



# Présence numérique en 6ème, séance 4 : être un citoyen numérique

publié le 27/03/2026

## Descriptif :

La citoyenneté numérique expliquée aux élèves de 6° et l'utilisation de l'IA pour générer un QCM et modéliser un document récapitulatif de fin de séance

## Sommaire :

- Contexte et objectifs de la séance
- Plus-value du numérique pour cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Utilisation de l'IA par l'enseignant
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

Dans le cadre de ma séquence pédagogique intitulée "**Présence numérique : les écrans, mes données et moi**", j'ai créé une quatrième séance autour de la **citoyenneté numérique**. Au collège, certains élèves profitent de la messagerie de l'ENT pour s'insulter, tandis que d'autres ont des comportements inappropriés sur les jeux vidéos. Il me semblait donc opportun de sensibiliser les élèves de sixième à la notion de **citoyenneté numérique**. Pour se faire, j'ai adapté une séance proposée par le site [Internet Sans Crainte](#) et d'une vidéo de [Vinz et Lou](#).

### ● Contexte et objectifs de la séance

#### ○ Contexte de la séance

Cette séance est la quatrième 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](#).
- ▶ séance 4 : être un citoyen numérique (séance décrite dans cet article).

#### ○ Objectifs de la séance

- ▶ faire comprendre aux élèves la notion de "**citoyenneté numérique**",
- ▶ les faire réfléchir à leur **responsabilité sur Internet**,
- ▶ les sensibiliser à l'**impact du numérique sur l'environnement**.

### ● Plus-value du numérique pour cette séance

#### ○ Pour l'enseignant :

- Réutilisation de l'IAG [Quiz Wizard](#) pour la création de QCM (développement des compétences),
- Utilisation d'une nouvelle IAG, Ideogram<sup>1</sup> pour la création du document synthétique de fin de séance

La plus value est à plusieurs niveaux :

- 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 par une remédiation individualisée.
- Gain de créativité : l'utilisation d'un agent conversationnel pour imaginer des mises en forme visuelles des contenus de cours constitue une vraie plus-value pédagogique : il agit comme un assistant créatif, capable de proposer rapidement des schémas, analogies visuelles, cartes mentales, infographies ou scénarisations graphiques auxquelles l'enseignant n'aurait pas toujours pensé seul. Cela permet de **diversifier** les modes de représentation des savoirs, de mieux s'adapter aux profils d'apprentissage des élèves (visuels notamment) et de transformer un contenu parfois abstrait en **supports plus concrets et mémorisables**. Le numérique ne remplace pas l'expertise de l'enseignant, mais il élargit le champ des possibles et fait gagner du temps dans la phase de conception.

### ○ Pour les élèves :

Utilisation de Pronote (pas d'évaluation notée mais un QCM) pour une vérification des acquis et des compétences développées par les élèves.

- Les élèves le prennent au sérieux : c'est dans Pronote, donc c'est du "vrai travail scolaire".
- On voit tout de suite si on a compris : les résultats aident à repérer les difficultés.
- Ça aide à faire progresser : on peut expliquer les erreurs et retravailler après le quiz.

### ● 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** : 2 x 55 minutes.
- **Le lieu** : le CDI (équipé de 15 PC + vidéoprojecteur) ou une salle informatique.
- **Applications numériques utilisées** :
  - ▶ l'élève va utiliser **Pronote** et notamment accéder à un QCM via le cahier de texte.
  - ▶ l'enseignant va utiliser [Quiz Wizard](#), [Ideogram](#) et [Canva Edu](#). Point RGPD.<sup>2</sup>
- **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 3 séances pédagogiques précédentes.

### ● Déroulement de la séance

#### Séance1

- Explication des objectifs de la séance aux élèves.
- Introduction à la séance avec la question : *"Selon vous, existe-t-il des règles sur Internet ?"*. Afin que tous les élèves puissent réfléchir individuellement avant une mise en commun (même ceux qui ne possèdent pas de smartphone), distribution de la feuille de support. Celle-ci comporte également les questions auxquelles les élèves devront répondre après le visionnage de la vidéo.



[Séquence 2 - Séance 4 - Être un citoyen numérique - Questions](#) (PDF de 232.6 ko)

Prise de notes des élèves

- Mise en commun des réflexions des élèves.  
En cas de besoin, il est possible de relancer la discussion en posant les questions : *"quand on est sur Internet, a-t-on le droit de tout faire ? pourquoi ?"* ou encore *"pensez-vous que l'on peut se comporter de la même façon en ligne et hors ligne ?"*

- Avant le premier visionnage de la vidéo support, lire à voix haute les quatre questions restantes de la feuille et expliquer les mots difficiles.
- Au vidéoprojecteur, lancer la vidéo de **Vinz et Lou "Être un citoyen numérique, ça te dit ?"** une première fois. Leur laisser le temps de prendre des notes (3 minutes max.). Proposer un deuxième visionnage puis un troisième si les élèves peinent à prendre des notes.
- Mise en commun des réponses aux questions. Tous les élèves participent obligatoirement (je sollicite tous les élèves et j'aide particulièrement ceux qui n'ont pas réussi à répondre en leur donnant des pistes de réflexion. Les élèves me semblent moins "paniqués" lorsque je les interroge ensuite).

Chaque année, la mise en commun n'est pas encore terminée à la fin de cette première séance.

## Séance 2


- Reprise des éléments vus lors de la séance précédente avec rappel du vocabulaire, de la thématique de la vidéo, du travail réalisé.
- Fin de la correction des questions et réponses aux interrogations supplémentaires des élèves au fur et à mesure.
- Connexion des élèves à leur session d'ordinateur puis à l'ENT et Pronote.  
Au préalable, j'ai rempli le cahier de texte de la séance et associé le QCM au groupe/classe concerné. 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 10 questions (ordre aléatoire des questions et des propositions de réponses pour éviter de copier sur son voisin d'ordinateur).
- Remédiation en direct depuis l'outil QCM (tableau de bord enseignant). Les résultats sont vidéoprojetés et l'on revient sur chacune des questions pour clarifier selon les erreurs des élèves.
- Distribution de l'**infographie** de fin de séance et lecture commune.



[Séquence 2 - Séance 4 - Être un citoyen numérique - Trace écrite](#) (PDF de 1.4 Mo)  
Résumé de fin de séance sur la citoyenneté numérique

## ● Utilisation de l'IA par l'enseignant

### ○ Réalisation du QCM avec Quiz Wizard

Afin de réaliser le QCM proposé aux élèves en fin de séance, j'ai utilisé une intelligence artificielle : [Quiz Wizard](#) . J'ai déposé dans cet outil le contenu de mon cours (documents pdf et lien vers la vidéo) puis j'ai choisi la génération de questions à choix multiples (choix d'avoir 1 bonne réponse pour 3 fausses dans les propositions). Après un temps plus ou moins long, l'outil Quiz Wizard génère un QCM.

Attention, il faut bien relire chaque item pour s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur ! On peut modifier directement les questions et les réponses avant l'export.  
Par défaut, l'outil va créer une dizaine de questions. Si vous en souhaitez plus, vous pouvez lui demander d'en générer des nouvelles en bas du QCM.

Pour cette séance, je n'avais besoin que de 10 questions (cela permet de faire une analyse des réponses en direct avec les élèves grâce à l'affichage de l'écran de l'enseignant au vidéoprojecteur). Enfin, il ne reste plus qu'à "exporter" le QCM. Quiz Wizard propose **neuf formats d'export**. J'ai choisi "Pronote" afin de **familiariser les élèves** de sixième avec les QCM sur Pronote.

Pour rappel, une fois le QCM généré sur Quiz Wizard, il faut se rendre sur Pronote, aller sur "Outils pédagogiques" puis "Mes QCM" et "Importer des QCM/ depuis des fichiers xml". Si l'import s'est bien déroulé, un message "Le QCM a été copié avec succès" apparaît.  
Il faut ensuite sélectionner le QCM nouvellement importé puis, dans la partie droite de l'écran, modifier les "Modalités d'exécution" pour le personnaliser.

## ○ Réalisation de l'infographie avec Ideogram et Canva Edu

Lors de mes premières années de cours, je ne proposais pas de trace écrite aux élèves. Je me suis rendue compte que cela manquait. Si je veux que les élèves se souviennent de ce que l'on a vu en classe et puissent aussi en **discuter avec leurs parents** à la maison, il faut absolument une trace de ce qu'il faut retenir.

J'ai choisi d'utiliser un nouvel outil d'intelligence artificielle : [Ideogram](#). Cet outil m'a permis, une fois que j'ai intégré le contenu de ma séance, d'obtenir une **infographie à personnaliser**. Les modèles proposés par Ideogram ne correspondaient pas vraiment à ce que je voulais. Aussi, j'ai utilisé [Canva Edu](#) où j'ai repris l'idée d'agencement d'un modèle d'infographie pour en créer une nouvelle que j'ai adaptée à mes besoins.



Infographie Ideogram

Pour plus de **transparence** sur mon utilisation de l'IA, j'ai préféré inscrire la mention "Document inspiré par de l'IA puis créé via Canva Edu".

## ● Compétences travaillées

### ○ Compétences disciplinaires

- ▶ Domaine 1 "Les langages pour penser et communiquer" : utiliser les médias de manière responsable.
- ▶ Domaine 3 "La formation de la personne et du citoyen" : connaître ses droits et responsabilités dans l'usage des médias,
- ▶ Domaine 3 "La formation de la personne et du citoyen" : prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement pour développer une conscience civique.

### ○ Compétences CRCN élèves

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

### ○ Compétences CRCN-Edu

- ▶ Compétence "Environnement professionnel" : se former, développer une veille et 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

La citoyenneté numérique, telle qu'elle est abordée, intéresse les élèves, même ceux qui ne possèdent pas de **smartphone** ou qui n'ont pas accès aux **réseaux sociaux** (parce que oui, même en sixième, la majorité des élèves a déjà un ou plusieurs comptes sur les réseaux sociaux malgré la limite d'âge...). Ils ont souvent beaucoup de questions, notamment sur le vocabulaire "**poster une image**", "**taguer/identifier**", "**swiper**", etc.

Les élèves apprécient particulièrement de répondre au QCM de fin de séance en toute **autonomie**. Ils ont surtout préféré la remédiation directe de leurs réponses et le fait qu'on reprenne les éléments qui étaient les moins bien réussis.

Je pense que je recommencerai ce procédé dans les prochaines années, en modifiant peut-être les questions en fonction des **élèves à besoin éducatif particulier**. Par exemple, je me suis rendue compte que la **police d'écriture par défaut sur Pronote** est très petite et cela a gêné la lecture de certains élèves. Je devrai aussi reformuler

certaines questions qui ont été parfois mal interprétées par les élèves (problème de compréhension du vocabulaire).

(1) C'est une plateforme d'intelligence artificielle de génération d'images à partir de texte. On lui donne une description (un prompt) et elle produit une image qui correspond à cette description, avec une capacité particulière à intégrer du texte lisible dans l'image (ce qui la distingue de certains concurrents). Mais comme vous pouvez le voir dans l'infographie proposée, c'est plutôt raté.

(2) Le recours aux services d'IA accessibles au grand public est autorisé sous réserve qu'aucune donnée confidentielle ou à caractère personnel ne soit utilisée. (Le cadre officiel d'usage des intelligences artificielles (IA) en éducation, juin 2025). C'est l'usage moins l'outil utilisé qui fait la conformité avec le RGPD.



Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.