



Présence numérique en 6ème, séance 3 : E-réputation et écrans, utiliser l'intelligence artificielle pour élaborer une séance de remédiation.

publié le 18/03/2025 - mis à jour le 24/02/2026

Descriptif :

Dans le cadre d'une séquence en EMI niveau 6ème intitulée "Présence numérique : les écrans, mes données et moi", exemple d'utilisation de Quiz Wizard IA, générateur de questionnaires.

Sommaire :

- Contexte et objectifs de la séance
- Plus-value du numérique pour cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

Professeure documentaliste en collège à Cognac, je propose depuis quelques années une **séquence pédagogique portant sur les écrans, les réseaux sociaux et les données personnelles des élèves de 6ème**. Cette année, j'ai choisi de me servir de l'intelligence artificielle pour créer une **séance complémentaire de remédiation** à partir d'un QCM.

Pour créer cette séance, j'ai utilisé des outils proposés par Johann Nallet dans son support : "[L'Intelligence Artificielle \(IA\) et l'enseignement](#)". Il conseille notamment l'utilisation de l'[agent conversationnel duckduckgo AIChat](#) interface conversationnelle garantissant l'anonymat des interactions avec les chatbots, et d'un générateur de questionnaire. Il s'agit de [Quiz Wizard de Wooclap](#).

● Contexte et objectifs de la séance

○ Contexte de la séance

Cette séance est la troisième d'une séquence plus large intitulée "*Présence numérique : les écrans, mes données et moi*" :

- séance 1 : questionnaire sur l'**équipement des élèves** et leur **temps devant les écrans**.
- séance 2 : qu'est-ce que la **e-réputation** ? D'après une vidéo Vinz et Lou.
- séance 3 : gérer son temps devant les écrans, quelques conseils.
- autres séances à créer en fonction des questions des élèves (en préparation : navigateur vs moteur de recherches, cookies de navigation, historique de recherches et paramètres sur Firefox et Chrome, GAFAM/MAGA, la majorité numérique, utilité des réseaux sociaux).

○ Objectifs de cette séance

L'objectif de cette séance est de permettre aux élèves d'**identifier des conseils pour limiter leur temps devant les écrans** (tout écran confondu : smartphone, tablette, console de jeu, télévision) et de réactiver leurs connaissances sur l'e-réputation.

● Plus-value du numérique pour cette séance

- Pour l'enseignant :
 - un travail de recherche de l'IA compétente pour la création de QCM et le développement des compétences liées à son utilisation. Un travail sur la **qualité du prompt** pour obtenir des résultats pertinents en utilisant [la méthode A.C.T.I.F.](#)
 - Optimisation du temps : l'automatisation de certaines tâches (création de QCM, correction automatique) permet à l'enseignant de gagner du temps et de se concentrer sur l'accompagnement des élèves.
- Pour les élèves : une utilisation de Pronote mais pas de note, juste une vérification des acquis et des compétences développées par les élèves.

● Modalités de mise en œuvre

- Le niveau visé : cette séance est prévue pour des élèves de 6ème, dans le cadre de la séquence pédagogique "Présence numérique".
- La durée de la séance : l'idéal serait de 2 x 55 minutes, mais c'est réalisable en une seule séance.
- Le lieu : le CDI (équipé de 15 PC + vidéoprojecteur) ou une salle informatique.
- L'application numérique utilisée : L'élève va utiliser Pronote et notamment accéder à un QCM via le cahier de texte.
- Les pré-requis à cette séance : l'élève doit connaître ses identifiants pour accéder à l'ENT et ensuite à Pronote. L'élève doit également avoir suivi les 2 séances pédagogiques précédentes.

● Déroulement de la séance

- Introduction à la séance en questionnant les élèves sur le temps moyen passé sur les écrans selon le questionnaire rempli lors de la séance n°1. Discussion autour de ce temps très important (environ 1h30/jour en semaine et environ 6h30/jour le week-end) et des risques que cela peut engendrer (problème de vue, irritabilité, difficultés sociales, fatigue, etc.).
- Explication des objectifs de la séance aux élèves puis distribution du document à lire (extrait du magazine Geek Junior, publié en janvier 2025 "Comment faire pour limiter mon temps d'écran ?").



[Comment faire pour limiter mon temps d'écran ?](#) (PDF de 349.3 ko)

Publié en janvier 2025 dans le magazine Geek Junior

- Affichage d'un [minuteur](#) pour permettre à tous de gérer son temps de lecture. Le temps donné pour la lecture est de 8 minutes (12 minutes données au départ mais c'est trop long).
- Récupération des affiches (pour ne pas qu'ils aient les réponses sous les yeux pendant le QCM).
- Connexion des élèves à leur session d'ordinateur puis à l'ENT et Pronote.
- Sur Pronote, dans le "Cahier de textes" puis "Contenus et ressources", les élèves voient s'afficher le QCM à réaliser. Ils le démarrent dès qu'ils sont connectés. Il est composé de 25 questions (ordre aléatoire des questions et des propositions de réponses pour éviter de copier sur son voisin d'ordinateur).
- Récupération des résultats en direct, permettant la mise en avant des questions qui n'ont pas été comprises par les élèves.
- Temps de remédiation avec affichage au vidéoprojecteur des questions.



[Séquence 2 - Séance 3 - Conseils temps d'écran](#) (PDF de 999.3 ko)

● Compétences travaillées

○ Compétences disciplinaires

- ▶ Domaine 2 "Les méthodes et outils pour apprendre" : rechercher et trier l'information et s'initier aux langages des

médias.

- ▶ Domaine 3 "La formation de la personne et du citoyen" : exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement.
- ▶ Domaine 4 "Les systèmes naturels et les systèmes techniques" : mener une démarche scientifique ou technologique, résoudre des problèmes simples.

○ Compétences CRCN élèves

- ▶ Compétence "Communication et collaboration" : s'insérer dans le monde numérique.
- ▶ Compétence "Protection et sécurité" : protéger les données personnelles et la vie privée.
- ▶ Compétence "Environnement numérique" : évoluer dans un environnement numérique.

○ Compétences CRCN-Edu

- ▶ Compétence "Environnement professionnel" : se former, développer une veille + adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- ▶ Compétence "Ressources numériques" : sélectionner des ressources + gérer des ressources
- ▶ Compétence "Enseignement - Apprentissage" : concevoir + mettre en œuvre + évaluer au service des apprentissages
- ▶ Compétence "Compétences numériques des apprenants" : développer les compétences numériques des apprenants + évaluer.

● Bilan critique de la séance

Je viens de commencer cette séance avec les élèves. Je n'ai pas encore assez de recul et d'éléments pour analyser son efficacité et leur ressenti. Cependant, je peux d'ores et déjà dire que :

- Je ne suis pas satisfaite complètement par le questionnaire : je trouve certaines questions redondantes et je dois changer l'intitulé des questions négatives.
- Je souhaite que les élèves gardent une trace des conseils prodigués et qu'ils puissent en discuter en famille mais je trouve qu'une feuille de cours n'est pas suffisante (souvent laissée au fond du sac et pas lue).
- Je n'ai pas pratiqué de différenciation pour les élèves allophones ou à besoins éducatifs particuliers (BEP). Je dois retravailler ce point.

Tout au long de mon travail de recherches et d'utilisation des différentes IA, je n'oublie pas la question du [RGPD](#) abordée dans cet article au sujet de l'utilisation de [Quiz Wizard](#) et de l'**identification des sources**.