



Safer Internet Day : produire des capsules pour sensibiliser aux usages numériques

publié le 07/02/2026 - mis à jour le 10/02/2026

Descriptif :

Production de capsules audio pour sensibiliser aux bonnes pratiques numériques dans le cadre de l'option média.

Sommaire :

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

● Contexte et objectif de la séance

Le **Safer Internet Day** est une journée de sensibilisation aux usages numériques pour favoriser des comportements plus sûrs et plus responsables.

Internet Sans Crainte, le programme national de sensibilisation des jeunes au numérique de la Commission européenne met en place des actions à destination des jeunes, des familles et de la communauté éducative, de la mi-février à la fin mars.

On peut s'engager dans l'évènement dès le mois de novembre en participant au concours d'affiche sur la thématique de l'année.

Chaque année, nous nous inscrivons à la journée du Safer Internet Day, ce qui nous permet de recevoir par mail le Kit des ressources dès qu'il est disponible. Le Kit et toutes les autres ressources sont à retrouver sur le site <https://www.internetsanscrainte.fr/>

Nous sommes trois enseignants mobilisés sur cette option média, deux professeurs d'histoire /Géo EMC et moi-même. L'un de mes collègues est également le référent **PHare** de l'établissement. Le Safer Internet Day fait partie des actions de ce dispositif.

● Plus-value du numérique dans cette séance

L'utilisation des ressources numériques du Kit permet de mieux capter l'attention des élèves et de leur faire comprendre les différentes notions. La lecture d'un corpus aurait été fastidieuse, il s'agit d'une option et nous essayons toujours de proposer des activités le plus ludique possible. Les capsules produites seront publiées sur le site et les réseaux du collège, cela ajoute à la motivation du groupe et permettra d'avoir une audience plus importante qu'une campagne d'affichage dans l'établissement.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : Groupe Média 5e,4e, 3e
- Durée : 3 séances de 2h
- Ressources numériques utilisées :

- Kit pédagogique Internet sans Crainte
- Applications numériques utilisées :
 - Digistorm
 - logiciel, application de captation de la voix ou matériel radio
 - Polotno, création numérique, alternative RGPD à CANVA
- Pré-requis :
 - Écrire pour l'oral
 - Gérer les fichiers

● Déroulement de la séance

La thématique de cette 26ème édition est : Les écrans et toi ... comment ça va ?

Nous avons décidé de poser la question à nos élèves.

Nous avons choisi d'utiliser l'application Digistorm de la Digitale <https://digistorm.app/>, un outil de remue méninge numérique. Chaque élève a pu ainsi réagir sans être influencé par les réponses de leurs camarades.

Voici une carte mentale que j'ai créée à partir de leurs réponses, toujours avec un outils de la Digitale :



Sur la séance suivante, nous avons utilisé [la ressource du Kit pédagogique](#) portant sur les mécanismes qui incitent à se connecter sur les réseaux, les effets sur le bien être et propose un sondage aux élèves pour évaluer leur dépendance aux écrans.

À partir de leurs réflexions et des questionnements suscités par la ressource, nous avons établi des thématiques de travail :

- Le circuit de la récompense/ récompense aléatoire
- Les écrans et le sommeil
- Les effets sur le bien-être, addiction, temps passé, sur stimulation
- Les risques
- Mon bien-être sur les écran (comment ?)

Les élèves ont constitué des groupes et choisi leur sujet. Ils travaillent ensuite à la production de leur capsule. Elles prendront la forme de saynètes.

Les élèves font partie de l'option média et ils ont l'habitude de faire des reportages vidéos et d'écrire pour l'oral pour les voix off de leurs reportages. Ils reprennent les informations du Kit. Nous les accompagnons en nous assurant qu'ils ont bien compris la notion, nous faisons réfléchir en posant des questions ouvertes.

Ils enregistrent ensuite leur saynète puis créent un visuel avec un logiciel de présentation et assemblent le son et le visuel sur notre logiciel de montage.

Je publie ensuite les productions.

○ Productions de cette année, quelques exemples :



Safer Internet Day Le circuit de la récompense (Vidéo PeerTube)



Safer Internet Day Sommeil (Vidéo PeerTube)

○ Productions de l'édition 2024, thématique : L'IA et nous, quel futur ensemble ?



L'IA va piquer ton job (Vidéo PeerTube)



reconnaissance vocale et faciale (Vidéo PeerTube)

○ Productions de 2023 :



Safer Internet Day 2024 (Vidéo PeerTube)



Safer Internet Day Cyber harcèlement (Vidéo Youtube)

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- prélever l'information
- restituer son travail sous forme numérique originale
- Comprendre les médias

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

- ▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) ↗

• Communication et collaboration

- ■ Partager et publier
- ■ Collaborer
- ■ S'insérer dans le monde numérique
- Création de contenus
 - Adapter les documents à leur finalité
 - Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
 - Résoudre des problèmes techniques

• Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

- ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) ↗

• Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique de la séance

Les élèves s'investissent dans la production de leur capsule. Cette activité leur permet de continuer à développer leurs connaissances dans le fonctionnement des médias, autant de notions qu'ils pourront réinvestir dans les autres travaux de l'option et ailleurs je l'espère.

Le travail de reformulation est aussi un bon exercice pour la suite de notre programmation, à savoir la préparation du concours [Faites la Une](#) organisé par le CLEMI de Poitiers.

Pour la prochaine édition, nous envisageons de faire travailler les élèves sur un format Podcast. Les contraintes seront le temps et le calendrier (vacances, période de stage...). Il faut aussi gérer l'hétérogénéité du groupe qui constitue l'option médias sur trois niveaux de collège.



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.