



Mini Glossaire terminologique de l'Éducation à la Citoyenneté Numérique



©2019

Glossaire

Ce glossaire définit et explique les principaux termes utilisés dans le manuel. Il les place également dans le contexte de l'éducation à la citoyenneté numérique (ECN) et met en exergue les questions controversées et les défis à prendre en compte par les enseignants / utilisateurs.

Les termes en italique attirent l'attention des utilisateurs sur des concepts connexes et des notions complémentaires et renvoient aux fiches techniques correspondantes.

Adapté au contexte marocain à la base des travaux du service de l'éducation auprès du Conseil de l'Europe, ce glossaire est fruit de collaboration entre le Centre Marocain de Recherches Polytechniques et d'Innovation et le Bureau du Conseil de l'Europe au Maroc.

Accès

— La capacité des individus et des organisations à se connecter à Internet, en utilisant toutes sortes d'appareils (ordinateurs, tablettes ou téléphones, par exemple) et toutes sortes de services (tels que le courrier électronique et les applications). Pour l'ECN, l'accès est une condition préalable à la citoyenneté numérique car Internet est devenu une ressource vitale pour toutes sortes d'activités en ligne et hors ligne.

Compte

— Un compte Internet est défini par un nom d'utilisateur et un mot de passe. Il agit comme une clé pour beaucoup d'outils et de services en ligne. Il permet à l'utilisateur d'être authentifié et autorisé à accéder et à utiliser les services en ligne. Pour l'ECN, cela pose des problèmes de confidentialité et de paramètres de sécurité.

Anti-virus

— Un programme informatique qui tente d'identifier, isoler, obstruer et éliminer les virus informatiques et autres logiciels malveillants. Pour l'ECN, il est important pour la sécurité en ligne car un manque de protection peut entraîner une usurpation d'identité, une atteinte à la sécurité ou autres problèmes liés au bien-être en ligne.

App

— Elle est définie à l'origine comme étant « un programme interactif auquel on peut accéder via un navigateur Web pour relayer l'information ». Comme le téléphone portable s'est transformé en devenant un mini-ordinateur accédant à Internet, les applications désignent les logicielles qui étendent les capacités de cet appareil en permettant aux utilisateurs d'effectuer de nombreuses tâches de la vie quotidienne. Elles sont aussi un moyen de divertissement (voyages, nourriture, jeux ou réseaux sociaux) et de la collecte d'informations (actualités, cartes ou MOOCs). Pour l'ECN, la maîtrise de la "culture des applications" et de son écosystème omniprésent est importante pour responsabiliser les citoyens, en particulier les jeunes et les personnes handicapées, vu que la connectivité mobile a changé leur façon de communiquer, de partager des informations ou de les tirer des bibliothèques et des répertoires disponibles en ligne.

Intelligence artificielle (IA)

— Une discipline informatique qui étudie les théories et les techniques nécessaires pour concevoir et créer des environnements et des logiciels numériques. Elle produit par exemple des « assistants personnels » virtuels, lesquels sont conçus pour imiter le comportement humain. Habituellement, les utilisateurs interagissent avec l'IA à travers une série de questions vocales ou écrites auxquelles le système répond. La technologie de l'intelligence artificielle

peut également être utilisée dans les jeux numériques, la robotique, les assistants de conduite et dans tous les systèmes nécessitant un grand nombre d'applications données pour faciliter les décisions. Pour l'ECN, il est important de surveiller l'évolution de l'IA, car elle soulève la question de l'utilisation de données personnelles / privées et des problèmes de citoyenneté connexes liés à la vie privée, à la dignité, au bien-être, à la politique et à l'espace public.

Réalité augmentée (RA)

— Une technologie qui superpose une image générée par ordinateur à celle du monde réel d'un l'utilisateur pour créer une expérience interactive. Cela peut être fait en utilisant un téléphone portable ou en utilisant un dispositif. Les objets du monde réel sont «enrichis» par des informations générées par ordinateur. Il peut être question d'informations visuelles ou auditives, ou même de mouvements ou d'odeurs. La RA peut nous aider, par exemple, à comprendre comment des ruines anciennes auraient pu paraître dans le passé. Elle peut aussi nous donner une idée sur l'apparence future des lieux ou des choses comme les nouvelles voies de transport dans une ville.

Big Data

— Ensembles volumineux et complexes de données auxquelles divers types d'analyses statistiques peut être appliqué (profiler des personnes, prédire le comportement ou apprendre l'analyse). En raison de l'énorme quantité de données, elles sont souvent décomposées selon « cinq V » : volume, variété, vélocité, véracité et valeur. Pour l'ECN, les défis et les controverses incluent l'intégrité des données, leur partage, leur transfert et la confidentialité des informations.

Technologie Blockchain

— Un moyen d'archiver les données implémentées via des enregistrements appelés "Blocs". Ces blocs se dirigent les uns vers les autres jusqu'à créer une "chaîne". Ils peuvent être distribués sur le réseau grâce à la technologie peer-to-peer. Ils contiennent des données cryptographiques fortement protégées. Par conséquent, cette technologie est considérée, jusqu'à présent, comme l'un des systèmes de données les plus sécurisés. Elle est même utilisée pour la création de la monnaie numérique dite "bitcoin".

Navigateur

— Logiciel utilisé pour naviguer sur le Web. Les utilisateurs peuvent accéder aux sites en entrant le URL appropriée (chaîne de texte unique qui redirige vers un site Web spécifique) ou en cliquant sur des liens obtenu (par exemple pour faire une requête sur un moteur de recherche). La plupart des navigateurs offrent

des fonctions telles que le filtrage par âge, l’histoire des sites visités ou une bibliothèque d’adresses favorites.

BYOD (Apportez votre propre appareil)

— Désigne la politique qui permet aux employés, aux enseignants ou aux étudiants d’apporter des appareils personnels (ordinateurs portables, tablettes ou téléphones intelligents) à leur lieu de travail ou dans la classe. Pour l’ECN, cela peut permettre d’élargir l’accès à Internet et d’améliorer l’utilisation des outils d’apprentissage. Il peut, par contre, poser des problèmes d’égalité, d’inclusion et de sécurité (Logiciels malveillants, Virus)

Tchat ou Salon de discussions

— Toute forme de conférence en ligne ou de discussions, en direct et en temps réel, avec d’autres utilisateurs connus ou inconnus (Forums en ligne). Il est différent de la messagerie instantanée ; dédiée à la communication individuelle. Les salons de discussion sont principalement utilisés pour partager des informations. Ils sont de plus en plus adoptés dans les classes et les environnements d’apprentissage en ligne.

Cloud computing

— Un modèle informatique qui permet à un ensemble d’éléments d’être interconnectés en réseau (appareils, serveurs, services plates-formes, référentiels, etc.) d’une manière transparente. Cela permet aux utilisateurs d’accéder à des services en ligne (courrier électronique, services de travail, musique, référentiel de données ou films) à partir de tout appareil connecté au Web, sans téléchargement direct. Mais, en ce qui concerne la sécurité et la confidentialité, des controverses surgissent : le fournisseur de services peut accéder aux données à tout moment et les endommager accidentellement ou volontiers ou les partager avec des tiers. On note aussi des problèmes en termes de propriété légale des données et les préoccupations concernant la vie privée et la confidentialité, en prenant en compte, en particulier, le futur potentiel des développements d’assistant personnel de l’IA.

Sensibilisation des consommateurs

— La compréhension par les utilisateurs de leurs droits et responsabilités en tant que consommateurs de produits et services en ligne. Souvent, ces droits sont notés dans la rubrique « conditions de service ». Pour l’ECN, la sensibilisation des consommateurs implique des questions relatives à la violation des droits d’autrui, à des problèmes juridiques et à des moyens adaptés à l’âge. Celles-ci permettent de comprendre toutes les dimensions des « conditions de service ».

Cookie

— Un petit fichier qui est stocké sur l'ordinateur d'un utilisateur. Il est conçu pour contenir une quantité de données spécifiques à un utilisateur particulier et aussi pour la gestion d'un site Web. Chaque fois que l'utilisateur accède à un nouveau site, le cookie est renvoyé au serveur sur lequel ce site est stocké. Un cookie de suivi peut être incorporé à du matériel publicitaire d'un site Web tiers. Il peut être utilisé pour rendre compte de l'historique de navigation d'un utilisateur et également pour faciliter les annonces sur mesure. Le rejet d'un cookie peut rendre certains sites Web inutilisables. Pour l'ECN, des controverses surviennent autour de la capacité d'activer ou de désactiver / supprimer les cookies. Ceux-ci peuvent être perçus comme une atteinte à la vie privée dans la mesure où ils permettent de profiler à l'insu de l'utilisateur. Ils ont besoin d'une pensée critique pour éviter la propagande et les pratiques commerciales contraires à l'éthique.

Cyber-harcèlement

— Une forme d'harcèlement préjudiciable utilisant des outils et des services électroniques. Cela peut inclure l'affichage de menaces, de rumeurs, de remarques sexuelles, de cyber-harcèlement et de discours de haine. Les conséquences peuvent être graves pour les victimes (peur, colère, dépression ou faible estime de soi, par exemple). Pour l'ECN, cela concerne les contenus et les comportements préjudiciables, ainsi que les problèmes liés au manque d'empathie, à l'atteinte à la liberté d'expression (effet de refroidissement) et au bien-être.

Cyber-sécurité

— La protection des ordinateurs contre le vol et les dommages de matériels, de logiciels et de contenu. Cela inclut également la protection contre la perturbation des services par des moyens intentionnels ou indirects comme le piratage. Pour l'ECN, le phishing, le spamming, les virus et le malware sont parmi les risques et les défis de sécurité. C'est grâce à la connaissance de ces défis et des outils de protection disponibles que les citoyens puissent contrôler leur matériel et leurs données essentiels.

Data

— Descripteurs numériques de base de la vie réelle d'une personne. Dans le cas d'informations personnelles sensibles (IPS), ces descripteurs peuvent être utilisés, seuls ou avec d'autres informations, pour classer et localiser un citoyen (nom, numéro de sécurité sociale, date et lieu de naissance, archives biométriques, etc.) et l'identifier dans son contexte par des traces liées (sources médicales, éducatives, financières ou d'emploi). Pour l'ECN, les controverses sont liées à des utilisations par des tiers, qu'elles soient commerciales (le marché de la collecte et de la vente de données) ou criminelles (vol de données à des

fins illégales). Et cela peut conduire à des atteintes à la sécurité et à la confidentialité.

Fracture numérique

— Le fossé économique, social et culturel lié à l'accès et à l'utilisation des technologies de l'information. Cela peut conduire à des inégalités entre les individus et entre les pays. Pour l'ECN, les problèmes concernent l'inclusion et la justice sociale ainsi que l'apprentissage et la connaissance. Il peut en résulter une citoyenneté à deux niveaux, avec un impact durable sur la participation et le bien-être dans les démocraties. Il est associé à l'incapacité des citoyens d'accéder à la technologie numérique ou de l'utiliser, par exemple, en raison d'un manque de compétences.

Désintoxication numérique

— Une période de temps pendant laquelle un utilisateur s'abstient d'utiliser des appareils électroniques (ordinateurs portables, smartphones, tablettes, etc.). Elle est présentée comme une opportunité pour réduire le stress et se concentrer sur les interactions sociales dans le monde physique. Pour l'ECN, c'est une occasion pour prêter attention à la participation citoyenne réelle et pour renforcer le bien-être, tout en renforçant la vie privée et la distinction entre travail et loisirs.

Empreinte numérique

— C'est un ensemble d'activités numériques traçables (postes ou paiements, par exemple) laissé sur internet. Les activités numériques appartiennent à deux catégories: passives (ou involontaire) et actives (ou volontaire). La première catégorie concerne les données collectées sans la connaissance du citoyen; la seconde concerne les données volontairement publiées pour être partagées avec d'autres personnes en ligne. Pour l'ECN, cela pose des problèmes de confidentialité, de traçabilité et de sécurité.

Identité numérique

— Informations sur une personne, une organisation ou un appareil représentant une entité réelle. Elle permet le processus d'authentification d'un utilisateur interagissant en ligne, fournit un accès automatisé à d'autres ordinateurs et facilite les relations médiatisées. Elle donne un aspect réel de l'identité réelle d'une personne et englobe l'ensemble des données générées par les actions et l'historique en ligne d'une personne (achats, navigation, mise en réseau). Pour l'ECN, les problèmes concernent la gestion des traces et des activités en ligne afin d'assurer la confiance et le bien-être et de prévenir la divulgation indue d'informations.

Drone

— Véhicule aérien sans pilote pouvant avoir une certaine autonomie et être commandé par ordinateur. Les drones ont été utilisés à l'origine dans un contexte militaire, mais ils sont maintenant largement disponibles pour un usage civil.

E-réputation

— La perception qu'ont les internautes de leur personne, de leur marque ou de leur entreprise. C'est une stratégie d'influence du marketing qui consiste à gagner des likes et des recommandations et d'augmenter le classement du site Web ou du service en ligne d'une entité. Pour l'ECN, les controverses portent sur les risques de manipulation de l'image d'une personne. Elles sont également liées à la monétisation de la présence en ligne.

Émoticônes

— Des représentations textuelles représentant l'humeur ou les expressions du visage d'un utilisateur sous forme d'icônes. Ils peuvent servir à transmettre, en ligne, des émotions et à assurer des schémas de communication pouvant mener à des malentendus (blagues, gags ou farces, par exemple) et à l'absence d'indices visuels et faciaux. Pour l'ECN, les Émoticônes font partie intégrante des compétences nécessaires pour exprimer l'empathie et prévenir les conflits ou la cyberintimidation.

Empathie

— La capacité de comprendre ou de ressentir ce qu'une autre personne ressent ; c'est à dire se mettre à la place d'une autre personne. Il s'agit également de vivre par procuration et d'acquérir des compétences en ligne afin d'éviter les risques de malentendus causés par le manque de rencontres face à face (sens ambigu). Pour l'ECN, cela soulève aussi bien des problèmes concernant les facilitateurs de la communication interpersonnelle et ceux de l'anonymat que des obstacles aux relations en ligne, tels que la cyberintimidation ou le trolling.

E-présence

— À l'origine, la présence électronique était un outil de marketing à la faveur de la marque personnelle et du processus combiné d'attraction, de trafic et de création d'image positive durable sur le Web. Cela impliquait de connaître l'optimisation des moteurs de recherche, la E-réputation, les réseaux sociaux et l'usage des médias, etc. Elle s'est étendue aux qualités personnelles et interpersonnelles qui guidaient l'identité numérique et les compétences sociales et cognitives à cet effet.

Fausse nouvelles

— Un type de désinformation délibérée visant à induire en erreur les utilisateurs en ligne. Il se propage via les médias traditionnels et les réseaux sociaux. Son intention est d'endommager commercialement, financièrement ou politiquement, une entité ou une personne cible. Il est aussi utilisé pour augmenter la monétisation (avec titres de clickbait, revenus de clic, revenus de publicité). Pour l'ECN, des controverses surviennent autour des questions de qualité de l'information, de manipulation de l'opinion publique, d'intrusion dans les espaces publics et de l'intégrité des élections. Cela nécessite donc des compétences en pensée critique et une source de vérification en mettant surtout l'accent sur l'accès et l'éducation aux médias et à l'information.

FOMO

— FOMO est une abréviation de « peur de passer à côté ».

Géolocalisation

— L'identification de la localisation géographique réelle d'un objet, d'un dispositif ou d'une personne. Il est étroitement lié à l'utilisation de systèmes de positionnement (tels que le GPS et les radars). Pour l'ECN, les controverses concernent la surveillance induite des citoyens ainsi que les atteintes à la vie privée et à la sécurité, mais la géolocalisation peut ouvrir des opportunités très intéressantes en éducation, culture ou tourisme.

Piratage

— Processus consistant à chercher à violer les défenses et à abuser des faiblesses d'un système informatique ou d'un réseau. Il peut être motivé par plusieurs raisons telles que la protestation, le profit, le jeu, l'espionnage et la collecte de renseignements en tant que moyen d'évaluer les défenses contre les hacks potentiels. Pour l'ECN, cela soulève des défis en termes de confiance et de risques (par exemple : les violations de la sécurité des hôpitaux ou des systèmes bancaires). Pour les enfants, il peut être interprété comme un comportement antisocial pouvant conduire à l'ostracisme et à des problèmes de bien-être en ligne.

Hashtag

— Dans le langage des réseaux sociaux, mettre un dièse (#) avant un mot cela veut dire qu'il représente le sujet de la conversation, exactement comme si vous mettiez une étiquette sur un mot ou un objet afin de le retrouver facilement. La plupart des réseaux sociaux ou des sites Web permettent aux utilisateurs de parcourir le contenu en scannant ces hashtags. En ECN, le hashtagging est un

moyen d'identifier les sujets les plus pertinents sur les réseaux sociaux (Tendance).

ICANN (Société Internet pour les noms et numéros attribués)

— Une société à but non lucratif basée en Californie qui a la responsabilité de donner l'accès à Internet. Il s'agit d'adresses de protocole d'Internet (IP), d'attribution d'identifiants de protocole, de noms de domaines génériques (gTLD) et de codes de pays (ccTLD). Pour l'ECN, des défis se posent par rapport à l'indépendance de l'ICANN, qui devient une entité internationale à part entière au sein de l'ONU, traitant de l'intégrité des services informatiques et des libertés de l'Internet.

Vol d'identité

— L'utilisation délibérée des informations d'identité personnelles de quelqu'un d'autre (telles que les numéros de carte de crédit, les codes PIN ou les mots de passe). Il se produit lorsque cette information est utilisée pour commettre une fraude ou d'autres crimes. La victime peut par inadvertance divulguer des informations privées ou fournir volontairement des données personnelles à la suite d'une tentative de phishing ou d'une arnaque. Elle peut subir des conséquences durables préjudiciables à son identité et sa réputation. Pour l'ECN, les problèmes sont liés à la violation de la vie privée, à la sécurité et au bien-être en ligne.

Gouvernance de l'internet

— Le développement et l'application par les gouvernements, le secteur privé et la société civile, dans leurs rôles respectifs, de principes, normes, règles, processus décisionnels communs, procédures et programmes façonnant l'évolution et l'utilisation d'Internet.

Forum sur la gouvernance de l'Internet

— Une entité multipartite pour le dialogue politique sur les questions liées à la gouvernance de l'internet. Il réunit, sur le même pied d'égalité, par un processus de prise de décision ouvert et inclusif, toutes les parties prenantes (gouvernements, secteur privé, société civile, communauté technique, universités)

Internet des citoyens

— Une recommandation du Conseil de l'Europe qui promeut la dimension humaine et culturelle de l'internet afin de compléter celui des objets. Cette nouvelle notion, centrée sur les personnes permet, en particulier, de donner du pouvoir à tous ceux qui utilisent Internet et s'en servent pour leurs activités quotidiennes.

Internet des objets

— Le réseau de périphériques, de capteurs, de véhicules et d'équipements intégrés dans l'électronique et interconnectés via les réseaux informatiques. Il permet à ces articles d'échanger des données et de prendre des décisions via l'internet et sans intervention humaine. Les applications intelligentes s'appliquent aux habitations, aux villes, aux voitures, aux réseaux électriques, etc. Pour l'ECN, des défis se posent en termes de gestion des données, de confidentialité, de sécurité, d'agence de la citoyenneté humaine et de l'autonomisation ; surtout par rapport aux dispositifs automatisés.

ISOC (Société Internet)

— Une organisation non gouvernementale internationale qui a pour but la coopération mondiale et la coordination sur Internet et sur les technologies d'interconnexion de réseaux et d'applications. Les membres individuels et organisationnels de la société sont liés entre eux afin de maintenir la viabilité et la montée en puissance globale d'Internet.

Malware

— Un terme générique faisant référence à diverses formes de logiciels nuisibles ou intrusifs comme les virus, les vers, les chevaux de Troie, les logiciels espions et les logiciels publicitaires. Le malware est fait avec l'intention malveillante de prendre le contrôle de l'ordinateur d'un utilisateur. Il peut créer de nombreuses vulnérabilités et nécessite des compétences pour s'en protéger avec des logiciels et des pare-feu.

Internautes

— Un portemanteau des mots « internet » et « citoyen », ou « citoyen du net ». Il décrit une personne activement impliquée dans les communautés en ligne ou sur Internet en général. Cela dénote un engagement actif dans l'amélioration de l'Internet, soit en étant une ressource intellectuelle et sociale, ou bien en améliorant son environnement politique et ses structures, notamment en ce qui concerne le libre accès, la neutralité du réseau et la liberté de parole.

Nomophobie

— La peur de ne pas avoir accès à un téléphone portable en état de marche.

Participation

— Le droit à une interaction saine entre les membres des communautés en ligne, via wikis, blogs, jeux et réseaux sociaux. Pour l'ECN, il est associé à l'expression de soi, à la construction de la communauté, à l'engagement dans la citoyenneté, à l'influence et au bien-être.

Phishing

— Une valise des mots « phreaking » et « fishing » ; utilisée pour suggérer l'idée d'utiliser l'appât pour attirer une victime. C'est la tentative d'obtenir des informations personnelles et sensibles (SPI) en prétendant être une entité digne de confiance (banque, ami, réseaux sociaux). Le but est de diriger l'utilisateur vers de faux sites Web pouvant distribuer des logiciels malveillants ou utiliser le SPI pour autres fins illicites.

Phubbing

— Une valise des mots « téléphone » et « snob ». On en parle lorsqu'un téléphone portable est retiré ou utilisé au cours d'une interaction face à face et que cela bloque efficacement aussi bien l'utilisateur que son appareil. Pour l'ECN, le phubbing diminue la qualité des interactions humaines qui est un processus essentiel dans la citoyenneté.

Intimité

— Le droit à la vie privée en ligne inclut la possibilité de stocker et de partager les données et le contenu d'affichage se rapportant à soi-même. Pour l'ECN, les défis concernent : la divulgation et ses risques pour le bien-être, la cyberintimidation, la présence électronique et le profilage.

Protection

— Le droit à la protection des données en ligne est étroitement lié à la sécurité et à la confidentialité, et ce, conformément au règlement général sur la protection des données. Il inclut, à titre d'exemple, la responsabilité d'assurer la sécurité des activités numériques en veillant à ce que les données ne soient pas volées ou utilisées par des tiers ou des parties sans le consentement et la connaissance de l'utilisateur. Pour l'ECN, les défis concernent les risques d'atteinte à la vie privée et à la sécurité dans les contextes nationaux et transfrontaliers.

Profilage

— Le processus d'examen des données disponibles dans une base de données existante et l'application des statistiques pour fournir des métriques sur des personnes ou sur d'autres phénomènes. Cela permet la qualité et la réutilisation des données dans d'autres contextes et applications (comme l'apprentissage et l'analyse). Pour l'ECN, les défis sont liés à la prise de conscience de ce rassemblement de données et les utilisations abusives possibles visant à pousser la consommation et à empiéter sur la vie privée.

Robot

— Une machine programmée par ordinateur qui exécute automatiquement des tâches. Il peut remplacer les êtres humains dans des activités répétitives ou

dangereuses. Un robot internet ou "bot" est un logiciel d'applications ou agent intelligent exécutant des tâches automatisées sur Internet, comme l'exploration du Web afin d'analyser des fichiers de serveurs. Les robots de chat sont utilisés pour converser le langage naturel avec les utilisateurs ; et les robots sociaux sont utilisés dans les réseaux sociaux pour générer des messages. Pour l'ECN, les préoccupations concernent les défis éthiques liés au risque d'une autonomie accrue des robots et les fonctions qui remplacent celles des humains (travail, guerre ou enseignement).

Moteur de recherche

— Un logiciel conçu pour rechercher des informations sur le World Wide Web et les récupérer pour les utilisateurs. L'information peut être un mélange de différents types de fichiers (y compris les pages Web et les images) qui peuvent être utilisés pour l'exploration de données avec des algorithmes. Pour l'ECN, les défis sont liés aux risques à la manipulation des recherches pour des raisons politiques, commerciales et autres.

Selfie

— Un autoportrait, pris depuis un smartphone et partagé en ligne via les réseaux sociaux. Pour l'ECN, les défis concernent les contenus préjudiciables et les comportements nuisibles liés à la cyberintimidation, aux troubles de l'alimentation et à son impact sur la vie émotionnelle.

Slacktivism

— Une combinaison du verbe « to slack » (se relâcher) et du terme « activisme ». Elle désigne une façon minimaliste ; un manque de participation ou de connexion en ligne. On en parle lorsque les activités et les performances consistent uniquement à aimer et à partager ou signer des pétitions.

Réseaux sociaux

— Une série d'applications et de services facilitant l'interaction sociale et basés sur une logique de partage de données et de contenu. Il est devenu un terme générique utilisé pour décrire les sites de réseaux sociaux qui hébergent des communautés de membres partageant les mêmes intérêts et activités. Ces membres doivent créer des profils d'utilisateurs pour pouvoir partager des outils à télécharger (textes, images ou autres fichiers), poster des messages sur des babillards électroniques et participer à des forums. De nombreux sites de réseaux sociaux sont interdits aux enfants de moins de 13 ans et fournissent un profil de sécurité, conformément à la loi sur la protection de la vie privée des enfants en ligne (COPPA) (cf. page 12 du Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique et la Loi fédérale américaine de 1998). Pour l'ECN, les opportunités sont nombreuses: par distance (MOOCs), cela va permettre aux citoyens de surmonter leurs anciennes habitudes sociales et physiques. Mais, des obstacles à

l'obtention de nouvelles qualifications professionnelles surgissent et d'autres risques qui sont liés aux défis à la vie privée et à la sécurité.

Conditions de service (TOS)

— Également appelées conditions d'utilisation, ce sont des règles sur lesquelles il faut s'accorder pour utiliser un service en ligne. Ils ont tendance à être simplement un disclaimer, en particulier en ce qui concerne l'utilisation de sites Web.

Trace

— L'historique des activités d'un internaute suite à sa navigation en ligne. Les activités se répartissent en trois catégories de données: des informations fournies délibérément (nom, par exemple), des informations collectées par des tiers (tels que des cookies) et des informations fournies par inadvertance (par exemple, par le biais de commentaires). Des traces sont transformées en Big Data et sont exploitées via des algorithmes. Pour l'ECN, elles soulèvent des problèmes de la vie privée et de la sécurité.

Troll

— Une personne qui sème la discorde en ligne en publiant des messages incendiaires, souvent hors sujet dans une communauté (un groupe ou un forum de discussion). L'intention est de perturber une communauté, de contrarier les autres et de susciter des réactions émotionnelles, que ce soit pour le plaisir ou pour des raisons politiques.

Jeu vidéo

— Un jeu qui permet à ses joueurs d'interagir activement avec les mondes dans lesquels ils entrent. Les joueurs peuvent tout voir du point de vue du personnage (la première personne) ou selon de multiples combinaisons de points de vue, tels que les jeux de rôle en ligne avec multijoueurs (MMORPG). Différents genres de jeux vidéo existent. Ils sont basés sur leur interaction de jeu plutôt que sur leurs qualités narratives. Le développement de la réalité virtuelle et les valeurs de la production de réalité augmentée ont produit plus de jeux réalistes, dont certains sont utilisés pour l'apprentissage. En l'ECN, les jeux vidéo et autres divertissements en ligne pour enfants peuvent être difficiles en termes de dépendance, de confidentialité et de sensibilisation des consommateurs.

Virilité

— Un comportement semblable à celui d'un virus ou d'un agent infectieux qui peut être contagieux. Il est associé à l'omniprésence d'Internet et à la rapidité de diffusion des informations. Il apparaît dans le marketing viral (utilisation des réseaux sociaux pour diffuser un message publicitaire), dans des vidéos virales ou dans des rumeurs qui atteignent une grande popularité, même si leur origine

est douteuse. Des problèmes de cyberintimidation et de confidentialité peuvent être soulevés, selon l'ECN.

Réalité virtuelle (RV)

— Une technologie permettant aux utilisateurs de porter un équipement spécifique (un casque généralement composé de lunettes comprenant de petits écrans) à l'aide duquel ils interagissent dans un environnement numérique de manière à simuler la présence d'autres personnes dans une situation réelle ou imaginaire. Il est largement utilisé dans les jeux vidéo, les simulations et les expériences touristiques.

VoIP (Voix off du protocole d'Internet)

— Une technique informatique pour la communication vocale et multimédia sur Internet via le protocole Internet (IP). De nos jours, selon l'ECN, cela attire l'attention des jeunes : une grande partie de l'interaction entre eux est réduite au strict minimum de son, d'images simples ou de langage écrit.

Bien-être

— Terme général désignant l'état de santé d'un individu ou d'un groupe. Un haut niveau de bien-être est souhaitable pour un sens positif de soi et de la communauté. Le bien-être en ligne concerne les émotions, l'empathie, la participation à des activités, les relations sociales et la réalisation des objectifs. Pour l'ECN, les défis concernent les risques pour la santé et le bien-être, comme la cyberintimidation et la pêche à la traîne.

Glossary

This glossary defines and explains the major terms used in the handbook. Whenever appropriate, it also sets these terms in the context of digital citizenship education (DCE) and highlights the controversial issues and challenges for teachers/users to consider. The terms in italics direct the users' attention to related concepts and complementary notions and refer to relevant fact sheets.

Adapted to the Moroccan context at the base of the Education Department's work with the Council of Europe, this glossary is the result of collaboration between the Moroccan Center for Polytechnic Research and Innovation and the Council of Europe Office in Morocco.

Access

— The ability of individuals and organisations to connect to the internet, using all sorts of devices (computers, tablets or phones, for example) and all sorts of services (such as e-mail and applications). For DCE, access is a precondition for digital citizenship as the internet has become a critical resource, vital for all sorts of online and offline activities.

Account

— An internet account is set with a user name and password. It acts as a key to many online tools and services. It allows the user to be authenticated and authorised to access and use online services. For DCE, it raises issues of privacy and safety settings. See also: Access; Privacy. Refer to Fact sheet 9 “Privacy and security”.

Anti-virus

— Computer program that attempts to identify, isolate, obstruct and eliminate computer viruses and other malicious software. For DCE, it is important for online safety as a lack of protection may lead to identity theft, security breaches or other issues related to online well-being.

App

— Originally defined as “an interactive program that can be accessed through a web browser to relay information”. As the mobile phone has morphed to become an internet-accessing mini-computer, apps designate popular end-user software applications that extend the phone’s capabilities by enabling users to perform many everyday life tasks, from entertainment (travel, food, games or social networking) to information gathering (news, maps or MOOCs). For DCE, mastering the “apps culture” and its pervasive ecosystem is important for empowering citizens, especially young people and people with disabilities, as mobile connectivity has changed the way people communicate, share information and learn from the libraries and repertoires of materials available online.

Artificial intelligence (AI)

— An IT discipline that investigates the theories and the techniques needed to design and create digital environments and software. It produces for instance virtual “personal assistants” conceived to imitate human behaviour. Users usually interact with AI through a series of vocal or written questions that the system answers accordingly. AI technology can also be found in digital games, robotics, driving assistants and in all systems that need to access a vast amount of data to facilitate decisions. For DCE, monitoring AI developments is important as it raises the issue of use of personal/private data and attendant

citizenship issues linked to privacy, dignity, well-being, politics and public space.

Augmented reality (AR)

— A technology that superimposes a computer-generated image on top of the user's view of something in the real world, to create an interactive experience. This can be done using a mobile phone in a specially created box-like frame, or using a dedicated device. The real-world objects are “augmented” by computer generated information, that can include including visual or auditory information, or even movement or odour. AR can help us explore how ancient ruins, for example, could have looked in the past, or how places or things may look in the future, for example, new transport routes in a town.

Big data

— Voluminous and complex sets of data to which various statistical types of analysis can be applied (to profile people, to predict behaviour or for learning analytics). To make sense out of such huge amounts of data, the data is often broken down using five V's: the “five Vs”: Volume, Variety, Velocity, Veracity and Value. For DCE, the challenges and controversies include data integrity, data sharing, data transfer and information privacy.

Blockchain technology

— A way to archive data implemented through a list of records called “blocks”. These blocks point one towards the other until they create a “chain” that can be distributed along the network through peer-to-peer technology. The blocks contain cryptographic data that are strongly protected and, so far, the technology is considered one of the most secure data systems. This is the same technology used for the creation of the digital currency “bitcoin”.

Browser

— Software used to navigate on the web. Users can access sites by entering the proper URL (a unique text string that redirects to a specific website) or by clicking on links obtained, for instance, through a query on a search engine. Most of the browsers offer functions like age filters, a history of the sites visited or a library of favourite addresses.

BYOD (Bring your own device)

— Refers to the policy of permitting employees, teachers or students to bring personal devices (laptops, tablets or smart phones) to their workplace or the classroom. For DCE, it may be useful for expanding access and improving the use of learning materials but it also raises issues of equality, inclusion and security (malware, viruses).

Chat room

— Any form of online conferencing, ranging from real-time live chats with other known or unknown users (online forums), which is different from instant messaging dedicated to one-to-one communication. Chat rooms are mostly used to share information and are increasingly being adopted in classrooms and online learning environments.

Cloud computing

— An IT model that allows a set of networked elements (devices, servers, service platforms, repositories, etc.) to be seamlessly interconnected. This allows users access to their online services (such as e-mail, working services, music, data repository or movies) from any device connected to the web, without direct downloading. For DCE, the controversies arise in terms of security and privacy issues because the service provider can access the data at any time and damage them accidentally or willingly or share them with third parties. There is also issues in terms of the legal ownership of the data, and concerns surrounding privacy and confidentiality, especially considering the future potential of AI personal assistant developments.

Consumer awareness

— The understanding by users of their rights and responsibilities as consumers of online products and services. Most of the time these rights are encapsulated in the “terms of service”. For DCE, consumer awareness implies issues concerning the infringement of the rights of others and legal and age-relevant means of understanding all the dimensions of “terms of service”.

Cookie

— A small file which is stored on a user’s computer, designed to hold a modest amount of data specific to a particular user, for website management. Each time the user accesses the website again, the cookie is sent back to the server on which the website is stored. A tracking cookie can be embedded with advertising material from a third-party site and can be used to report on a user’s browsing history and facilitate targeted and tailored adverts. Rejection of a cookie can make certain websites unusable. For DCE, controversies arise around the capacity to enable or disable/delete cookies. They can be seen as an invasion of privacy since they allow profiling without user knowledge. They require critical thinking to avoid propaganda and unethical commercial practices.

Cyberbullying

— A harmful form of harassment, using electronic tools and services. It can include posting threats, rumours, sexual remarks, cyberstalking and hate speech. The consequences can be serious for victims (causing fear, anger, depression or low self-esteem, for example). For DCE, it relates to harmful online content and

behaviour and to issues concerning a lack of empathy and a risk to freedom of expression (chilling effect) and well-being. See also: e-Reputation; Identity theft; Well-being.

Cyber security

— The protection of computers from theft and damage to their hardware, software and content. It also includes protecting against the disruption of services by intentional or accidental means (piracy or hacking). For DCE, phishing, spamming, viruses and malware are among the security risks and challenges. Knowledge of these challenges and of the protection tools available for citizens to control their hardware and their data is essential.

Data

— Basic descriptors of a person's real life, digitally transformed. In the case of sensitive personal information (SPI), these descriptors can be used on their own or with other information to classify and locate a citizen (name, social security number, date and place of birth, biometric records, etc.) and to identify a citizen in his/her context by linked traces (medical, educational, financial or employment sources). For DCE, the controversies are linked to third-party uses, be they commercial (the market for collecting and selling data) or criminal (stealing data for illegal purposes). This can lead to breaches in security and privacy.

Digital divide

— The economic, social and cultural gap related to access and use of IT. This can lead to inequalities between individuals and between countries. For DCE, the issues relate to inclusion and social justice as well as learning and knowledge. It can result in two-tiered citizenship, with a lasting impact on participation and well-being in democracies. It is associated with the inability of citizens to access digital technology, or to use it, for example, due to a lack of skills.

Digital detox

— A period of time during which a user refrains from using electronic devices (laptops, smartphones, tablets, etc.). It is presented as an opportunity to reduce stress and to focus on social interaction in the physical world. For DCE, it is an opportunity to pay attention to real-life citizenship participation and reinforce natural well-being, while reinforcing privacy and the distinction between work and leisure.

Digital footprint

— A citizen's unique set of traceable digital activities (posts or payments, for instance) left on the internet. They Digital activities fall into two categories: passive (or involuntary) and active (or voluntary). The first category concerns

data collected without the citizen's knowledge; the second with data willingly released for sharing and interacting with others online. For DCE, this raises issues of privacy, traceability and security.

Digital identity

— Information on a person, an organisation or a device representing a real-life entity. It enables the process of authentication of a user interacting online. It provides automated access to other computers and facilitates mediated relationships. It has come to mean aspects of a person's real-life identity and encompasses the whole collection of data generated by a person's online actions and history (purchasing, navigating, networking). For DCE, the issues relate to the management of such traces and online activities to ensure trust and well-being and to prevent the undue divulgence of information.

Drone

— An unmanned aerial vehicle that may have some autonomy and can be operated by computer. Drones were originally used in a military context but are now widely available for civilian use.

e-Reputation

— The perception internet users have of one's person, brand or company. It is a marketing influence strategy to win likes and recommendations and increase ranking of an entity's website or online service. For DCE, the controversies arise in relation to the risks of manipulation of a person's image or brand and are also connected to the monetisation of one's online presence.

Emoticons

— Textual portrayals representing a user's moods or facial expressions in the form of icons. They can serve to convey emotions and ensure patterns of communication that can lead to misunderstandings (jokes, gags or pranks, for instance) in the absence of visual and facial clues online. For DCE, it is an integral part of the competences needed to express empathy and to prevent conflict or cyberbullying.

Empathy

— The capacity to understand or feel what another person is feeling, putting oneself in another's position. It is also about experiencing vicariously and requires skills and competences online because of the risks of misunderstanding caused by the lack of face-to-face encounters. For DCE, it raises issues around enablers of interpersonal communication and anonymity as well as barriers to online relations like cyberbullying or trolling.

e-Presence

— Originally, e-presence was a marketing tool for personal branding and the combined process of drawing traffic and creating a lasting positive image on the web. This implies knowing about search engine optimisation, e-reputation, social media uses, etc. It has come to extend to the personal and interpersonal qualities that guide digital identity and the social and cognitive competences to do so.

Fake news

— A type of deliberate disinformation aimed at misleading online users. It is spread via traditional media and online social media. The intent is to damage commercially, financially or politically a target entity or person. Online, it is also used to increase monetisation (with clickbait headlines, click revenue, advertising revenue). For CDE, the controversies arise around issues of quality of information, manipulation of public opinion, intrusion of public spaces and integrity of elections. It requires competences in critical thinking and in fact and source checking. It puts the emphasis on access and media and information literacy.

FOMO

— FOMO is an abbreviation for “fear of missing out”.

Geolocalisation

— The identification of the real-life geographic location of an object, device or person. It is closely linked to the use of positioning systems (like GPS and radars). For DCE, the controversies concern the undue surveillance of citizens as well as privacy and security breaches, but geolocalisation may also open up some very interesting opportunities in education, culture or tourism.

Hacking

— The process of seeking to breach the defences and abuse the weaknesses of a computer system or network. It may be motivated by many reasons, such as protest, profit, play, spying and intelligence gathering and even as a means to evaluate the defences against potential hacks. For DCE, it raises challenges in terms of trust and risks (breaches in hospital security or banking systems, for instance). For children, it can be construed as an anti-social behaviour that can lead to ostracism and problems of well-being online.

Hashtag

— In the language of social media, putting a hash (#) before a word means specifying that it represents the topic of the conversation, exactly like putting a tag on an object in order to facilitate finding it again. Most social media or websites allow users to search through the content by scanning these hashtags.

In DCE, hashtagging is a means of identifying some of the most relevant topics “trending” on social media.

ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)

— A California-based non-profit corporation that has responsibility for giving access to the internet as it deals with internet protocol (IP) addresses, protocol identifier assignment and generic (gTLD) and country code (ccTLD) top-level domain names. For DCE, the challenges arise around the independence of ICANN as it becomes a fully fledged international entity, within the UN, dealing with integrity of IT services and internet freedoms.

Identity theft

— The deliberate use of someone else’s personal identifying information (such as credit card numbers, PIN numbers or passwords). It occurs when this information is used to commit fraud or other crimes. The victim can inadvertently leak private information or voluntarily provide personal data as a result of a phishing attempt or a scam. The victim may suffer long-lasting consequences that are damaging to his/her identity and reputation. For DCE, the issues relate to breach of privacy, security and well-being online.

Internet governance

— The development and application by governments, the private sector and civil society, in their respective roles, of shared principles, norms, rules, decision making procedures and programmes that shape the evolution and use of the internet.

Internet Governance Forum

— A multi-stakeholder entity for policy dialogue on issues related to internet governance. It brings together all stakeholders (governments, private sector, civil society, technical community, academia) on an equal basis and through an open and inclusive decision-shaping process.

Internet of citizens

— A Council of Europe recommendation that promotes the human and cultural dimension of the internet to complement the internet of things. It is a new notion which calls for a people-centred approach to the internet, in particular to empower everyone who uses and relies upon it for their everyday activities.

Internet of things

— The network of physical devices, sensors, captors, vehicles and appliances embedded within electronics and interconnected via the IT networks. It enables these items to exchange data and take decisions without human agency, via the existing internet infrastructure. Smart applications are applied to homes, cities, cars, power grids, etc. For DCE, challenges arise in terms of data management,

privacy and security and overall agency of human citizenship and empowerment in relation to automated devices.

ISOC (Internet Society)

— An international non-governmental organisation for global co-operation and co-ordination for the internet and its internetworking technologies and applications. The society's individual and organisational members are bound by a common goal to maintain the viability and global scaling of the internet.

Malware

— An umbrella term referring to various forms of harmful or intrusive software, which include viruses, worms, Trojan horses, spyware and adware. Malware is made with malicious intent to take control of a user's computer. It can create many vulnerabilities and requires competences to protect oneself with software and firewalls.

Netizen

— A portmanteau of the words "internet" and "citizen", as in "citizen of the net". It describes a person actively involved in online communities or the internet in general. It denotes active engagement in improving the internet, making it an intellectual and a social resource, or improving its surrounding political structures, especially with regard to open access, net neutrality and free speech.

Nomophobia

— The fear of being without access to a working mobile phone.

Participation

— The right to a healthy interaction between people in online communities, via wikis, blogs, games and social media. For DCE, it is associated with self-expression, community building, engagement in citizenship, influence and well being.

Phishing

— A portmanteau of the words "phreaking" and "fishing" to imply the idea of using bait to lure a victim. It is the attempt to obtain sensitive personal information (SPI) by pretending to be a trustworthy entity (bank, friend, social media). The purpose is to direct the user to fake websites that can distribute malware or use the SPI for other illicit purposes.

Phubbing

- A portmanteau of the words “phone” and “snubbing”, when a mobile phone is pulled out or used during face-to-face interaction, effectively snubbing the nonphone user.
- For DCE, phubbing diminishes the quality of human interaction, which is an essential process in citizenship.

Privacy

- The right of personal privacy transcribes online as the possibility to store and share data and display content pertaining to oneself. For DCE, the challenges relate to disclosure and its risks to well-being, cyberbullying, e-presence and commercial profiling.

Protection

- The right to online data protection is closely linked to security and privacy and enshrined in General Data Protection Regulation. It transcribes as the responsibility to keep digital activities safe by ensuring that data are not stolen or used by third parties without the user’s consent and knowledge. For DCE, the challenges relate to the risks to privacy and security in national and cross-border contexts.

Profiling

- The process of examining the data available in an existing database and of applying statistics to provide metrics about people or other phenomena. It enables data quality and data repurposing for other contexts and applications (like learning analytics for instance). For DCE, the challenges are about awareness of this gathering of data and possible misuses to nudge consumption and intrude on privacy.

Robot

- A machine programmed by computer that carries out tasks automatically. It can replace humans in repetitive or dangerous activities. An internet robot or “bot” is a software application or intelligent agent that runs automated tasks on the internet, like web crawling, to analyse files from web servers. Chat bots are used to converse in natural language with users and social bots are employed in social media networks to generate messages. For DCE, the concerns are about ethical challenges linked to the risk of increased autonomy of robots and their replacing human functions

Search engine

- A software system designed to search for information on the World Wide Web and retrieve it for users. The information may be a mix of different types of files (including web pages and images). They can be used for data mining with

specific algorithms. For DCE, the challenges are about risks connected to the manipulation of searches for political, commercial and other reasons.

Selfie

— A self-portrait, taken from a smartphone and shared online via social media. For DCE, the challenges concern harmful content and harmful behaviour connected to cyberbullying, eating disorders and the impact on emotional life.

Slacktivism

— A combination of the verb “to slack” and the term “activism” to refer to a minimalist form of online participation. It is a form of criticism for lack of online engagement, if the activities and performances only consist in liking and sharing or signing petitions.

Social media

— A series of applications and services that facilitate social interaction, based on a logic of sharing data and content. It has become a generic term used to describe social networking sites that host communities of members who share interests and activities. Members have to create user profiles and can share tools to upload texts, pictures or other files, post messages on message boards and take part in forums. Many social networking sites are barred to children under 13 and provide safety profile settings, following COPPA (Children’s Online Privacy Protection Act, a USA Federal Law from 1998). For DCE, the opportunities are numerous: for distance learning (MOOCs) or for enabling citizens to overcome former social and physical barriers to obtain new professional qualifications. The risks are linked to challenges to privacy and security.

Terms of service (TOS)

— Also known as terms of use (TOU), rules to which one must agree in order to use an online service. They tend to be merely a disclaimer, especially regarding the use of websites.

Trace

— The history of activities of an internet user as a result of his/her online navigation. The activities fall into three categories of data: information deliberately provided (name, for example), information collected by third parties (such as cookies) and information provided inadvertently (for example, through comments). Traces are transformed into big data and are mined via algorithms. For DCE, they raise issues of privacy and safety.

Troll

— A person who sows discord online by posting inflammatory messages, often off-topic in a community (a newsgroup or chat room). The intent is to disrupt a

community, to upset other people and to elicit emotional responses, either for fun or for political reasons.

Video game

— A game that allows its players to actively interact with the worlds they enter. The players can see everything from the perspective of the character (in the first person) or from multiple combinations of perspectives, such as massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). Different video game genres exist, based on their gameplay interaction rather than narrative qualities. The advance of virtual reality and augmented reality production values have produced more lifelike games, some of which are also used for learning. In DCE, video games and other online amusements for children can be challenging in terms of addiction, well-being, privacy and consumer awareness.

Virality

— A behaviour like that of a virus, an infectious agent that can be contagious. It is associated with the ubiquity of the internet and the speed of dissemination of information. It appears in viral marketing (using social media to spread a commercial message), in viral videos or rumours that attain wide-scale popularity even though their origin is dubious. For DCE, it raises issues around cyberbullying and privacy.

Virtual reality (VR)


— A technology that allow users to wear a specific item of hardware (a headset usually composed of headphones and glasses that include small screens) and with which users interact in a digital environment in such a way that it simulates the user's presence in a real or imaginary situation. It is widely used in video games, simulations and tourism experiences.

VoIP (Voice over Internet Protocol)

— An IT technique for delivering voice communications and multimedia communications over the internet via internet protocol (IP). For DCE, it attracts attention because much of today's interaction among teenagers is reduced to the bare bones of sound, simple images or written language.

Well-being

— A general term for the healthy condition of an individual or group. A high level of well-being is desirable for a positive sense of self and community. Online well-being relates to emotions, empathy, engagement in activities, social relationships and accomplishment of goals. For DCE, the challenges surround the risks to health and well-being, such as cyberbullying and trolling.



Mini-Term Glossary of Education for Digital Citizenship



©2019