Les Cyber Héros

Quel est l'impact du projet sur les bénéficiaires ?

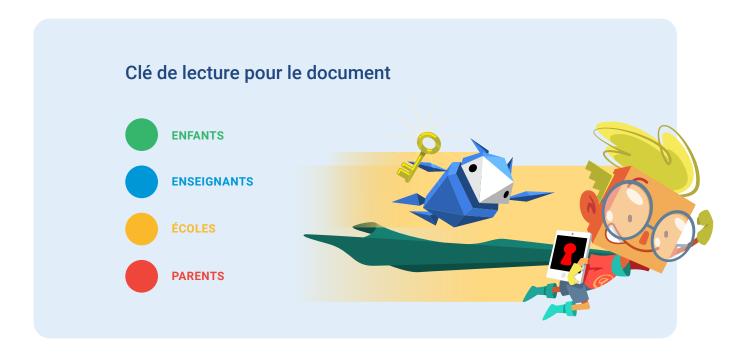






Sommaire

1.	Introduction	p.3
2.	Quelles sont les caractéristiques du projet ?	p.4-6
	 ▲ Le public cible ▲ Les objectifs poursuivis ▲ Les 5 piliers des Cyber Héros ▲ L'approche de BSF ▲ Les outils Cyber Héros 	
3.	Combien de bénéficiaires pour le projet ?	p.7
4.	Croissance et expansion géographique du projet dans les écoles belges.	p.8
5.	Quelles ont été les principales avancées en 2020 et 2021 ?	p.9
6.	Quel est l'impact du projet sur les bénéficiaires ?	p.9-11
	▲ Enseignants▲ Parents▲ Enfants	







11 ANS ET 3 MOIS

En Fédération Wallonie-Bruxelles, c'est l'âge moyen auquel les enfants reçoivent leur premier smartphone. En Flandre, cet âge n'est que de 8 ans et 7 mois!



possèdent leur propre smartphone, et ce chiffre passe à 94% en 1ère année de secondaire.



en Fédération Wallonie Bruxelles regrettent que les élèves manquent d'esprit critique vis-à-vis des informations collectées sur Internet.



en Fédération Wallonie-Bruxelles n'abordent pas l'éducation aux médias. En Flandre, un tiers des écoles ne le font pas.



se sentent désarmés pour accompagner leur enfant en ligne.

▲ 1. Introduction

Face à la digitalisation croissante de notre société et à la présence grandissante des écrans dans notre quotidien, maîtriser les codes des outils numériques est devenue une condition essentielle pour interagir, communiquer, créer, s'informer, etc. En ligne et mal (in)formés, les enfants sont également plus vulnérables aux dangers du web: fake news, cyberharcèlement, arnaques, etc. Dès lors, il est urgent de leur transmettre les compétences nécessaires dont ils ont besoin pour profiter des richesses d'internet en toute sécurité.

Lancé en 2019 par Bibliothèques Sans Frontières (BSF) avec le soutien de Google.org, "Les Cyber Héros "vise à construire une génération de jeunes citoyens numériques responsables, actifs, critiques et solidaires. Il répond au besoin concret de formation des enseignants et de sensibilisation des parents, ainsi qu'à la nécessité de favoriser le dialogue entre eux et les enfants autour d'un usage critique, responsable et alerte des outils numériques.

Dans le cadre du projet, l'équipe de BSF accompagne, outille et forme les équipes éducatives-principalement dans les écoles - afin qu'elles puissent donner aux enfants les clés pour utiliser Internet avec un regard critique.



▲ 2. Quelles sont les caractéristiques du projet ?

A. Le public cible

Le projet Cyber Héros s'adresse à trois groupes distincts de personnes :



La communauté éducative

(directions d'écoles, enseignants, éducateurs, acteurs extra-scolaires...)



Les enfants (8-13 ans)



Les parents

B. Les objectifs poursuivis



Sensibiliser, former et équiper les principaux acteurs de l'éducation pour :

- augmenter le nombre de membres de la communauté éducative (in)formés face aux enjeux liés à la citoyenneté numérique et ses opportunités pédagogiques, à l'importance de l'éducation aux médias et au potentiel que les outils numériques ont à offrir aux enfants, ainsi qu'à leurs dangers potentiels.
- renforcer leur capacité à s'approprier le sujet, à l'aborder avec les enfants en classe et à mener des activités avec eux pour les aider à devenir de jeunes citoyens numériques critiques, actifs, responsables et solidaires.



Développer les compétences numériques et l'esprit critique des élèves afin d'accroître leur capacité à faire un usage plus responsable et critique d'internet.



Sensibiliser les parents aux risques liés à l'utilisation d'Internet, les informer des ressources existantes pour encadrer la présence en ligne de leur enfant et améliorer leur capacité à prévenir les utilisations néfastes d'internet.

C. Les 5 piliers des Cyber Héros

Le programme est basé sur 5 piliers qui définissent le code de conduite promu par Les Cyber Héros et permettent chacun de développer chez les enfants des compétences clés pour être un citoyen (numérique) critique, respectueux, responsable et solidaire!



SOIS CYBER FUTÉ Réfléchis bien avant de partager!

(Partages sur les réseaux sociaux, identité numérique, surexposition en ligne, e-réputation, etc.)



SOIS CYBER VIGILANT Ne tombe pas dans le panneau!

(Recherche d'informations en ligne, critique de l'information, comparaison des sources, arnaques, fake news, etc.)



SOIS CYBER SECRET Un secret, c'est sacré!

(Mots de passe sécurisés, confidentialité en ligne, tentatives de piratage, etc.)



SOIS CYBER SYMPA Être gentil, c'est cool!

(Cyberharcèlement, bienveillance en ligne, gentillesse et respect dans les interactions, etc.)



SOIS CYBER COURAGEUX En cas de doute, parles-en!

(Dialogue, référents, ...)

D. L'approche de BSF

Différents lieux d'action :

- Les écoles
- Les structures extra-scolaires (bibliothèques, maisons de quartier, plaines de vacances, etc.)
- Les familles



Via la formule "Cyber School", BSF propose une approche triangulaire où parents, enfants et enseignants sont impliqués! L'école est le lieu le plus propice pour enseigner les bons comportements à adopter en ligne. C'est un lieu où se rencontrent parents, enfants et enseignants et où la sécurité en ligne peut être abordée indépendamment du milieu socio-économique de l'enfant, de l'éducation numérique de ses parents ou du temps disponible à la maison pour aborder ces sujets.

Dimitri VerboomenDirecteur de BSF Belgique



Deux échelles simultanées :

1. LOCALE



BSF travaille main dans la main avec les acteurs de l'éducation - parents, enseignants, bibliothécaires, éducateurs et directeurs - pour déployer le projet dans les structures au plus près des bénéficiaires.

2. INSTITUTIONNELLE

Institutionnelle: BSF promeut activement le projet auprès des autorités locales et nationales. Par exemple, BSF établit des partenariats avec les villes dans le but d'impliquer toutes les écoles communales dans l'aventure Cyber Héros, ou avec les réseaux d'écoles, afin que leur formation fasse partie de la formation continue des enseignants via leurs catalogues de formation officiels (IFC, FOCEF, etc.).

E. Les outils Cyber Héros

Pour les enseignants :

Un dossier pédagogique avec près de 50 activités thématisées (en fonction des piliers des Cyber Héros) que les enseignants peuvent réaliser avec leurs élèves en classe et qui ont été développées en fonction des compétences définies par DIGCOMP (le cadre de référence européen des compétences numériques).



 Des formations et webinaires pour comprendre les enjeux liés à la citoyenneté numérique et ses opportunités pédagogiques et apprendre à s'approprier le dossier pédagogique et à mener des activités en classe.

Pour les parents :

- Un guide pratique qui répond à 10 questions fréquentes que se posent les parents d'enfants connectés : fautil activer le contrôle parental ? Que dois-je faire si mon enfant est témoin/victime/acteur de cyberharcèlement ? Dois-je limiter le temps d'écran ? etc.
- Des séances d'informations organisées dans l'école durant laquelle un animateur vient discuter avec les parents des questions qu'ils se posent sur la présence en ligne de leur enfant afin de les informer, de les conseiller et de les outiller.

Pour les enfants :

- Une animation virtuelle "Deviens un Cyber Héros!" interactive et ludique, à laquelle les enfants assistent depuis leur classe, présentant les 5 thèmes des Cyber Héros pour les inciter à en découvrir davantage sur la citoyenneté numérique.
- Des cahiers d'activités sur les bons comportements à adopter en ligne, qu'ils peuvent utiliser à la maison. Ils ne nécessitent aucun équipement informatique, ils abordent le monde numérique de manière déconnectée et ludique.

Pour les acteurs extra-scolaires :

 L'Escape Box: un jeu participatif, inspiré de l'univers des escape game, qui permet de sensibiliser les enfants à la citoyenneté numérique de manière ludique, dans le cadre extra-scolaire. Nous proposons une formation pour permettre aux personnes d'animer ce jeu avec les enfants dans leurs lieux d'accueil.













ÉTUDE D'IMPACT

Afin de mesurer les résultats obtenus par rapport aux objectifs qui avaient été fixés, BSF a lancé une étude d'impact pour mieux démontrer les effets sur les comportements et les compétences des enfants en matière de sécurité en ligne ainsi que la capacité des enseignants à s'approprier le sujet de la citoyenneté numérique grâce à la transmission d'outils pédagogiques.

Cette étude a été menée entre septembre 2020 et décembre 2021 par Meaningful Impact.

Vous en trouverez ici les principaux résultats.

▲ 3. Combien de bénéficiaires pour le projet ?

	•	•		
	2020 (De septembre à décembre 2020)	2021 (De janvier à décembre 2021)	TOTAL	
Écoles impliquées dans des activités Cyber Héros	61	236	297	écoles
Enseignants formés à travers des activités en classe, des webinaires ou des formations	380	1269	1649	enseignants
Enfants directement sensibilisés via des animations virtuelles	2148	10 962	13 110	enf
Enfants touchés par le programme via la formation d'enseignants	9100	13 990	23 090	enfants
Parents formés via des sessions d'informa- tion dans les écoles et des webinaires	18 813	462	19 275	parents

4. Croissance et expansion géographique du projet dans les écoles belges :

PAYS-BAS

BRUSSES

BRUSSES

BRUSSES

BRUSSES

BRUSSES

BRUSSES

LEOVEN

WAARE

LUXEMBOURG

LUXEMBOURG

2020



2021

▲ 5. Quelles ont été les principales avancées en 2020 et 2021 ?

Le programme pédagogique Cyber Héros a été évalué comme présentant un intérêt pédagogique par des experts d'universités francophones et publié sur le site e-classe de la FWB. Les formations pédagogiques Cyber Héros sont acceptées par les différents réseaux éducatifs et sont incluses dans les catalogues officiels de formations continues des principaux réseaux (IFC, CECAFOC). L'expertise de BSF et la qualité de ses publications sont reconnues en dehors du cadre scolaire par les organisations d'éducation aux médias, le Secrétaire d'État à la digitalisation, etc.

▲ 6. Quel est l'impact du projet sur les bénéficiaires ?

A. Sur les enseignants

Grâce au programme Cyber Héros...

90%

des enseignants formés ont augmenté leur compréhension et leur connaissance de la citoyenneté numérique et de la sécurité en ligne.

90%

des enseignants formés ont eu des réponses par rapport aux questions qu'ils se posaient sur l'utilisation d'internet par leurs élèves.

80%

des enseignants formés se sentent désormais plus à l'aise pour comprendre, discuter ou aborder la cybersécurité et/ou la citoyenneté numérique dans leur classe.



Merci beaucoup pour cette superbe activité Cyber Héros !!! Les enfants l'ont tout simplement adorée. Nous avons commencé une des activités proposées en classe juste après la séance et ce fut un succès car ils ont tous répondu correctement aux questions."

Enseignant, 5e année, École Prince Baudouin

La formation propose des conseils et des réponses très concrètes aux difficultés ou aux questions que nous pouvons rencontrer en classe avec les enfants. Le dossier pédagogique et les ressources partagées sont particulièrement utiles."

Enseignant, 6e année, École communale d'Anderlecht.

B. Sur les parents :

Grâce au programme Cyber Héros...

90%

des parents sensibilisés disent avoir une meilleure connaissance de la sécurité en ligne et sont plus enclins à utiliser internet de manière prudente avec leurs enfants.

75%

des parents sensibilisés disent que les sessions d'information ont permis de **répondre à leurs questions.**



"Session très utile qui a confirmé mon idée que nous ne pouvons pas simplement lutter contre les écrans car ils font désormais partie de nos vies. Nous devons plutôt éduquer, informer et faire confiance à nos enfants. J'ai particulièrement apprécié la comparaison avec la conduite automobile."

Parent

"La session d'information a été utile car elle m'a permis de développer mes connaissances sur le sujet et a confirmé que la communication avec nos enfants sur l'utilisation des écrans et des réseaux sociaux est essentielle".

Parent

C. Sur les enfants :

Grâce au programme Cyber Héros...

70%

des enfants sensibilisés disent savoir ce qui peut/ ne peut pas être **partagé en ligne.**

76%

des enfants sensibilisés disent avoir augmenté leur capacité à identifier un danger sur Internet.

60%

d'entre eux savent comment identifier une fausse information sur Internet.



"Cette action porte ses fruits et nous commençons à voir des changements dans la mentalité de nos élèves."

Enseignant, 5e primaire, Institut Dominique Pire

83%

des enfants sensibilisés savent pourquoi il est important d'avoir un mot de passe sûr, la plupart d'entre eux sont capables de donner un exemple concret.

70%

des enfants sensibilisés savent qui contacter pour obtenir de l'aide lorsqu'ils sont confrontés à un danger en ligne.



"Nous ne devons pas partager des informations personnelles ou n'importe quelle photo sur Internet."

Élève de 5° primaire

"J'ai appris à identifier un danger sur Internet".

Élève de 5° primaire

"Il ne faut pas être trop naïf en surfant sur le web et en consultant des sites web."

Élève, 5e primaire



"Je ne dois pas croire tout ce que je trouve ou lis sur Internet."

Élève de 4^e primaire

"Je ne dois pas croire tout ce que je trouve ou lis sur Internet."

Élève de 5° primaire



Vous souhaitez en savoir plus sur le programme Cyber Héros ou vous inscrire à l'une de nos formations, contactez-nous sur:



cyberheros@bibliosansfrontieres.be ou via notre site internet www.bibliosansfrontieres.be

Pour rester au courant de nos actualités et des nouveautés à venir, ça se passe sur nos réseaux sociaux :



@bibliosansfrontieres.be



@bsf_belgium



Bibliothèques Sans Frontières Belgique





En quelques mots!

Parce que les inégalités d'accès à l'information sont au cœur des plus grandes injustices aujourd'hui, Bibliothèques Sans Frontières travaille dans 50 pays pour favoriser l'accès à l'information, à la culture et à l'éducation pour le plus grand nombre.

En Belgique, nous concentrons nos efforts sur l'aide à la réussite, l'éducation au numérique et aux médias, l'éveil aux sciences ainsi que la lutte contre la fracture numérique à travers la création et la transmission d'outils et contenus pédagogiques innovants. Nos actions passent également par l'empowerment des acteur·rice·s de terrain par le biais de formations et d'accompagnements autour des différents projets développés.

Nos autres projets en Belgique:



Khan Academy

Plateforme d'apprentissage en ligne gratuite qui contient près de 5 000 vidéos et 10 000 exercices en mathématiques et en sciences adaptés au programme de la FWB. Nous formons les acteurs de l'éducation à inclure l'outil à leur pratique pédagogique.



Série de vidéos ludopédagogiques autour des STEAM, afin d'éveiller la curiosité des 8-12 ans et aider les enseignant·es à aborder ces matières en classe.



Nous formons des professionnel·les ainsi que des bénévoles à devenir des aidants numériques. Objectif: amener les publics vulnérables vers plus d'autonomie numérique.