

DGII/EDU/DCE(2025)07
Original : Anglais
Strasbourg, 27 juin 2025

Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025

Concours international d'affiches et de courts métrages sur la citoyenneté numérique

Règlement du concours

Règlement du concours

Contexte et historique

Contexte

La Conférence permanente des ministres de l'Éducation des États membres du Conseil de l'Europe a désigné l'année 2025 comme « Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique » lors de sa 26ème session, le 29 septembre 2023. Cette initiative vise à répondre au besoin urgent d'accroître les efforts et les investissements dans l'éducation à la citoyenneté numérique afin de répondre efficacement aux défis et aux opportunités qui ont émergé ou ont été amplifiés par les technologies et l'environnement numériques.

L'Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025 est une occasion unique de renforcer la visibilité et l'impact de l'éducation à la citoyenneté numérique et de réaffirmer son importance. Cette année qui lui est consacrée constituera une plateforme stratégique permettant aux principales parties prenantes des secteurs public, privé et de la société civile de travailler ensemble, de fixer des objectifs communs et de partager des pratiques porteuses de sens. Elle offrira également un espace restreint mais efficace pour mesurer les réalisations et définir collectivement une feuille de route pour l'avenir de l'éducation à la citoyenneté numérique. Grâce à des efforts ciblés/coordonnés, cette initiative devrait faire avancer l'éducation à la citoyenneté numérique, en garantissant sa résilience et son efficacité dans un paysage numérique en constante évolution.

Le Conseil de l'Europe déploiera un plan ambitieux pour donner vie à cette initiative, notamment en organisant des événements internationaux, en mettant en œuvre des campagnes innovantes sur les réseaux sociaux et en travaillant en étroite collaboration avec diverses parties prenantes, notamment les ministères de l'éducation, les éducateurs, les apprenants, les universitaires, les organisations du secteur privé, de la société civile et les organisations de jeunesse.

Cette initiative paneuropéenne est ouverte à tous, dans le but de sensibiliser et d'agir collectivement pour promouvoir une citoyenneté numérique informée et responsable.

L'Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025 poursuit des objectifs ambitieux et structurants :

- **sensibiliser les citoyen·nes à la valeur de l'éducation à la citoyenneté numérique :** Sensibiliser le public et les parties prenantes au rôle essentiel que joue l'éducation à la citoyenneté numérique en donnant aux apprenant·es les moyens de s'épanouir de manière éthique, responsable et efficace dans un monde numériquement connecté ;
- **améliorer la compréhension par les parties prenantes du cadre d'éducation à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe :** Aider les acteur·ices de l'éducation à mieux comprendre le cadre d'éducation à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe, en soulignant ses contributions à une transformation numérique significative et inclusive ;
- **faire de l'éducation à la citoyenneté numérique une priorité politique à long terme :** Favoriser un engagement commun pour faire de l'éducation à la citoyenneté numérique un élément central des politiques et des pratiques éducatives dans les États membres, soutenu par une feuille de route stratégique pour la mise en œuvre entre 2027 et 2031 ;
- **promouvoir la collaboration intersectorielle dans l'éducation à la citoyenneté numérique :** Encourager les partenariats et les initiatives significatifs entre les parties prenantes des secteurs public, privé et de la société civile aux niveaux local, national et international afin de favoriser l'innovation et l'efficacité de l'éducation à la citoyenneté numérique ;

- **favoriser l'accès aux ressources et aux pratiques innovantes en matière d'éducation à la citoyenneté numérique** : Soutenir le développement et la diffusion de ressources éducatives de haute qualité, de méthodes d'enseignement créatives, d'outils et de pratiques qui permettent une éducation à la citoyenneté numérique efficace et inclusive dans divers contextes.

Historique

L'initiative d'éducation à la citoyenneté numérique (ECN) a été lancée par le Conseil de l'Europe en 2016 en réponse aux profonds changements, notamment dans le domaine de l'éducation, induits par la numérisation. La numérisation impacte profondément tous les aspects de la vie contemporaine et touche l'ensemble des citoyens et de la société. Elle offre de nombreuses opportunités et avantages, mais peut aussi soulever de nouvelles questions et préoccupations éthiques. Les citoyens ont besoin d'un large éventail de nouvelles compétences, notamment en matière de culture numérique, pour exploiter pleinement les nombreuses opportunités offertes par la société numérique et relever les défis qui pourraient survenir. Il est important de souligner que de nouvelles compétences citoyennes sont nécessaires pour que les citoyens participent pleinement à la vie de la société et s'épanouissent dans l'environnement numérique.

Le concept d'éducation à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe s'appuie sur le [Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie](#), qui définit 20 compétences clés essentielles à une participation effective à une société démocratique, couvrant les valeurs, les attitudes, les aptitudes, les connaissances et la compréhension critique.

Objectif et portée du concours

Les défis posés par la prolifération rapide de technologies perturbatrices telles que le ChatGPT ont encore souligné l'importance des questions cruciales abordées par l'éducation à la citoyenneté numérique (ECN). Des sujets tels que la désinformation, la culture numérique, la cyberintimidation, l'étiquette numérique, la haine en ligne, le discours, la tolérance, l'utilisation des données personnelles et la sécurité numérique font partie des défis fondamentaux auxquels les individus sont confrontés dans le monde numérique d'aujourd'hui. Cette situation souligne la nécessité urgente d'intensifier les efforts et les investissements dans l'éducation à la citoyenneté numérique afin de répondre efficacement à ces menaces en constante évolution.

Le concours est organisé dans le cadre de l'" [Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025](#) ", une initiative menée par le Conseil de l'Europe, désignée par les ministres de l'éducation lors de la [26^{\(ème\)} session de la Conférence permanente des ministres de l'éducation en septembre 2023](#). L'Année européenne 2025 vise à souligner la valeur de l'éducation à la citoyenneté numérique pour façonner l'avenir numérique, en aidant à construire des sociétés inclusives et démocratiques. En développant des compétences fondamentales, notamment des aptitudes, des valeurs, des attitudes et des connaissances essentielles, les citoyen·nes peuvent apprendre, se connecter, s'engager et s'épanouir ensemble dans un monde numériquement enrichi.

Dans ce contexte, les artistes, les concepteur·ices et les vidéastes sont invités à sélectionner l'un des objectifs de l'[Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025](#) et des domaines du [concept d'éducation à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe](#) et à créer des affiches ou des vidéos. Ces œuvres ont pour but d'apporter des perspectives diverses sur les sujets liés à la citoyenneté numérique et de sensibiliser la société.

Après le concours, des expositions peuvent être organisées pour amplifier l'impact du concours. Le catalogue de l'exposition peut également servir de matériel pédagogique, contribuant ainsi à la durabilité du projet.

Ces dessins peuvent figurer dans des interfaces de sites web dynamiques, des signatures de courrier électronique, des calendriers d'inspiration pour toute l'année, des cartes postales d'événements spéciaux, des peintures murales à grande échelle qui colorent les murs des villes, et des panneaux publicitaires extérieurs. En outre, ces œuvres peuvent être utilisées dans des interfaces d'applications mobiles, des campagnes de médias sociaux, du matériel éducatif et même des produits portables (tels que des t-shirts, des sacs et des accessoires), ce qui permet de toucher un large public. Les dessins seront également exposés dans des espaces publics tels que les véhicules de transport public, les aéroports et les gares, ce qui renforcera encore l'impact du projet. Les 30 meilleures créations sélectionnées pourront faire l'objet d'expositions internationales dans différents pays et villes, ce qui permettra de sensibiliser le monde entier à la citoyenneté numérique et d'accroître la visibilité du projet. Grâce à des kits éducatifs, des supports d'identité d'entreprise et des produits promotionnels, le projet aura un impact durable et laissera un héritage significatif dans la vie quotidienne et dans les sphères éducatives.

Concept d'éducation à la citoyenneté numérique

L'éducation à la citoyenneté numérique est un programme éducatif qui donne aux apprenants les compétences nécessaires pour devenir des citoyens démocratiques actifs dans un monde numérique. Elle met l'accent sur l'impact sociétal du numérique, positif comme négatif. Elle s'adresse à tous les apprenants, à toutes les étapes de leur parcours éducatif, dès leurs premières rencontres avec le monde numérique.

Un citoyen numérique est une personne qui développe un large éventail de compétences pour s'engager activement, positivement et de manière responsable dans des communautés en ligne et hors ligne, aux niveaux local, national et mondial. La citoyenneté numérique englobe des activités telles que la création, la consommation, le partage, la socialisation, l'apprentissage et le travail, dans le respect des droits humains et des différences interculturelles.

Pour être aussi exhaustif que possible, le modèle conceptuel de l'éducation à la citoyenneté numérique définit dix domaines numériques qui sous-tendent le concept de citoyenneté numérique. Ces domaines visent à appréhender de manière flexible les multiples activités numériques entreprises par les citoyens (et les apprenants) et les divers contextes dans lesquels ils interagissent avec l'environnement numérique au quotidien. À des fins de présentation, les 10 domaines sont regroupés en trois groupes :

Être en ligne : domaines liés aux compétences nécessaires pour accéder à la société numérique, s'exprimer librement et utiliser les outils numériques de manière créative et critique.

Bien-être en ligne : domaines liés aux compétences nécessaires pour s'engager positivement dans la société numérique et développer une relation saine avec la technologie.

Mes droits en ligne : domaines liés aux compétences relatives aux droits et responsabilités des citoyens dans des sociétés complexes et diversifiées, dans un contexte numérique où la vie privée est protégée et la participation active est encouragée.

Être en ligne	Bien-être en ligne	Mes droits en ligne
- Accès et inclusion	- Éthique et empathie	- Participation active
- Apprentissage et créativité	- Santé et bien-être	- Droits et responsabilités
- Éducation aux médias et à l'information	- Présence et communications en ligne	- Vie privée et sécurité
		- Sensibilisation des consommateur·ices

En résumé, les 10 domaines numériques intègrent les axes suivants, chacun lié à des compétences spécifiques.

Accès et inclusion : Ce domaine concerne les questions d'accès à l'environnement numérique sans discrimination et de participation à des espaces numériques ouverts à toute diversité.

Apprentissage et créativité : Ce domaine concerne la volonté et l'attitude envers l'apprentissage dans l'environnement numérique tout au long de la vie et prépare à utiliser la technologie de manière créative pour le développement personnel et professionnel.

Éducation aux médias et à l'information : Ce domaine concerne la capacité à comprendre et interpréter de manière critique les médias numériques et à les utiliser pour s'exprimer.

Éthique et empathie : Ce domaine concerne les interactions en ligne avec autrui. Il montre comment reconnaître les sentiments et les points de vue d'autrui dans les interactions en ligne, établit des normes de comportement éthique et des réactions constructives en cas de violation des droits.

Santé et bien-être : Ce domaine concerne les divers impacts positifs et négatifs des technologies numériques, notamment la cyberdépendance, les contenus perturbants, l'ergonomie et la posture, ainsi que l'utilisation excessive d'appareils numériques et mobiles ou d'applications de santé.

Présence et communication en ligne : Ce domaine fait référence au développement des qualités personnelles et interpersonnelles qui aident les citoyens à se construire une identité en ligne positive, cohérente et authentique, et à entretenir des interactions positives en ligne.

Participation active : Ce domaine concerne l'établissement d'interactions en ligne conscientes au sein de divers groupes et communautés enrichies numériquement, en ligne et hors ligne, la prise de décisions éclairées et l'adoption d'actions efficaces.

Droits et responsabilités : Ce domaine concerne l'éducation aux droits fondamentaux des citoyens numériques, tels que la vie privée, la sécurité, l'accès, l'inclusion ou la liberté d'expression, ainsi qu'aux responsabilités qui garantissent ces droits aux autres, telles que l'éthique, l'empathie ou la transparence.

Vie privée et sécurité : Ce domaine fait référence à la capacité à assurer la protection personnelle et la bonne gestion de ses informations en ligne et de celles des autres lors de l'utilisation des technologies numériques, des filtres, des mots de passe, des antivirus, mais aussi du marquage et du partage d'informations.

Sensibilisation des consommateurs : Ce domaine concerne la compréhension des implications de la réalité commerciale sur la transformation numérique, y compris les questions de durabilité, et vise à aider les apprenants à maintenir leur autonomie dans l'espace en ligne qu'elle influence.

Vue d'ensemble

Dates clés

Ouverture du concours	1er juillet 2025
Date limite de soumission	14 septembre 2025 (23h59 CEST)
Présélection	15 - 25 septembre 2025
Sélection finale	26 septembre – 10 octobre 2025
Annonce des finalistes	16 octobre 2025
Annonce des résultats	22 octobre 2025
Dates de l'exposition	18 - 19 novembre 2025

Jury du concours

Les affiches et les vidéos participant au concours seront évaluées par un jury désigné par le Conseil de l'Europe. Le concours sera jugé par un jury international composé de concepteurs

professionnels et universitaires travaillant aux niveaux local et mondial. Le jury servira de pont entre les travaux créatifs des participants et un public plus large.

Distribution des prix (affiches et vidéos)

1er prix : Invitation au vernissage de l'exposition et à la cérémonie de remise des prix à Ljubljana, en Slovénie, avec prise en charge de tous les frais de voyage, d'hébergement et de repas, ainsi qu'un certificat de réussite (premier prix).

2ème prix : Invitation au vernissage de l'exposition et à la cérémonie de remise des prix à Ljubljana (Slovénie), avec prise en charge de tous les frais de voyage, d'hébergement et de repas, ainsi qu'un certificat de réussite (deuxième prix).

3e prix : Invitation au vernissage de l'exposition et à la cérémonie de remise des prix à Ljubljana, en Slovénie, avec prise en charge de tous les frais de voyage, d'hébergement et de repas, ainsi qu'un certificat de réussite (troisième prix).

Exposition

L'exposition présentera les 30 meilleures affiches et les 5 meilleures vidéos sélectionnées par un jury conformément aux objectifs du concours. Le secrétariat se réserve le droit d'ajuster ce nombre si nécessaire. La cérémonie de remise des prix et l'exposition auront lieu à Ljubljana, en Slovénie. De plus amples informations seront communiquées en temps utile.

Conditions de participation au concours

Le concours est ouvert à tou·tes les concepteur·ices et vidéastes, professionnel·les ou non, ressortissant·es ou résident·es de l'un des 46 États membres du Conseil de l'Europe, ainsi que du Saint-Siège et du Kazakhstan.

La participation au concours est gratuite.

Seules les affiches et les vidéos portant sur les thèmes spécifiés et s'inscrivant dans le cadre de l'objectif et de la portée du concours seront évaluées. Les participant·es peuvent soumettre jusqu'à trois projets par catégorie (affiche ou vidéo) et doivent être les seul·es auteur·ices de leur travail. Les œuvres soumises ne doivent pas avoir été primées, exposées (y compris sur les plateformes de médias sociaux, YouTube, en ligne, etc.) ni avoir participé à un autre concours.

Si la participation met en scène une personne, le·la participant·e doit obtenir le consentement correspondant, s'assurer que la participation n'enfreint pas les droits d'auteur de tiers et respecter toute autre législation applicable lors de la production de ses affiches ou de ses vidéos.

Le Conseil de l'Europe se réserve le droit de retirer une candidature qui, de quelque manière que ce soit, ne respecterait pas les règles du concours, les objectifs de l'Année européenne et les principes du Conseil de l'Europe en matière de droits humaine, de démocratie et de primauté du droit.

Les participant·es conservent les droits d'auteur de leurs œuvres. En participant au concours, les participant·es acceptent d'accorder au Conseil de l'Europe une licence libre de droits pour la publication et/ou l'exposition de leurs contributions sous n'importe quel format. Ces affiches et vidéos peuvent également être utilisées pour promouvoir des événements futurs ainsi qu'à des fins de sensibilisation au travail du Conseil de l'Europe. Les participant·es acceptent de conclure un accord de licence avec le Conseil de l'Europe aux fins susmentionnées. Lorsque le Conseil de l'Europe utilise les affiches ou les vidéos pour illustrer des documents de l'Organisation, le concours et le nom de l'auteur·ice seront toujours mentionnés.

L'utilisation de l'IA est autorisée à condition que les participant·es expliquent dans leur contribution comment ils ont utilisé l'IA, en précisant si elle a été utilisée pour générer du contenu, améliorer le contenu, etc. en mentionnant les logiciels et les outils utilisés.

Les affiches soumises pour l'évaluation préliminaire doivent être préparées au format A4, avec une résolution de 150 DPI, et en mode couleur RVB ou CMJN. Les affiches sélectionnées pour l'exposition ou la remise des prix devront avoir des dimensions de 70 x 100 cm, une résolution de 150 DPI, un mode de couleur CMYK et un format PDF, TIFF ou JPEG.

Les courts métrages préliminaires doivent être soumis en résolution 1280x720 px, au format MP4, avec une durée comprise entre 1 et 5 minutes, et une taille de fichier maximale de 50 Mo. Les versions finales des films sélectionnés doivent être soumises en résolution 1920x1080 px, au format MP4, en mode couleur RVB, avec une durée comprise entre 1 et 5 minutes, et une taille de fichier maximale de 500 Mo. Les soumissions qui ne sont pas conformes aux exigences techniques spécifiées ne seront pas prises en considération pour l'évaluation.

Les fichiers soumis doivent respecter la convention de dénomination suivante :

Posters	Short films
Nom de famille_Poster_1	Nom de famille_Vidéo_1
Nom de famille_Poster_2	Nom de famille_Vidéo_2
Nom de famille_Poster_3	Nom de famille_Vidéo_3

L'utilisation des couleurs et des techniques n'est pas limitée, mais les couleurs utilisées dans l'œuvre ne doivent pas dépasser celles qui peuvent être obtenues avec la technologie d'impression offset en quatre couleurs (CMYK).

Les dessins originaux doivent être sauvegardés non compressés en mode CMJN, avec les polices converties et à une résolution d'au moins 300 dpi.

Seuls les logos déterminés par le Conseil de l'Europe peuvent être inclus dans les œuvres et ils doivent être placés conformément aux dimensions indiquées.

Les œuvres peuvent comporter un message (titre, slogan, etc.) qui soutient la conception visuelle. Les messages figurant sur les créations soumises au concours doivent être rédigés en anglais ou en français. Les œuvres rédigées dans une autre langue seront exclues du concours.

Le dessin proposé ne doit pas être utilisé pour la conception de bannières, de logos ou d'images à des fins commerciales. Il ne doit pas non plus contenir de symboles ou d'images contraires aux principes du Conseil de l'Europe, à savoir le respect des droits humaine, la primauté du droit et la démocratie.

S'il s'avère que le projet de candidature a déjà été exposé et/ou a participé à un autre concours, la nomination/candidature de l'œuvre concernée sera immédiatement annulée. Si cela est découvert après l'attribution d'un prix, le-la candidat-e sera obligé de retourner le prix et le certificat de réalisation/participation.

Les 30 meilleures affiches seront publiées sur les sites web du Conseil de l'Europe. Les dessins seront affichés publiquement pendant 3 jours ouvrables afin de permettre les objections. Seul-es les participant-es s inscrits et les tiers autorisés peuvent soumettre des objections ou des réclamations de similitude par écrit, par courrier électronique (digital.citizenship@coe.int), pendant la période d'affichage de 3 jours. Dès réception d'une objection ou d'une réclamation de similitude valide, le dessin ou modèle en question sera retiré de la liste des finalistes et remplacé par un dessin ou modèle figurant sur la liste de réserve. Une nouvelle période d'opposition de deux jours ouvrables sera accordée pour le(s) nouveau(x) dessin(s) ajouté(s) dans les mêmes conditions. Si aucune objection n'est soulevée au cours de cette deuxième période d'opposition, les résultats finaux seront officiellement annoncés. Si une objection est formulée concernant le(s) dessin(s) ajouté(s), le

secrétariat décidera de poursuivre ou non la procédure. La décision du secrétariat sera définitive et aucun appel ne sera autorisé.

Le secrétariat peut modifier le programme du concours ou l'annuler à tout moment s'il le juge nécessaire.

Tous·tes les participant·es au concours seront considérés comme ayant accepté les présentes conditions de participation au concours.

Pour toute question non expressément prévue dans les conditions de participation ou en cas d'ambiguïté, le Conseil de l'Europe se réserve le droit de prendre les décisions finales.