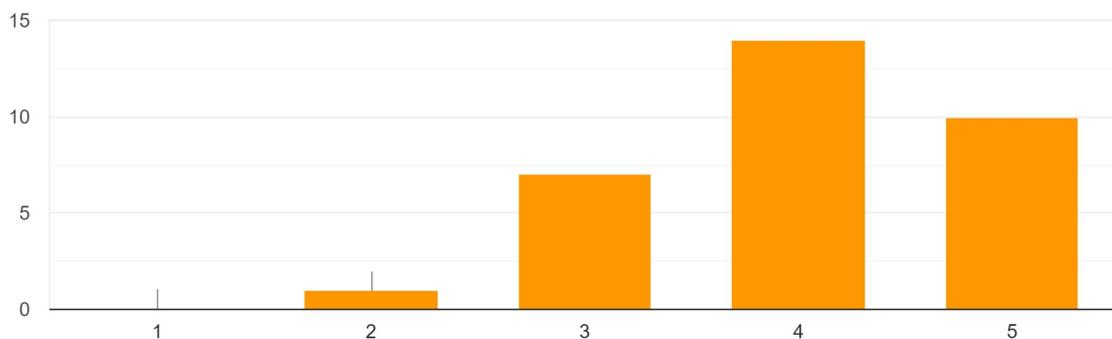


Figure 3: Importance de l'éducation au numérique

Nous pouvons donc nous demander pourquoi la différence est si importante entre ce que les personnels d'éducation savent des textes et la réalité de terrain. Cela peut provenir du fait qu'ils ne se sentent pas légitime ou pas suffisamment « armés » pour intervenir sur cette thématique. En effet, d'après les graphiques ci-dessous, près de 60 % des personnes

interrogées ne se sentent pas en capacité de former les élèves sur les thématiques du numérique. Parmi eux, environ 90 % ne pensent pas avoir suffisamment de connaissances personnelles pour intervenir auprès des élèves, 37 % disent manquer de temps et un peu plus de 20 % ne se sentent pas suffisamment à l'aise du fait que les élèves soient déjà hyperconnectés.

Pensez vous être en capacité de former les élèves sur les thématiques du numérique ?

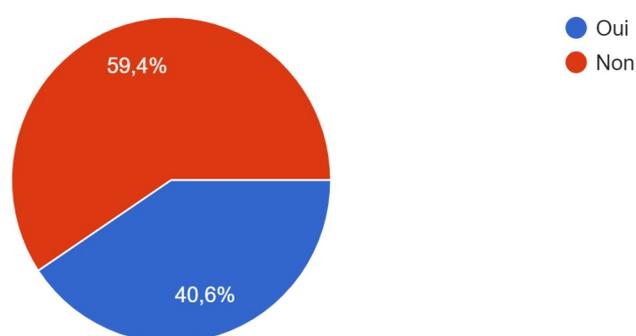


Figure 4: Former les élèves au numérique

Quels sont les freins pour vous ?

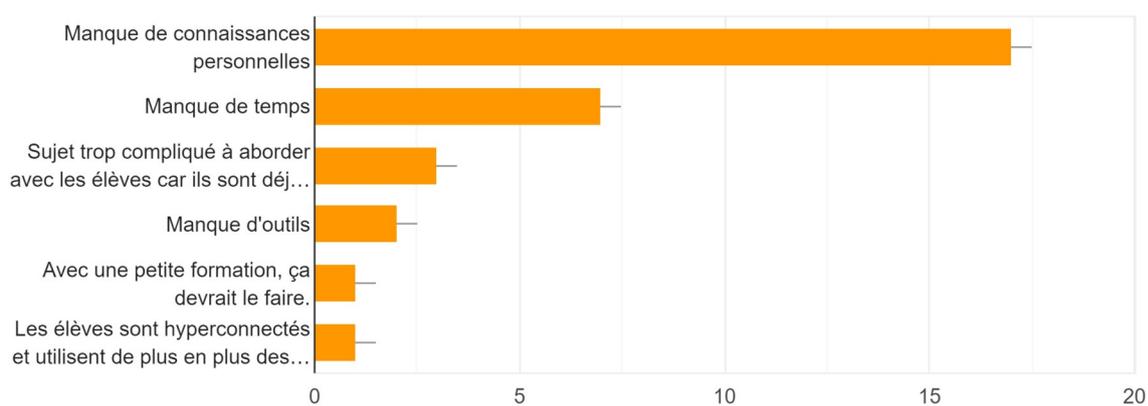


Figure 5: Les freins pour former au numérique

Si l'on se focalise sur un cadre plus précis lié à la thématique du numérique, nous pouvons constater que presque 91 % des répondants ont déjà entendus parler de l'Éducation aux Médias et à l'Information. Néanmoins, 62 % des répondants n'ont jamais réalisés d'activités dans ce cadre là (voir graphiques ci-dessous).

L'EMI existe au collège depuis 2016 et n'est pas destinée à être seulement réalisée par le professeur documentaliste ou le professeur de lettres. Il peut être un très bon cadre pour chacun d'entre nous afin d'entreprendre plusieurs interventions, seul ou en co-animation, sur différentes thématiques liées au numérique. Cela peut évidemment englober la question de l'identité et des traces numériques car être conscient de l'existence de ces notions et savoir les manier au mieux c'est devenir un cyber-citoyen responsable et éclairé.

Avez vous déjà entendu parler de l'EMI, l'Education aux Médias et à l'Information ?

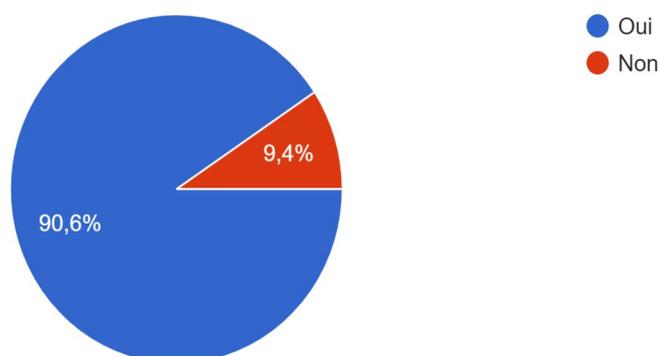


Figure 6: L'Éducation aux Médias et à l'Information

Avez vous déjà réalisé des activités avec vos élèves dans le cadre de l'EMI?

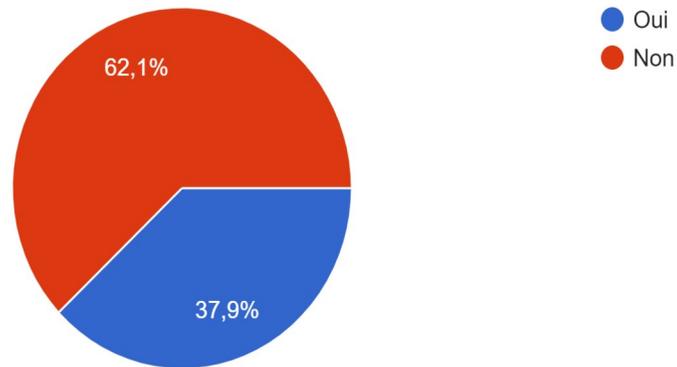


Figure 7: L'Éducation aux Médias et à l'Information

Parmi les personnels qui interviennent auprès des élèves sur des thématiques liées au numérique, que ce soit dans le cadre de l'EMI ou dans un autre cadre, 40 % des éducateurs interviennent sur la question du cyberharcèlement et plus globalement sur les dangers et les risques du numérique et des réseaux sociaux et 12 % sur de la prévention et de la sensibilisation aux réseaux sociaux (voir graphique ci-dessous). Néanmoins, comme le rappelle Anne Cordier (2015), il existe un certain agacement des adolescents envers les discours de prévention des risques liés au web. L'objectif serait donc de tendre vers des interventions avec des entrées différentes, en s'appuyant par exemple sur l'Éducation aux Médias et à l'Information, en enseignant aux élèves comment fonctionne ce réseau, pour ensuite mieux se l'approprier et donc mieux gérer les potentiels dangers.

Interventions sur la thématique du numérique

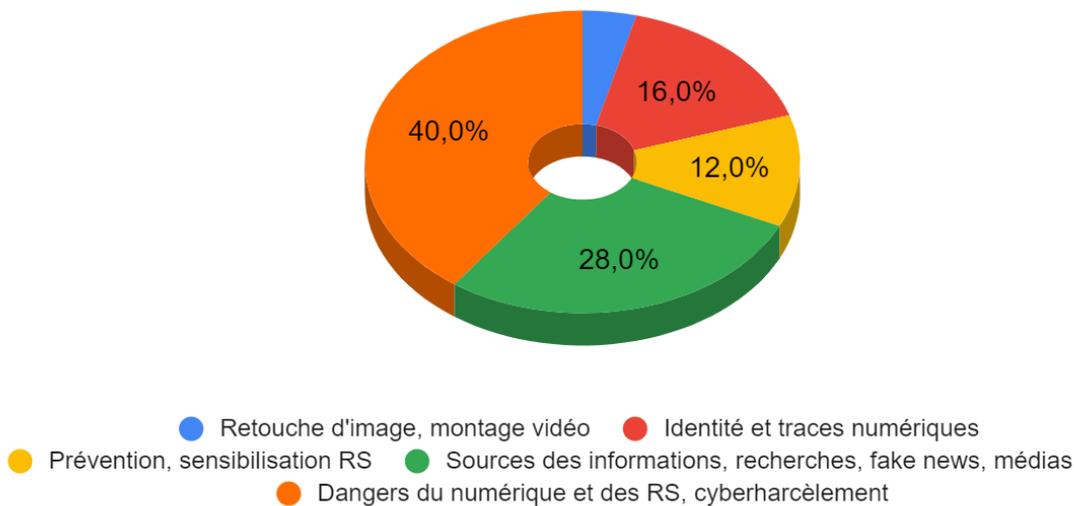


Figure 8: Types d'interventions

Pensez vous qu'il est important d'aborder ces notions avec les élèves pendant leur scolarité ?

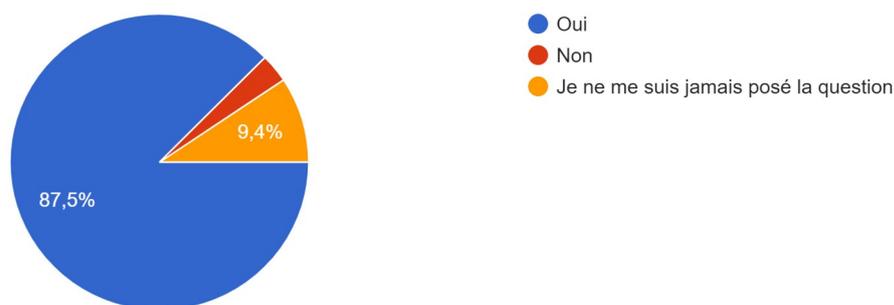


Figure 9: Les notions d'identité et de traces numériques

Malgré le fait qu'ils n'interviennent pas forcément d'eux même sur cette thématique, la grande majorité des répondants s'accorde sur le fait qu'il est important d'aborder les notions d'identité et de traces numériques avec les élèves.

CONCLUSION PARTIE 1

Les notions d'identité et de traces numériques sont relativement récentes mais évoluent néanmoins très rapidement. Ceci renforce le fait qu'il est nécessaire de s'en emparer à l'École pour éduquer au mieux les élèves sur ces thématiques qui font parties de leur quotidien et qui sont complexes de part leur évolution incessante et croissante. Nous avons en effet vu précédemment qu'il semble nécessaire pour les jeunes d'entrer dans cet univers numérique pour se socialiser. Malgré tout, le numérique présente également des dangers, auxquels les jeunes sont conscients, mais en être conscients ne veut pas dire qu'ils sont capables de les gérer. L'École joue donc aussi un rôle de transmission de savoirs-faire relatifs à cette thématique. Cela peut passer par l'apprentissage des notions d'identité et de traces numériques : qu'est ce que c'est ? Est-ce que je peux les contrôler ? Quels sont leurs impacts sur ma vie numérique et réelle ? Etc. Néanmoins, comme nous venons de le voir, les personnels éducatifs à l'école ne sont pas toujours à l'aise sur ce format que ce soit par manque de connaissances, par manque de temps ou encore parce qu'ils considèrent les élèves comme suffisamment hyperconnectés ce qui pourrait rendre l'intervention plus délicate.

PARTIE 2 : CADRE PRATIQUE

I. MÉTHODOLOGIE

Après avoir analysé l'identité numérique et tout ce qui en découle ainsi que les pratiques numériques des adolescents, j'ai décidé de recueillir des données auprès de ces derniers directement. Malgré les études déjà réalisées qui nous éclairent sur les grandes tendances nationales et internationales, il est important de connaître le point de vue des élèves de notre établissement avant d'intervenir auprès d'eux. Partir de ce qu'ils savent déjà permet de donner plus de sens à l'intervention. Il est également important de connaître le point de vue des intervenants, enseignants et personnels de l'établissement, pour être à même de leur apporter les ressources nécessaires afin qu'ils ne se retrouvent pas en difficulté face aux élèves. En effet, nous avons vu précédemment que les notions d'identité et de traces

numériques sont des notions plutôt complexes. Le fait qu’elles soient relativement récentes et qu’elles évoluent, tout comme le numérique, de manière exponentielle, rend la tâche d’apprentissage et la formation plus difficile pour les personnels. De plus, les nouvelles générations, hyperconnectées, peuvent parfois être réfractaires à ce type d’intervention car elles pensent avoir déjà suffisamment de connaissances et n’accordent pas ou peu de légitimité aux intervenants. Il était donc primordiale de recueillir des données de la part de chacun des protagonistes.

J’ai donc choisi de réaliser des questionnaires, un à destination des collégiens et un à destination des personnels d’éducation en collège. Le questionnaire à destination des élèves est le questionnaire principal qui va me permettre d’en savoir plus sur les pratiques des adolescents dans un premier temps et qui, dans un deuxième temps, m’apportera des réponses sur leur connaissance des traces qu’ils laissent en naviguant sur le web et sur leur prise de conscience, ou non, de la construction inconsciente de leur identité numérique. Pour construire ce questionnaire je me suis appuyée sur ma partie théorique en reprenant de grands axes comme les pratiques des adolescents concernant les réseaux sociaux ou encore la place de leurs informations personnelles sur le net et leur rapport à celles-ci (voir [annexe 5](#)). J’ai pris la décision de réaliser un questionnaire plutôt court car je ne voulais pas que de trop nombreuses questions empêchent les élèves d’aller jusqu’au bout de celui-ci. Le deuxième questionnaire, à destination des personnels d’éducation en collège (notamment professeurs et CPE), est utilisé pour étayer mes propos et apporter une réponse plus élargie sur ce qu’il se passe sur le terrain (voir [Place de l’école : sur le terrain](#)).

Questionnaires	Population
Élèves	Élèves de collège : de la 6ème à la 3ème.
Adultes	Éducateurs en collège : enseignants et conseillers principaux d’éducation.

Tableau 3: Populations ciblées

J’ai décidé de travailler avec des élèves de collège pour deux raisons. Tout d’abord pour des raisons pratiques car je travaille actuellement dans un collège, mais surtout, si l’on

s'en réfère à la réglementation, les élèves de moins de 13 ans (donc 6ème-5ème) ont interdiction d'être inscrits sur un réseau social et les enfants de moins de 15 ans (donc 4ème et début de 3ème) n'ont pas le droit de s'inscrire sans l'autorisation de leurs parents. Les collégiens sont donc sensés être peu à avoir des réseaux sociaux. Sauf que dans la réalité, si l'on reprend les données statistiques, une grande majorité des ces enfants ont accès aux réseaux sociaux (le questionnaire permettra d'ailleurs de renforcer ou non ces informations). Il est donc primordiale de travailler avec eux le plus tôt possible pour qu'ils aient conscience de ce qu'il y font et de comment fonctionne le système du web.

J'ai réalisé des questionnaires dans un souci pratique notamment. Le fait de ne disposer que d'une année pour écrire mon mémoire a précipité ce choix. Il aurait néanmoins été intéressant de réaliser quelques entretiens par la suite pour aller plus loin dans certaines réponses. Cela peut également se faire en classe, directement avec les élèves, à l'aide de différents outils pédagogiques comme [Wooclap](#) par exemple (permet aux élèves de s'exprimer de manière anonyme et d'utiliser le numérique de manière pédagogique).

J'ai décidé de diffuser mes questionnaires par Pronote afin d'atteindre un maximum de monde, le plus rapidement possible. Je les ai fait passer dans trois établissements différents : le collège où j'exerce, le collège de ma tutrice et le collège où j'étais élève afin de recueillir le plus de données possibles pour que mes résultats soient plus parlants et plus précis.

II. PRÉSENTATION ET ANALYSE DES DONNÉES

Questionnaires	Réponses
Élèves	504 réponses
Adultes	32 réponses

Tableau 4: Nombre de réponses aux différents questionnaires

Nous allons analyser ici le questionnaire à destination des élèves, celui à destination des adultes ayant déjà été analysé dans la partie précédente.

Quel âge avez-vous ?

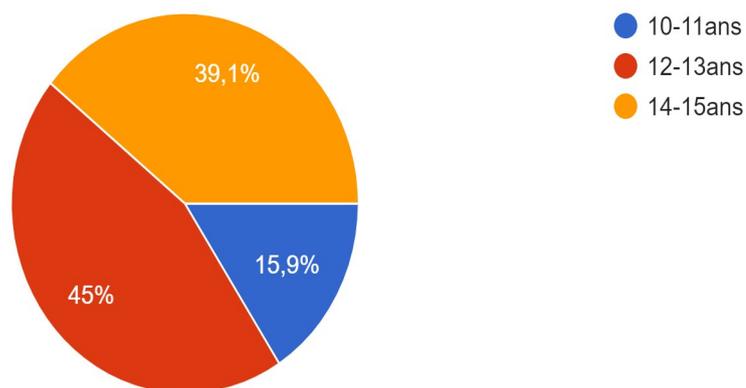


Figure 10: Âge des répondants

La première question de ce questionnaire à destination des élèves concernait leur âge. En effet, si l'on reprend la réglementation, les adolescents de moins de 13 ans ne sont pas autorisés à s'inscrire sur un réseau social et ceux de moins de 15 ans à le faire sans l'autorisation de leurs parents. Nous verrons par la suite quel pourcentage d'élèves de moins de 13 ans possède au moins un réseau social.

Ce questionnaire s'étendant à un public assez large, il était important de pouvoir analyser quelle tranche d'âge serait la plus représentée. Nous pouvons donc voir avec le graphique ci-dessus que ce sont les 12-15 ans qui ont le plus répondu et cela de manière assez tranchée. Ce résultat peut être dû à plusieurs éléments. Tout d'abord, un élément purement technique. Le fait que le questionnaire soit passé par Pronote a constitué un premier « tri » entre les élèves.

Si l'on prend l'exemple de mon établissement, nous pouvons voir sur la figure ci-dessous, les différents pourcentages qui correspondent au nombre d'élèves qui ont vu le message que je leur ai envoyé, avec le lien du questionnaire. Si l'on prend le pourcentage global, 44 % des élèves de mon collège ont lu le message ce qui correspond à 234 élèves sur 531. Parmi ces élèves certains ont répondu au questionnaire et d'autres non. Cela peut être dû au fait qu'ils ne

se sentaient pas concernés par la thématique, soit parce qu'ils ne possèdent pas de réseaux sociaux (ce qui pourra se vérifier par la suite notamment chez les sixièmes), soit parce que la thématique ne leur parlaient pas.

Destinataires	Classe	AR reçu
▲ Éèves (532)		44%
▷ 3E 1 (27)		22%
▷ 3E 2 (30)		47%
▷ 3E 3 (29)		52%
▷ 3E 4 (29)		31%
▷ 3E 5 (28)		39%
▷ 4E 1 (28)		25%
▷ 4E 2 (29)		45%
▷ 4E 3 (29)		48%
▷ 4E 4 (26)		50%
▷ 4E 5 (26)		46%
▷ 5E 1 (28)		32%
▷ 5E 2 (27)		48%
▷ 5E 3 (27)		63%
▷ 5E 4 (25)		32%
▷ 5E 5 (26)		42%
▷ 6E 1 (27)		56%
▷ 6E 2 (30)		43%
▷ 6E 3 (30)		57%
▷ 6E 4 (30)		53%

Figure 11: Pourcentage de messages reçus

Il était important dans un premier temps de questionner les pratiques des élèves afin de se positionner dans un contexte numérique plus précis. Nous pouvons voir ci-dessous que presque 60 % des répondants possèdent un ordinateur et un téléphone portable et qu'un grand nombre d'entre eux possèdent au moins un des deux. La grande majorité possède donc une identité numérique ce qui renforce l'idée de travailler sur cette notion à l'école. De plus, leur présence sur les réseaux sociaux est indéniable, comme nous pouvons le constater sur le deuxième graphique, et c'est une donnée importante à connaître car c'est notamment en se connectant sur les réseaux sociaux que les adolescents laissent de nombreuses traces numériques.

Possédez vous un outil de communication numérique ?

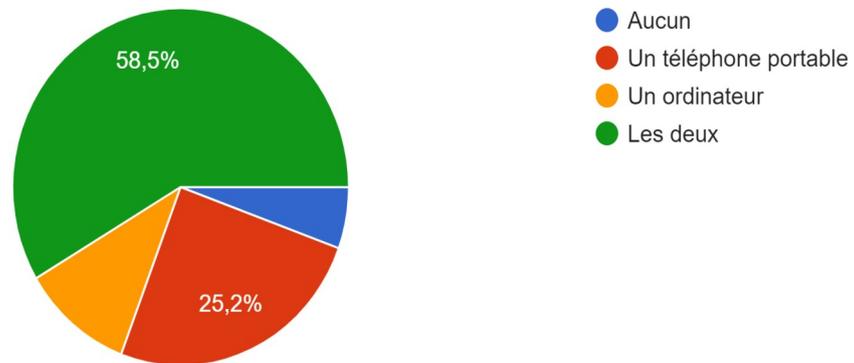


Figure 12: Outils de communication numérique

Sur combien de réseaux sociaux êtes-vous inscrit?

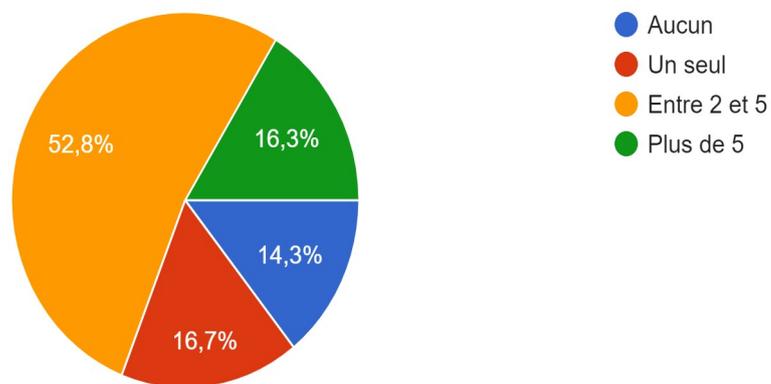


Figure 13: Inscription sur les réseaux sociaux

Pour aller plus loin dans l'analyse nous pouvons relier le critère de l'âge avec celui du nombre de réseaux sociaux possédés par les jeunes.

Sur combien de réseaux sociaux êtes-vous inscrit? (10-11 ans)

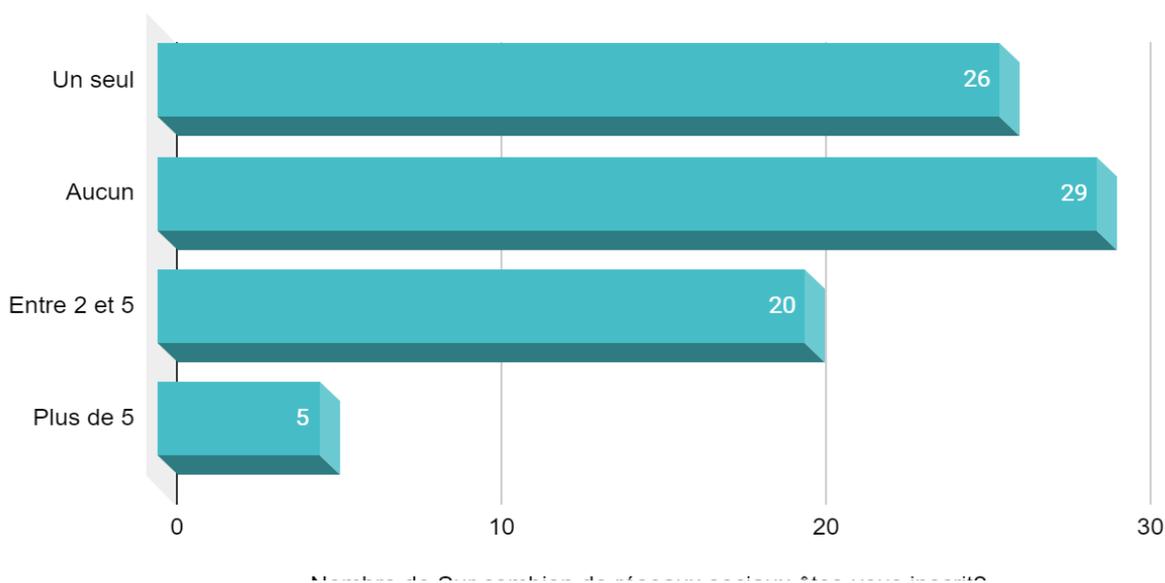


Figure 14: Données 10-11 ans

Sur combien de réseaux sociaux êtes-vous inscrit? (12-13 ans)

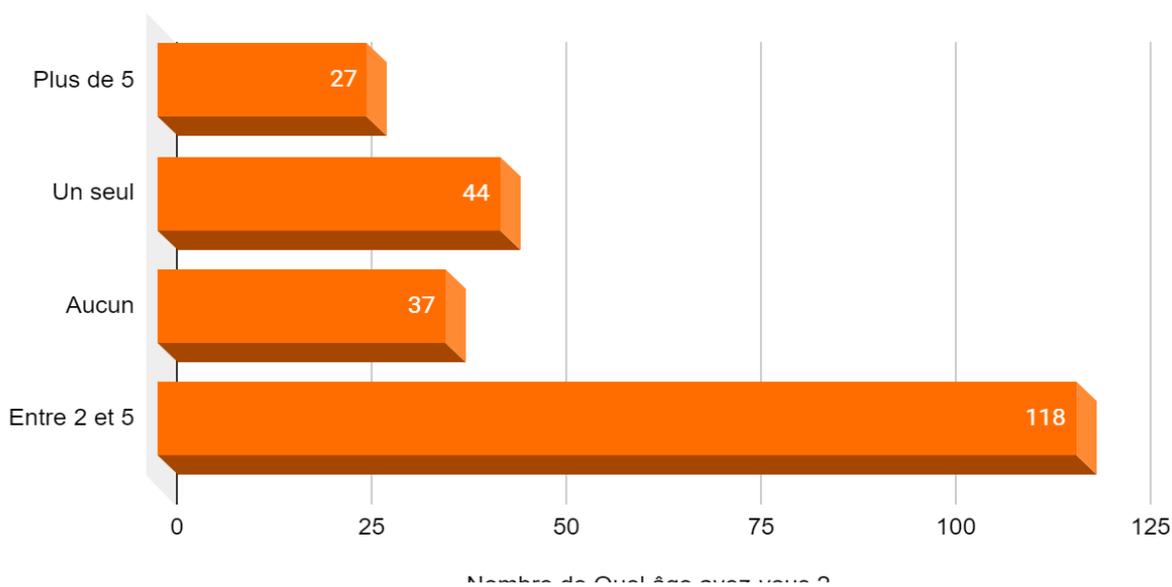


Figure 15: Données 12-13 ans

Pour les moins de 13 ans, qui ne sont légalement pas sensés être inscrit sur les réseaux sociaux, la majeure partie des répondants (138 élèves) possède entre deux et cinq réseaux sociaux (notamment chez les 12-13 ans). Nous pouvons également constater qu'avec l'âge le nombre de réseaux sociaux par élève augmente considérablement. On passe de 25 % des

répondants de 10-11 ans qui possède entre deux et cinq réseaux sociaux à 52 % chez les 12-13 ans par exemple. Enfin, si l'on compare avec les chiffres du graphique ci dessous, nous pouvons constater que le nombre d'élève ne possédant aucun réseaux sociaux à diminué drastiquement avec l'âge (36 % chez les 10-11 ans contre 3 % chez les 14-15 ans). Cela peut s'expliquer par le fait que les adolescents recherchent une certaine reconnaissance de l'autre à travers ces réseaux et ont besoin d'y être connecté pour se socialiser. En effet, comme vu précédemment Internet et le téléphone représentent chez les jeunes la possibilité de franchir un cap dans la prise d'autonomie, s'affranchir du regard parental, tester la reconnaissance de ses pairs, exprimer quelque chose de soi, etc.

Sur combien de réseaux sociaux êtes-vous inscrit (14-15 ans)

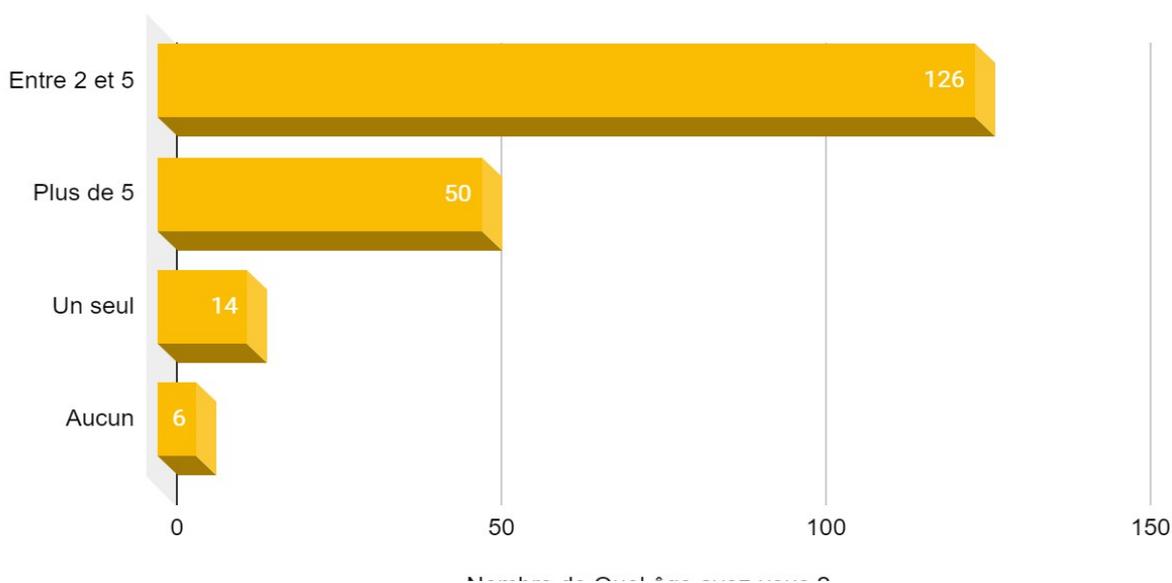


Figure 16: Données 14-15 ans

Si l'on compare ces différents résultats avec les résultats nationaux de l'enquête Génération Numérique par exemple, nous pouvons voir, comme l'indique le graphique ci-dessous, que les élèves de moins de 13 ans ayant répondu au questionnaire se situent 10 points au dessus de la moyenne nationale, moyenne qui était déjà en augmentation par rapport à 2020 (4 points de plus). Cela renforce encore l'importance d'intervenir auprès des élèves concernant cette thématique du numérique.

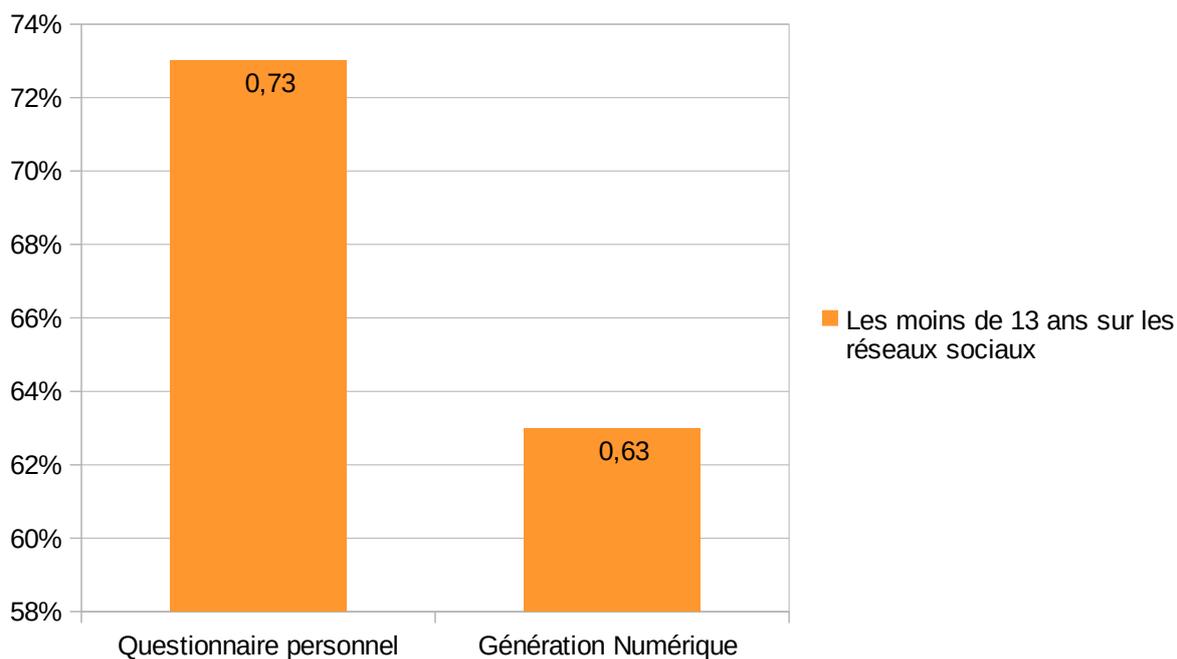


Figure 17: Comparaison entre moyenne nationale et résultats du questionnaire

Pensez vous avoir une identité numérique ?



Figure 18: Identité numérique

En amont de cette question « *pensez-vous avoir une identité numérique ?* », une définition simple et abordable de la notion d'identité était rappelée. Néanmoins, nous pouvons constater que de nombreux élèves ne comprennent pas ou ne connaissent pas la notion d'identité numérique. De plus, parmi les 26 % qui ont voté pour le « oui » certains peuvent en réalité avoir une vision erronée de la définition de ce concept. Nous pouvons d'ailleurs le

constater avec la dernière question du questionnaire qui était une question ouverte et non obligatoire : « *Selon vous, qu'est ce qui définit votre identité numérique ?* », certains élèves ont apportées des réponses qui ne correspondent pas à la définition de l'identité numérique, tel que : une identité numérique est « *sûre et secrète* », « *une identité numérique est une identité souvent anonyme pour utiliser internet en sécurité et partager ses opinions* », « *nous contrôlons notre identité numérique, nous publions, likons, commentons. Nous et personne d'autre !* », « *une identité numérique est un sorte de fausse identité que l'on se donne pour ne pas être reconnu* », etc. Néanmoins, cette question ouverte était très intéressante car les réponses peuvent être utilisées au début d'une intervention pour pouvoir partir de ce que pensent les élèves afin de construire une séquence pédagogique autour de cette notion qui ai plus de sens pour eux.

Utilisez-vous un pseudonyme sur les réseaux sociaux?

Comparaison questionnaire personnel et enquête Génération Numérique

- Non jamais
- Parfois pour certains RS
- Oui mais j'utilise toujours le même
- Oui et j'ai un pseudo différent pour chaque RS
- Je n'utilise pas les réseaux
- Utilisation de son vrai nom sur les RS (Enquête Génération Numérique)



Figure 19: Utilisation d'un pseudonyme

Selon l'enquête Génération Numérique de 2020, 52 % des jeunes de 11 à 18 ans déclarent utiliser leur vrai nom sur les réseaux sociaux. Sur mon échantillon de jeunes de 10 à 15 ans, 15,30 % d'entre eux affirment ne jamais utiliser de pseudonyme. Suite à ces réponses, il serait intéressant de revenir dessus plus précisément avec les élèves pour connaître leur point de vue sur l'utilisation du pseudonyme mais également sur celui de l'avatar.

Pensez vous qu'il y ait des informations personnelles vous concernant sur vos réseaux sociaux?

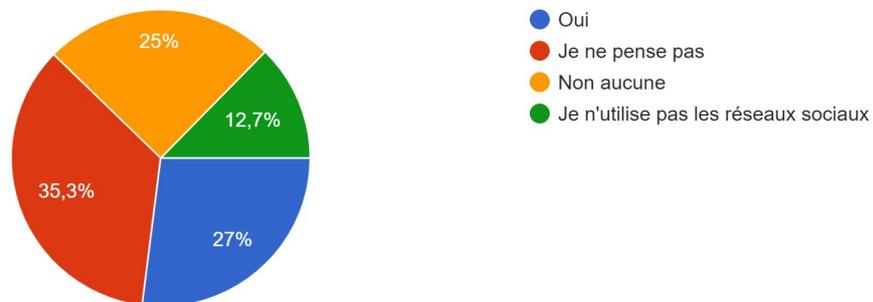


Figure 20: Informations personnelles

La majorité des élèves ne pense pas que des informations personnelles les concernant soient présentes sur leurs réseaux sociaux. Pourtant sur la question suivante (voir graphique ci-dessous) : « *quelles types d'informations sont présentes sur vos réseaux sociaux ?* » seulement 28 % des élèves répondent « aucune ou je ne sais pas » et parmi eux se concentrent aussi les élèves ne possédant pas de réseaux sociaux. Cela peut venir du fait qu'ils n'aient pas conscience de ce que représente une information personnelle et qu'en tant qu'utilisateur ils n'aient pas forcément introduit intentionnellement ces informations dans le système. Si l'on reprend la définition de la CNIL, les données à caractère personnel représentent « *toute information relative à une personne physique susceptible d'être identifiée, directement ou indirectement* » autrement dit une donnée à caractère personnel peut donc être : un nom, une photo, une adresse postale, une adresse mail, un numéro de téléphone, une adresse IP², un identifiant de connexion informatique, un enregistrement vocal, etc. Peu importe que ces informations soient confidentielles ou publiques. La grande majorité de ces informations sont évidemment présentes sur les réseaux sociaux même si elles ne sont pas introduites de manière intentionnelle.

Quelles types d'informations sont présentes sur vos réseaux sociaux?

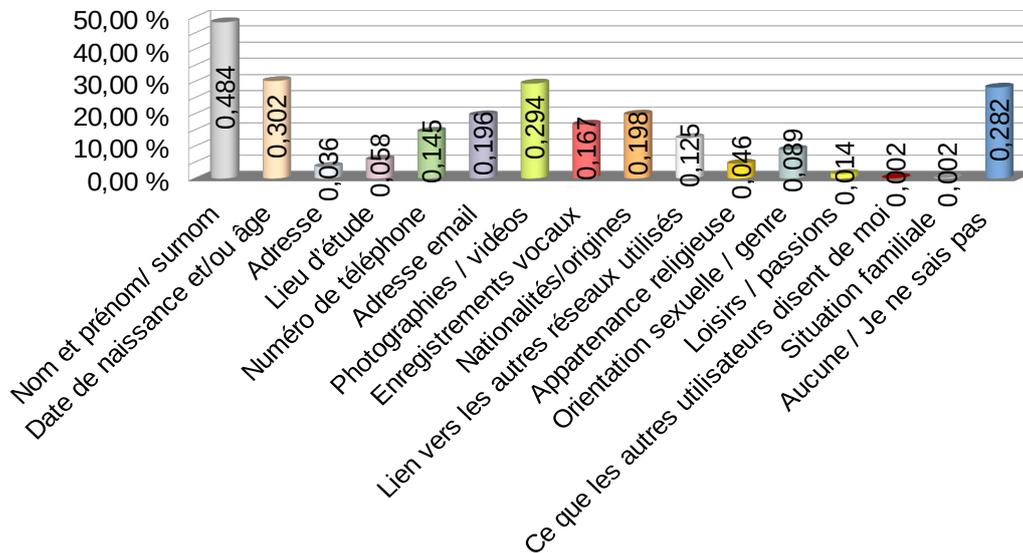


Figure 21: Informations présentes sur les réseaux sociaux

Ces informations sont des traces numériques. Pensez vous qu'il existe d'autres types de traces numériques ?



Figure 22: L'existence des traces numériques

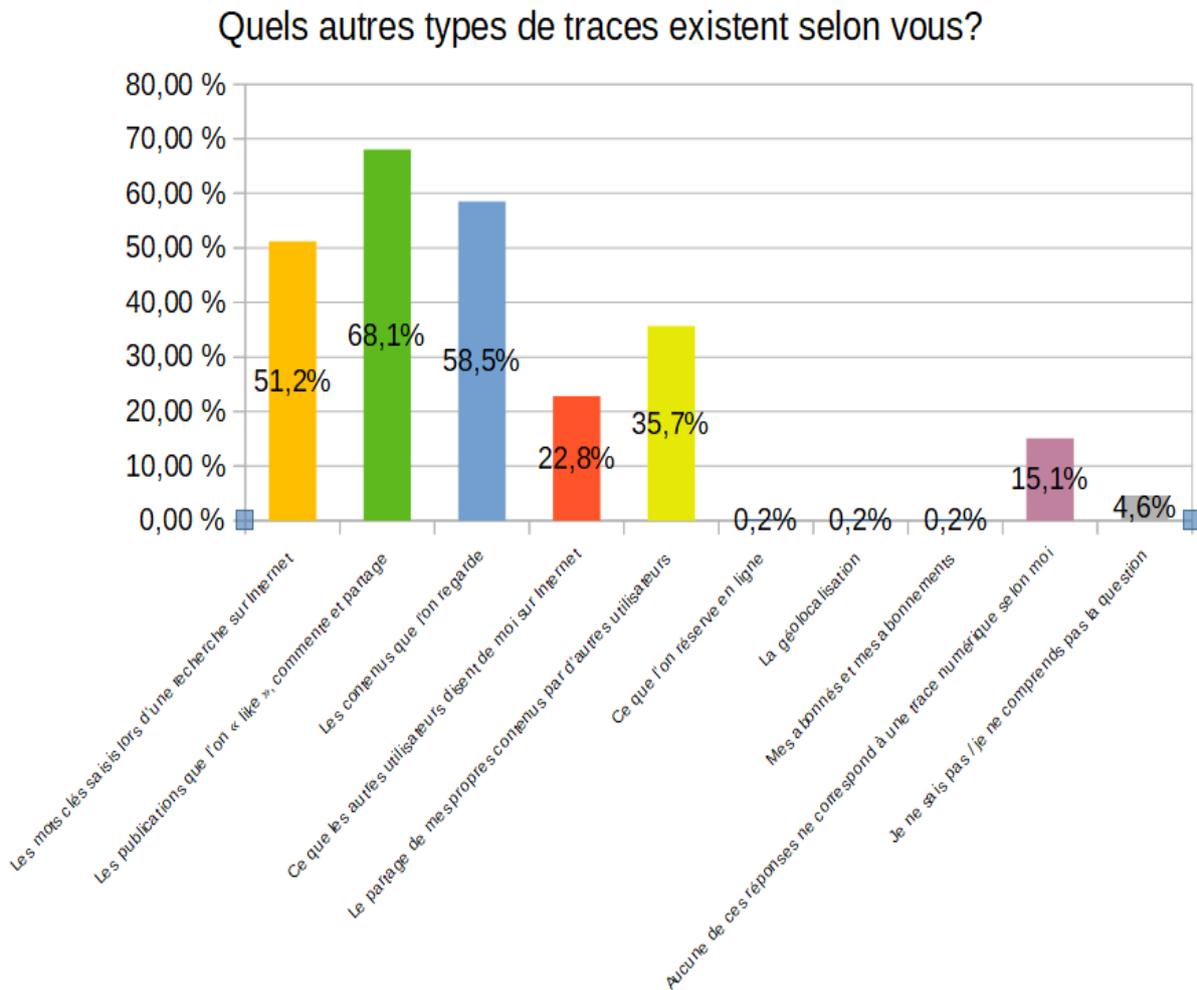


Figure 23: Les différents types de traces

Comme nous pouvons le voir sur les deux graphiques ci-dessus, certains élèves sont tout de même conscients qu'il existe d'autres types de traces numériques. Ces réponses sont intéressantes dans une optique d'intervention sur cette thématique car les élèves ont déjà certaines connaissances. Ce qui pourra être intéressant par la suite, sera de repartir de leurs réponses pour étayer et préciser certaines notions afin d'approfondir leurs connaissances et que chacun partage ce qu'il sait déjà avec les autres. Cela rendra l'intervention plus ludique pour les élèves et moins descendante. En sachant que les élèves peuvent parfois être « agacés » par des interventions sur le numérique tant ils sont connectés depuis leur plus jeune âge, il est primordiale d'entrer dans les activités en les faisant pleinement participer aux apprentissages.

III. DISCUSSIONS ET PERSPECTIVES

1. PROGRAMME DE SENSIBILISATION

Maîtriser son identité numérique est devenu une compétence nécessaire pour protéger son image et même pour la valoriser, notamment dans une optique de professionnalisation dont les adolescents n'ont d'ailleurs pas forcément conscience quand ils sont au collège. Maîtriser son identité numérique, c'est par exemple la limiter en utilisant des pseudonymes, tenter de la contrôler en « se googelisant » ou encore en vérifiant son « coefficient de présence sur Internet » (voir [Ressources pédagogiques : Webmii](#)) et ce qu'Internet dit sur nous. Mais c'est avant tout savoir faire la distinction entre sphère publique et sphère privée et réfléchir aux traces volontaires que l'on dépose sur le net et à leur visibilité.

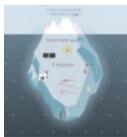
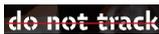
En tant qu'éducateurs à l'école, il est primordial de permettre aux élèves d'apprendre à utiliser les médias de manière responsable en se familiarisant avec les notions d'espace privé et d'espace public, en leur faisant comprendre ce que sont l'identité et la trace numériques, en construisant des concepts avec les élèves : vie privée / vie publique, droit à l'image / droit d'auteur, identité numérique / e-réputation, publication, fake news / complot, interaction sociale à distance, etc. En résumé, le rôle du personnel éducatif est de donner aux élèves tous les outils nécessaires pour vivre dans la société numérique. Cela tout en étant conscient qu'ils possèdent déjà des connaissances et des outils sur certaines thématiques, l'objectif étant d'aller plus loin avec eux et pour cela il est nécessaire de les questionner sur leurs pratiques.

De plus, comme le rappelle Anne Cordier, sensibiliser les élèves à la gestion de leur identité numérique et de leur vie privée en ligne a longtemps été réduit à les prévenir des dangers auxquels on s'expose quand on navigue sur Internet. Utiliser la thématique de l'identité numérique comme entrée permet d'aborder les risques liés au web en enseignant aux élèves comment fonctionne ce réseau, pour ensuite mieux se l'approprier et donc mieux gérer les potentiels dangers. Il est également essentiel de ne pas se focaliser entièrement sur les dangers et les aspects négatifs du web mais aussi sur tous les apports positifs du numérique.

Afin de mener à bien ces interventions, je pense qu'il est également essentiel de travailler en équipe et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il est plus aisé pour des enseignants/CPE d'intervenir à plusieurs devant des élèves, notamment sur des thématiques où chacun ne se sent pas forcément à l'aise. Cela a également un intérêt pour les élèves dans le sens où ils ne sont pas toujours habitués à de la co-intervention et cela peut permettre d'apporter une nouvelle dynamique au groupe. Cela montre aussi aux élèves que les adultes qui les entourent travaillent ensemble vers un objectif commun, leur permettre de développer des connaissances et des compétences. Enfin, travailler en équipe a comme point positif de pouvoir échanger des connaissances, des ressources, des outils, des points de vues afin de réaliser des interventions cohérentes et riches. Les éducateurs vont ainsi se compléter, se partager le travail pour être le plus efficace possible.

2. RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Grâce au numérique nous avons l'avantage de pouvoir s'enrichir en ressources et en outils quasiment instantanément et de se renouveler constamment. Il est d'autant plus important de se servir de ces ressources quand on intervient auprès des élèves sur une thématique liée au numérique. Néanmoins, il est important d'être capable de trier ces ressources afin qu'elles correspondent à ce que l'on recherche et au public qui nous fait face. Voici quelques exemples d'outils et de ressources numériques regroupées selon ce que l'on souhaite travailler avec les élèves.

Qu'est ce que l'identité numérique ?	
	<p>E-réputation et identité numérique</p> <p>Prezi réalisé pour une professeure documentaliste pour mieux comprendre ce que sont la e-reputation et l'identité numérique.</p>
	<p>Do not Track - Le web documentaire interactif</p> <p>Do not track est un web documentaire interactif et personnalisé, consacré notamment à la vie privée sur internet. Il est composé de 7 épisodes.</p>
	<p>Aborder l'identité numérique à l'école, au collège, au lycée</p>

The screenshot shows a website with several sections:

- Vie privée et vie publique**: Discusses digital identity and the importance of being careful with information shared online.
- Attention!**: Warns about the risks of sharing personal information on public platforms.
- Les bons réflexes**: Provides tips on how to manage one's digital footprint.
- Identité numérique**: Explains how social networks and blogs create a digital identity.
- JE SUIS PARTOUT SUR LE NET**: A section with a cartoon character and icons representing various online activities.
- Je crée mon profil**: A sidebar with tips on creating a profile, such as using a pseudonym and being selective about information.
- Je publie, je partage**: Discusses the implications of sharing photos, videos, and articles.
- Quelles infos donner?**: A section with a cartoon character and icons, discussing what information to share.
- Lis les CGU!**: A reminder to read the terms and conditions of websites.
- Tous mes amis?**: Discusses the risks of accepting too many friends on social media.
- Avec qui partager?**: Discusses the importance of being selective about who you share information with.

Conseils pratiques



[Tutoriel CNIL- Limiter ses traces sur internet](#)



[Mieux utiliser Facebook : astuces, conseils et outils pour gérer son profil](#)

Gérer son identité numérique



[Médiasphères, nouvelle édition - L'éducation aux médias, version ludique](#)

Jeu de plateau qui propose aux élèves un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias.



[Les traces, l'ombre de l'identité numérique](#)

Objectifs : comprendre les notions d'identité et de trace numériques, se familiariser avec les notions d'espace privé et d'espace public.



<https://webmii.com/>

Pour vérifier son coefficient de présence sur Internet.

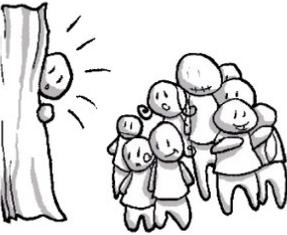
Valider l'info en ligne Identité numérique	Identité numérique Réponses
<ol style="list-style-type: none"> 1. Je ne suis pas obligé de donner mon nom et mon prénom quand je me crée un profil. 2. Si j'ai changé d'avis, je peux toujours effacer ce que j'ai publié. 3. Les réseaux sociaux comme Facebook permettent de garder le lien avec mes copains de vacances 4. Seuls mes amis peuvent avoir accès à mes photo. 5. Je peux avoir 700 amis sur Facebook 6. Les informations que je donne permettent au site de mieux me connaître 7. Si je commente ou partage une information déjà publiée, je ne suis pas responsable du contenu. 8. On peut tout savoir sur moi en cherchant sur le web 9. Pour échanger les photos de la soirée de fin d'année, c'est bien de les mettre en ligne 10. Les réseaux sociaux sont un bon moyen de se faire connaître pour un artiste ? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. VRAI : tout dépend du site, regarde quelles sont les conditions d'utilisation et les usages 2. VRAI mais tes publications ont pu être archivées, copiées, diffusées par d'autres internautes... Toute publication laisse des traces. 3. VRAI, c'est un outil qui te permet d'être en relation et de partager tes informations, photos, vidéos... 4. FAUX, cela dépend du site sur lequel tu as publié : est-il accessible à tout le monde? as-tu bien réglé tes paramètres de confidentialité? Attention, mes amis peuvent copier et diffuser de leur côté 5. VRAI mais attention au terme "ami", connais-tu vraiment tout le monde? combien sont des vrais amis. N'hésite pas à faire le tri de temps en temps. 6. VRAI, mais dans quel but? Le plus souvent, cela permet au site de mieux cibler sa publicité (et de te faire ton profil de consommateur?) 7. FAUX, même si ce n'est pas toi qui produit une information, le fait de la relayer et de la publier est de ta responsabilité. 8. FAUX! cela dépend de ce que tu as mis en ligne et d'avec qui tu as partagé tes informations. 9. FAUX, il faut l'autorisation des personnes prises en photo pour pouvoir les diffuser
	

Tableau 5: Ressources et outils

3. PERSPECTIVES

Travailler avec les élèves est primordial mais il est également nécessaire de travailler avec leur famille, notamment sur ce type de thématique qui touche de manière très importante la sphère familiale. En effet, c'est à la maison que les jeunes vont utiliser le plus leur téléphone portable et ordinateur. Ils sont également à un âge où ils ne peuvent s'inscrire sur un réseau social sans l'autorisation de leur parent. Il serait d'ailleurs intéressant de connaître le pourcentage d'élève ayant dérogé à cette règle, de manière consciente ou non.

Organiser une soirée à thème sur la thématique de l'identité et des traces numérique avec les familles des élèves seraient donc une perspective intéressante pour aller plus loin dans la démarches. D'ailleurs, cela fait partie de nos missions de coopérer avec les familles (compétence commune n°12) et ce type d'intervention va permettre d'instaurer des liens nouveaux, de voir les parents dans un autre cadre et de s'accorder sur une base commune concernant la thématique choisie.

Pour ce type d'intervention, il est intéressant d'inviter des spécialistes du sujet pour intervenir auprès des parents. Des sociologues, des chercheurs, des avocats par exemple. A Lyon, l'association *Lyon Urban Data* (TUBÀ) propose des médiations numériques et culturelles.

Cela passe par de la sensibilisation, de l'information et des questionnements face au grand public sur les enjeux numériques. Ils ont par exemple réaliser un projet sur la thématique de l'identité numérique, projet qui peut tout à fait se retranscrire à l'école face aux familles des élèves. Une partie de leur intervention se déroulait d'ailleurs c'est la forme d'un open café qui avait pour objectif de croiser les regards d'experts de la thématique, entreprises, chercheurs, associations, autour des grands enjeux de l'identité numérique.

CONCLUSION PARTIE 2

Bien que certains éducateurs émettent des réserves concernant la mise en place d'interventions sur les thématiques de l'identité et des traces numériques, nous avons vu que les élèves ne sont pas tous conscient de l'existence de ces notions et de leurs répercussions sur leur vie numérique et réelle. De plus, ceux qui en sont conscient ont, eux aussi, besoin de parfaire leurs connaissances et d'approfondir leurs compétences, afin d'être les plus à même de contrôler ce qui peut l'être.

Pour nous aider, il existe de nombreuses ressources et de nombreux outils, sous différentes formes pour convenir aux méthodes de chacun, afin d'intervenir en étant guider et équiper au mieux face aux élèves. Nous pouvons également co-intervenir afin de se compléter et de s'apporter des connaissances et des compétences supplémentaires entre nous.

Il existe donc différentes manière d'agir et sous différents formats même si il faut être conscient que cela prend du temps, notamment au début pendant la phase de création du projet et de l'intervention.

CONCLUSION GÉNÉRALE

L'identité numérique représente aujourd'hui une partie centrale dans la construction sociale des adolescents. En effet, sur Internet, toutes les informations existantes, y compris les données à caractères personnelles peuvent être visibles par le plus grand nombre. De plus, la représentation de soi sur Internet est régie à la fois par ce que l'on publie, mais également par ce que les autres peuvent partager à notre sujet. Un grand nombre d'adolescents, qui sont au contact quotidien d'Internet, sont tentés d'alimenter les réseaux sociaux et de délivrer des informations les concernant et concernant leur entourage. Il s'agit pour eux de se sentir exister socialement en pouvant échanger avec leurs pairs et partager de nombreuses informations.

Par ailleurs, si l'on reprend les données recueillies grâce aux questionnaires, nous pouvons constater que des élèves possèdent déjà des connaissances sur ce sujet quand d'autres ne connaissent pas du tout les notions d'identité et de traces numériques. Certains élèves s'exposent donc à des risques quotidiens. Une médiation et des interventions sont donc nécessaires, tant par l'École que dans les familles. Cela va passer par un accompagnement des familles grâce à des soirées à thème par exemple mais également par un accompagnement des personnels éducatifs à l'École qui ne se sentent pas toujours à l'aise pour intervenir seul face à des élèves hyperconnectés. De plus, il est primordial, notamment sur ces thématique, que l'École s'adapte davantage aux pratiques des élèves, en étant à l'écoute de leur réalité et partant de ce qu'ils savent.

En tant que Conseillère Principale d'Éducation, mon rôle est aussi d'accompagner l'ensemble de la communauté éducative (élèves, familles et collègues) vers une démarche plus active qui permettra aux élèves de réfléchir sur leurs pratiques, de les amener à adopter la meilleure attitude possibles face à l'immensité d'Internet, ou encore de leur apporter des solutions pour régler des situations problèmes, afin de les aider à construire leur identité numérique en pleine conscience.

BIBLIOGRAPHIE

1. RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Arnaud Michel, Merzeau Louise. (2009). Introduction. *Hermès, La Revue*, n°53, 9-12. <https://doi.org/10.4267/2042/31536>
- B. (2015). *IDENTITE ET MULTIPLICITE EN LIGNE*. PU QUEBEC.
- Baggio, S. (2011). Psychologie sociale : Concepts et expériences. Dans *Psychologie sociale : Concepts et expériences* (2^e éd., p. 105-116). DE BOECK SUP.
- Baudry, R. & Juchs, J. (2007). Définir l'identité. *Hypothèses*, 10, 155-167. <https://doi.org/10.3917/hyp.061.0155>
- Cordier, A. (2015). *Grandir connectés : les adolescents et la recherche d'information (French Edition)*. CF.
- Dagnaud, M. (2011). *Génération Y : Les Jeunes Et Les Réseaux Sociaux : De La Dérision À La Subversion*. Presses de Sciences Po.
- Daniel A. Casoinic. (2016). *Les comportements des générations Y et Z à l'école et en entreprise*. Canopé. <https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/N-8646-12502.pdf>
- de L'Éducation, C. S. E. S., Buttier, J., & de Genève, U. (2017). *L'éducation aux médias et à l'information et la formation de futur.e.s citoyen.ne.s critiques - Innovation*

<https://www.innovation-pedagogique.fr/article1519.html>

- Georges Fanny. (2009). Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0. *Réseaux*, n°154, 165-193. <https://doi.org/10.3917/res.154.0165>
- Jean-Paul, L. (2016). *100 NOTIONS SUR LA CIVILISATION NUMERIQUE. IMMATERIEL.*
- Joubaire, C. (2017). *EMI : partir des pratiques des élèves*. Dossier de veille de l'IFÉ, n° 115. <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/DA-Veille/115-janvier-2017.pdf>
- Perriault Jacques. (2009). Traces numériques personnelles, incertitude et lien social. *Hermès, La Revue*, n°53, 13-20. <https://doi.org/10.4267/2042/31537>
- Rohmer, T., & C. (2021). *Education au numérique : Restons connectés (Habiter autrement la planète)*. PRESSES IDF.
- Sada, L. (2020). *Concours CPE Tout-en-un - Fiches, Méthodologie, Annales corrigées - 3e édition*. ELLIPSES.
- Zlit, L. F. (2020). *REGARDS CROISES SUR LA COMMUNICATION ET LA TRACE NUMERIQUES*. PU ROUEN.

2. RÉFÉRENCES WEBOGRAPHIQUES

- *Association e-Enfance. (2021, 18 novembre). Loi et réglementation des réseaux sociaux | e-Enfance. e-Enfance : Association de protection de l'enfance sur internet. <https://e-enfance.org/informer/reseaux-sociaux/la-reglementation-sur-les-reseaux-sociaux/>*
- *Base de données - Définition et Explications. (s. d.). Techno-Science.net. <https://www.techno-science.net/glossaire-definition/Base-de-donnees.html>*
- *CNIL |. (2022). CNIL. <https://www.cnil.fr/>*
- *Comprendre les enjeux du numérique à l'école. (2016). Toutatice.fr. <https://www.toutatice.fr/portail/cms/espace-educ/accompagnement/resentice/pub-apprendre-numerique/comprendre-les-enjeux-du>*
- *Cookie | CNIL. (s. d.). CNIL. <https://www.cnil.fr/fr/definition/cooki>*
- *de Futura, L. R. (s. d.). Numérique : qu'est-ce que c'est ? Futura. <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/numerique-numerique-584/>*
- *Edition 2020–2021. (2020). CLEMI. <https://www.cleml.fr/fr/ressources/brochure-education-aux-medias-et-a-linformation/edition-2020-2021.html>*
- *Éducation aux médias et à l'information. (2022). éducol | Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports - Direction générale de l'enseignement scolaire. <https://eduscol.education.fr/1531/education-aux-medias-et-l-information>*

- *Enquêtes.* (2021). Génération Numérique. https://asso-generationnumerique.fr/Enquetes#Tab_Lespratiquesnumeriques%20file:///C:/Users/piatc/Downloads/Enque%CC%82te-2021-des-pratiques-nume%CC%81riques-des-11-18-ans.pdf
- *Identité numérique.* (2021, 23 mars). Tuba. <https://www.tuba-lyon.com/projet/identite-numerique/>
- *Missions de la CNIL.* (s. d.). Inria. <https://mediacenter.univ-lyon1.fr/videos/?video=MEDIA211004164542246&autostart=true>
- Quillen, A. (2020, 19 février). *The Workforce's Newest Members : Generation Z.* ZeroCater. <https://zerocater.com/blog/2018/06/04/workforce-newest-members-generation-z/>
- *Le référentiel de compétences des métiers du professorat et de l'éducation.* (2013). Ministère de l'Education Nationale de la Jeunesse et des Sports. <https://www.education.gouv.fr/le-referentiel-de-competences-des-metiers-du-professorat-et-de-l-education-5753>
- *RGPD et droits des personnes.* (s. d.). ORSON.IO. <https://rgpd.orson.io/11/rgpd-et-droits-des-personnes>
- S. (2018a, novembre 30). *Différence entre la génération X et la génération Y (ou Millennials).* JeRetiens. <https://jeretiens.net/difference-entre-la-generation-x-et-la-generation-y-millennials/>

- *Semaine de la presse et des médias à l'École.* (2022). CLEMI. <https://www.cleml.fr/fr/semaine-presse-medias.html>
- *Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.* (2015). Ministère de l'Education Nationale de la Jeunesse et des Sports. <https://www.education.gouv.fr/le-socle-commun-de-connaissances-de-competences-et-de-culture-12512>
- U. (2018b, novembre 10). *Generation Z Or The Millennials, Which One Adapted To The Age Of Digitization The Better (infographic).* Digital Information World. <https://www.digitalinformationworld.com/2018/11/infographic-workforce-newest-members-generation-z.html>

LEXIQUE DES SIGLES ET DÉFINITIONS

Adresse IP	Internet Protocol	Numéro d'identification attribué à un appareil connecté au réseau Internet. Avoir une adresse IP permet à cet appareil de communiquer avec d'autres appareils disposant eux-même d'une adresse IP.
CLEMI	Centre pour l'Éducation aux Médias et à l'Information	Chargé de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif.
CNIL	Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés	La CNIL est une autorité administrative indépendante, c'est-à-dire un organisme public qui agit au nom de l'État, sans être placé sous l'autorité du gouvernement ou d'un ministre. Elle est composée de 18 membres élus ou nommés et s'appuie sur des services. Elle est chargée de veiller à la protection des données personnelles contenues dans les fichiers et traitements informatiques ou papiers, aussi bien publics que privés. Elle a un rôle d'alerte, de conseil et d'information vers tous les publics mais dispose également d'un pouvoir de contrôle et de sanction.
EMI	Éducation aux Médias et à l'Information	Permet aux élèves d'apprendre à lire, à décrypter l'information et l'image, à aiguiser leur esprit critique, à se forger une opinion, compétences essentielles pour exercer une citoyenneté éclairée et responsable en démocratie.
ONISEP	Office National d'Informations Sur les Enseignements et les Professions	Opérateur de l'État qui relève du ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports et du ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation. Éditeur public, l'Onisep produit et diffuse toute l'information sur les formations et les métiers. Il propose aussi des services aux élèves, aux parents et aux équipes éducatives.

PIX	/	Depuis la rentrée scolaire 2019, le dispositif PIX remplace le brevet informatique et internet (B2i) et le niveau 1 de la certification informatique et internet (C2i). PIX est un outil permettant d'évaluer en ligne les compétences numériques des élèves, des étudiants et des stagiaires en formation continue.
RGPD	Règlement Général sur la Protection des Données	Le RGPD encadre le traitement des données personnelles sur le territoire de l'Union européenne. Il harmonise les règles en Europe en offrant un cadre juridique unique aux professionnels. Il permet de développer leurs activités numériques au sein de l'UE en se fondant sur la confiance des utilisateurs.
RS	Réseau Social	Dans le monde virtuel, un réseau social est un site Internet qui permet aux utilisateurs, professionnels et/ou particuliers, de partager des informations. Chaque utilisateur doit créer un profil pour publier et consulter différents contenus : texte, photos, vidéos, liens... Ce sont de grands espaces de partage qui offrent la possibilité à des millions de personnes d'être interconnectées, indépendamment de leur situation géographique.
S4C	Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture	La scolarité obligatoire doit garantir à chaque élève les moyens nécessaires à l'acquisition d'un socle commun de connaissances, de compétences et de culture, auquel contribue l'ensemble des enseignements dispensés. Ce socle commun doit permettre la poursuite d'études, la construction d'un avenir personnel et professionnel et de préparer à l'exercice de la citoyenneté.

I. ANNEXE 1



Figure 24: Le Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture (source : education.gouv.fr)

II. ANNEXE 2

Tableau comparatif des générations d'avant 1945, des **Babyboomers** et des **Génération X, Y et Z**

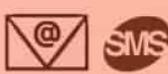
JeRetiens.net	"Anciens" (<1945)	Babyboomers (1945-1960)	Génération X (1961-1980)	Génération Y (1981-1995)	Génération Z (>1995)
Aspirations	Achat de résid. principale	Sécurité de l'emploi	Équilibre vie privée / prof.	Liberté et flexibilité	Sécurité & stabilité
Produit-symbole					Imprimantes 3D, nano-computing...
Attitude vis-à-vis de la technologie	Désengagé	Early-adopters	Migrants vers le numérique	Nés avec le numérique	Dépendants du numérique
Média de communication					
Préférence de communication	Face-à-face	Face-à-face Téléphone E-mail	SMS ou E-mail	Réseaux sociaux et SMS	Appels vidéos sur tablette ou smartphone
% de la population active	1%	34%	36%	29%	0%

Figure 25: Tableau de comparaison des générations de 1945 jusqu'à la génération Z (source : JeRetiens.net, 2018)

III. ANNEXE 3



Figure 26: Les pratiques numériques des adolescents (source : Génération numérique, 2021)

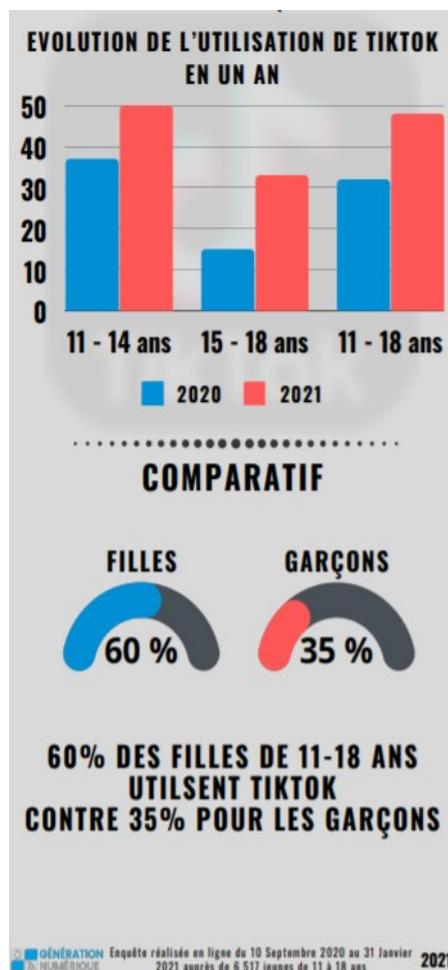


Figure 27: Les pratiques numériques des adolescents (source : Génération numérique, 2021)

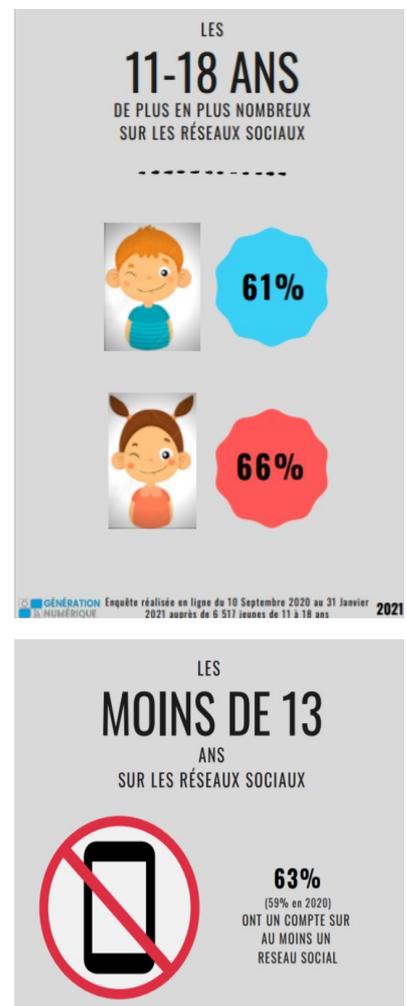


Figure 28: Les pratiques numériques des adolescents (source : Génération numérique, 2021)

IV. ANNEXE 4

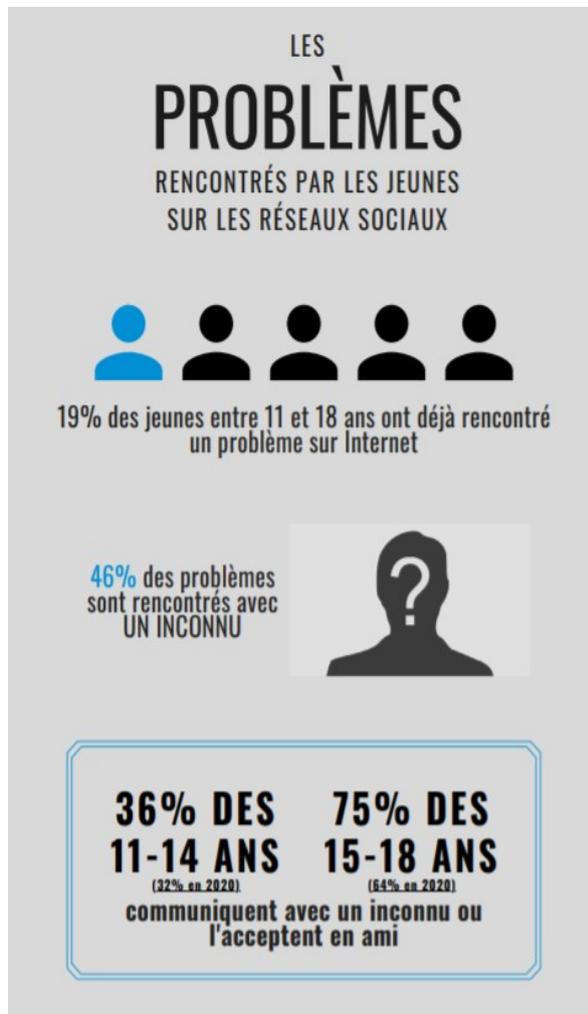


Figure 29: Les dangers des réseaux sociaux (source : Génération numérique, 2021)



Figure 30: Les dangers des réseaux sociaux (source : Génération numérique, 2021)

V. ANNEXE 5

Vos pratiques numériques

Dans cette première partie, nous allons tenter d'en savoir plus sur votre utilisation d'Internet.

Quel âge avez-vous ? *

10-11ans

12-13ans

14-15ans

Possédez vous un outil de communication numérique ? *

Aucun

Un téléphone portable

Un ordinateur

Les deux

Sur combien de réseaux sociaux êtes-vous inscrit? *

Aucun

Un seul

Entre 2 et 5

Plus de 5

Figure 31: Questionnaire élèves (1/6)

Quels sont les réseaux sociaux que vous utilisez le plus? (3 choix maximum) *

Instagram Youtube Facebook Snapchat Pinterest Twitter Tiktok What'sapp

1er choix	<input type="radio"/>							
2ème choix	<input type="radio"/>							
3ème choix	<input type="radio"/>							

Combien de temps passez vous en moyenne, par jour, sur Internet? (pour vous aidez, vous pouvez vous rendre dans les paramètres de votre téléphone portable) *

- Moins d'une heure
- Entre une et trois heures
- Entre trois et cinq heures
- Entre cinq et sept heures
- Plus de sept heures

Figure 32: Questionnaire élèves (2/6)

Pourquoi utilisez vous les réseaux sociaux? (choisir 3 raisons au maximum) *

- Communiquer avec mes amis
- Agir de soi-même (sans le regard des adultes)
- S'informer
- Rencontrer de nouvelles personnes
- Diffuser/publier du contenu
- Se divertir
- Je n'utilise pas les réseaux sociaux
- Autre : _____

Vos informations numériques

En tant qu'individu, vous avez une identité. Votre identité regroupe l'ensemble des éléments qui font de vous une personne unique (par exemple votre nom et votre prénom). Aujourd'hui, on parle aussi d'identité numérique.

Pensez vous avoir une identité numérique ? *

- Oui
- Non
- Je ne sais pas
- Je n'ai pas compris la notion d'identité numérique

Est-ce que vous paramétrez vos comptes sur les réseaux sociaux en mode "privé"? *

- Jamais
- Toujours
- Pas systématiquement
- Je n'utilise pas les réseaux sociaux

Figure 33: Questionnaire élèves (3/6)

Utilisez vous un pseudonyme (utilisation d'un autre nom que le sien pour rester anonyme) sur les réseaux sociaux ? *

- Non, jamais
- Parfois, pour certains réseaux sociaux
- Oui, mais j'utilise toujours le même pseudo
- Oui, et j'ai un pseudo différent pour chaque réseau social
- Je n'utilise pas les réseaux sociaux

Pensez vous qu'il y ait des informations personnelles vous concernant sur vos réseaux sociaux? *

- Oui
- Je ne pense pas
- Non aucune
- Je n'utilise pas les réseaux sociaux

Figure 34: Questionnaire élèves (4/6)

Quelles types d'informations sont présentes sur vos réseaux sociaux? *

- Nom et prénom
- Date de naissance et/ou âge
- Adresse
- Lieu d'étude
- Numéro de téléphone
- Adresse email
- Photographies
- Enregistrements vocaux
- Nationalité(s)
- Lien vers les autres réseaux utilisés
- Appartenance religieuse
- Orientation sexuelle
- Aucune
- Autre : _____

Ces informations sont des traces numériques. Pensez vous qu'il existe d'autres *
types de traces numériques ?

- Oui
- Non
- Je ne sais pas
- Je ne comprends pas la notion de traces numériques

Figure 35: Questionnaire élèves (5/6)

Quels autres types de traces existent selon vous? *

- Les mots clés saisis lors d'une recherche sur Internet
- Les publications que l'on "like", commente et partage
- Les contenus que l'on regarde
- Ce que les autres utilisateurs disent de moi sur Internet
- Le partage de mes propres contenus par d'autres utilisateurs
- Aucune de ces réponses ne correspond à une trace numérique selon moi
- Autre : _____

Pensez vous pouvoir contrôler les traces numériques que vous laissez sur Internet? *

- Oui
- Non
- Je ne sais pas

Selon vous, qu'est ce qui définit votre identité numérique ? (cette question n'est pas obligatoire)

Votre réponse _____

Figure 36: Questionnaire élèves (6/6)

Autorisation de diffusion

Je, soussignée : **Piat Camille**

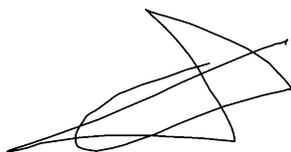
Agissant en l'absence de toute contrainte et en sachant qu'en dehors de l'obligation de déposer mes travaux, je bénéficie de la liberté de permettre ou non leur diffusion, autorise sans limitation de temps à diffuser les travaux pour le mémoire ou l'écrit professionnel que j'ai effectué pour le Master MEEF Encadrement Éducatif mention second degré, dans les conditions suivantes :

- Consultation sur place en bibliothèque : oui non
- Diffusion en texte intégral sur le réseau Internet : oui non

Étant entendu que les éventuelles restrictions de diffusion de mes travaux ne s'étendent pas à leur signalement dans les catalogues des bibliothèques accessibles sur place ou par réseaux. La présente autorisation de diffusion vaut également pour la reproduction limitée aux seules fins des diffusions ainsi définies. Je renonce à toute rémunération pour les diffusions et reproductions effectuées dans les conditions précisées ci-dessus.

Bon pour accord,

Signature de l'auteure



À LYON , le 09/05/2022

PIAT Camille

LES IDENTITÉS NUMÉRIQUES DES ADOLESCENTS

74 Pages

Partie 1 : 30 pages - Partie 2 : 18 pages

Mémoire de Master 2 MEEF Encadrement Educatif - **Université Claude Bernard Lyon1** -
INSPE - Université de Lyon 2021-2022

RÉSUMÉ

Internet fait aujourd’hui partie intégrante du quotidien des adolescents, que ce soit à l’École ou dans la sphère familiale. Le web représente pour eux un espace d’expression instantané et infini. Ainsi, Internet prend part à leur construction sociale. De plus, les adolescents d’aujourd’hui sont bien souvent considérés par les adultes, comme des experts du numérique, de par leur naissance dans un monde connecté. Néanmoins, ces mêmes adolescents, qui laissent de nombreuses traces numériques en naviguant sur Internet, n’ont pas forcément conscience de ce phénomène. Ils créent leur identité numérique sans s’en rendre compte et peuvent donc être sujets à des risques quotidiens. Nous montrerons donc en quoi l’École a sa place pour éduquer les élèves à ces notions et comment peut-elle s’y prendre pour permettre aux élèves de devenir les cybercitoyens éclairés et responsables de demain.

MOTS-CLÉS

- Identité numérique
- Traces numériques
- Adolescents
- Numérique, Internet
- Réseaux sociaux
- École, Éducation au numérique

DIRECTRICE DE RECHERCHE

Françoise Poyet

MEMBRES DU JURY

Françoise Poyet

Fanny Lignon

DATE DE SOUTENANCE

Mercredi 25 mai 2022