

Pour cette dernière parution de l'année scolaire, nous avons choisi de vous présenter une sélection de ressources **100% EMI**

Publications à ne pas manquer, cahier de vacances spécial IA, séances et outils testés pour vous.

Gros plan sur

Le guide d'accompagnement de la Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

La [Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numérique](#) est le fruit d'une collaboration entre La Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL), l'Autorité publique française pour la régulation de la communication audiovisuelle et numérique (ARCOM) et le Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI).

Un [guide d'accompagnement](#) a été publié avec pour objectif d'expliquer les 14 articles de la Charte de façon détaillée, de fournir des outils pédagogiques concrets et d'illustrer les enjeux de la citoyenneté numérique.

Une vraie mine d'or en terme de ressources, avec des liens vers des séances Edubase et des kits divers, classés par niveau, comme ici à partir de la 6e !



Comprendre les intentions derrière la diffusion de deepfakes

Séance pédagogique du CLEMI, niveau 3ème, 2nde et 1ère CAP

Séance de 2h proposant d'apprendre à reconnaître les vidéos manipulées par des outils d'IA et à interroger l'intentionnalité de l'émetteur.

Compétences ciblées :

1.1 Mener une recherche et une veille d'information, niveau 3 : connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources (CRCN). Pour le niveau 3e, domaines 1, 3 et 5 du socle et l'axe «exploiter l'information de manière raisonnée» du programme de l'EMI.

En complément de cette séance, une proposition de parcours Moodle peut être téléchargée pour animer une intervention en classe (à ajuster et à personnaliser en fonction des publics et des objectifs visés) : [fichier .mbz à télécharger et à importer dans son espace Moodle.](#)



Petit +

Pour alimenter vos séances pédagogiques et trouver des exemples d'arnaques en ligne (« routeurs ») générées par l'IA (deepfake), vous pouvez consulter la [base de données développée par Victor Baissait](#) (enseignant en tech, web et design).

Kit du Clemi sur la Parentalité numérique



Le CLEMI propose un kit pour aider les enseignants à animer des ateliers sur la parentalité numérique. Construit autour de mises en situation concrètes, il offre scénarios, jeux de rôle et ressources pratiques pour dialoguer avec les familles.

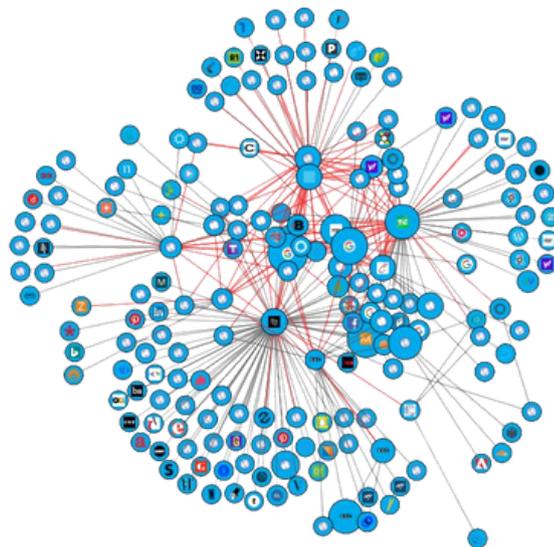
Des supports complémentaires (vidéos, BD, affiches) enrichissent cette démarche d'éducation aux médias : <https://www.clemi.fr/familles>.

Cookiewiz, souriez ! Vous êtes pistés :)

Proposé par la CNIL, le logiciel permet « d'analyser les interactions entre l'ordinateur, le navigateur et les sites et serveurs distants ».

L'utilisation du logiciel CookieViz est très **visuel** et **permet aux élèves de voir concrètement toutes les interactions non visibles entre la machine, les sites et les acteurs qui collectent les données de navigation.**

Pour voir en temps réel ces interactions, il est nécessaire de télécharger le logiciel sur le lien suivant : <https://linc.cnil.fr/cookieviz-23-une-nouvelle-version-plus-securisee-plus-stable-et-une-mise-en-avant-du-role-des> et de suivre les indications d'utilisation.



Source image : <https://nextlink>



InVID : la vérification à portée de clic

InVID est une extension de navigateur développée par le [Medialab](#) de l'AFP et portée par le projet européen [vera.ai](#), dans le but d'**aider les journalistes dans leur travail de vérification de l'information.**

Cette extension est conçue comme **une boîte à outils au service du fact-checking** : recherche d'image inversée, analyse à la loupe, analyse forensique, extraction des métadonnées...

Elle peut représenter un **outil intéressant pour accompagner nos séances autour de l'évaluation et de la vérification de l'information.** Une fois l'application installée, on peut cliquer sur « Demo » pour avoir quelques exemples clés en mains. L'AFP propose également des ateliers pour utiliser cet outil en classe : <https://www.afp.com/fr/deux-ateliers-en-ligne-pour-vous-aider-utiliser-les-outils-de-verification-de-linformation>.

InVID fonctionne pour l'instant uniquement sur le navigateur Google Chrome. Le logiciel est à télécharger à cette adresse : <https://www.invid-project.eu/tools-and-services/invid-verification-plugin/>.



Nouvelle version enrichie du jeu pédagogique « Les Mots du Clic »,

Stimultania propose une nouvelle version de son jeu, un **outil innovant pour développer l'esprit critique face aux images**.

Idéal pour l'Éducation aux médias et à l'information, il **stimule l'analyse, le débat et l'argumentation collective**.

Le jeu et les supports permettent d'**aborder l'image de façon active et participative**, en classe ou en atelier : <https://www.stimultania.org/les-mots-du-clic/exemples/>.



Idée des GPB



Link City : penser et imaginer l'espace urbain"

Ce scénario de ludopédagogie a été créé lors d'une réunion du GPB de Mulhouse et a été conçu pour des élèves de 6e (cycle 3).

Il implique la documentation et l'EMI ainsi que l'histoire - géographie - EMC. Le projet se déroule sur deux séances d'1h en demi-groupe, alternant jeu (Link City) et analyse d'images.

A travers le jeu, différentes compétences info-documentaires sont visées : **découvrir différents types d'images, analyser une image, et synthétiser des informations**. Des compétences disciplinaires et du socle commun sont également travaillées. **Une façon ludique de finaliser une séquence et de préparer différemment les élèves à l'évaluation finale du chapitre !**



Lien vers les documents de la séance :

- [fiche préparation de la séance](#)
- [fiche élève](#)



Cahier de Vacances SPÉCIAL IA

Découvrez,
Révissez,
Approfondissez,
vos connaissances sur l'IA au
rythme des vacances pour bien
préparer votre rentrée.

Deux pages motivantes, conçues par
des enseignants et enseignantes pour
travailler en s'amusant grâce à une
sélection d'activités variées : MOOC,
lectures et le test d'un outil !

En bonus, un livret jeu avec un mot
croisé sur l'IA pour tester vos
savoirs. 😊

Pour se former : des MOOC...

L'Intelligence Artificielle... avec intelligence !

« Questionner, expérimenter et comprendre ce qu'est l'Intelligence Artificielle » (janvier 2020).

<https://www.fun-mooc.fr/fr/cours/lintelligence-artificielle-avec-intelligence/>

Intelligence artificielle pour et par les enseignants

Comprendre ce qu'est l'IA, choisir et utiliser l'IA dans des contextes pédagogiques, les impacts, avantages et défis de l'IA. (accessible jusqu'en décembre 2025)

<https://www.fun-mooc.fr/fr/cours/intelligence-artificielle-pour-et-par-les-enseignants-ai4t/>

... et des ressources

Cadre d'usage de l'IA dans l'éducation

Publié en juin 2025, il donne un cadre législatif et éthique au sein duquel pourra être utilisé l'IA dans nos professions.

<https://www.education.gouv.fr/cadre-d-usage-de-l-ia-en-education-450647>

Sur M@gistère : Intelligence artificielle et éducation

« Mieux comprendre et découvrir les dispositifs mis en place autour de l'intelligence artificielle ». Mise à disposition des ressources, captations des conférences, tables rondes et ateliers, qui ont été partagés lors du séminaire du PNF Intelligence artificielle et éducation (juin 2021).

<https://magistere.education.fr/dgesco/course/view.php?id=2180>

Référentiel de compétences en IA pour les apprenants,

édité par l'UNESCO (disponible en ligne).

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000392652>

50 termes clés de l'intelligence artificielle, brochure éditée par le Ministère de la Culture, téléchargeable en ligne et disponible au format imprimé, gratuitement, sur simple demande adressée à terminologie.dgflff@culture.gouv.fr.

Le portail de ressources sur l'IA, comprenant notamment le lien vers le Guide pratique de l'IA pour les enseignants.



Compar:ia : une IA au service de la culture de l'information

Dans un monde où les intelligences artificielles deviennent omniprésentes, Compar:ia se démarque par son **objectif résolument pédagogique**.

Ce site gratuit propose un outil simple mais puissant : comparer des réponses d'IA générées par différents modèles (ChatGPT, Mistral, etc.) à partir d'un même prompt.

Sa particularité ? Elle favorise une approche critique de l'IA générative.

Il ne s'agit pas simplement d'observer les différences de style ou de contenu, mais de questionner la fiabilité, la pertinence et la vérifiabilité des informations produites.

L'utilisateur est invité à se positionner, à argumenter, à croiser les sources : autant de compétences essentielles dans l'éducation aux médias et à l'information (EMI).

Facile d'accès et sans inscription, elle peut être utilisée en classe pour des activités variées : éducation aux biais algorithmiques, évaluation de la qualité de l'information, sensibilisation aux limites de l'IA et à son impact écologique...

Compar:ia est outil concret pour accompagner les élèves dans une **lecture active, responsable et réflexive des réponses générées par l'intelligence artificielle**.

À tester et à intégrer sans modération dans vos séquences d'EMI !



Petit

Compar:ia propose des ressources clés en main sur des questions liées aux intelligences artificielles. A retrouver ici : <https://duels-de-ia.vercel.app/duels>

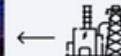
Pourquoi les IA consomment-elles de l'électricité et de l'eau?

Les duels de l'IA
par compar:ia



Vous posez une question à une IA comme ChatGPT

Un data center orienté IA consomme autant d'électricité que **100 000 ménages**, mais les plus grands qui sont en construction aujourd'hui consommeront 20 fois plus
Source: « Energy and AI », IEA, 2025



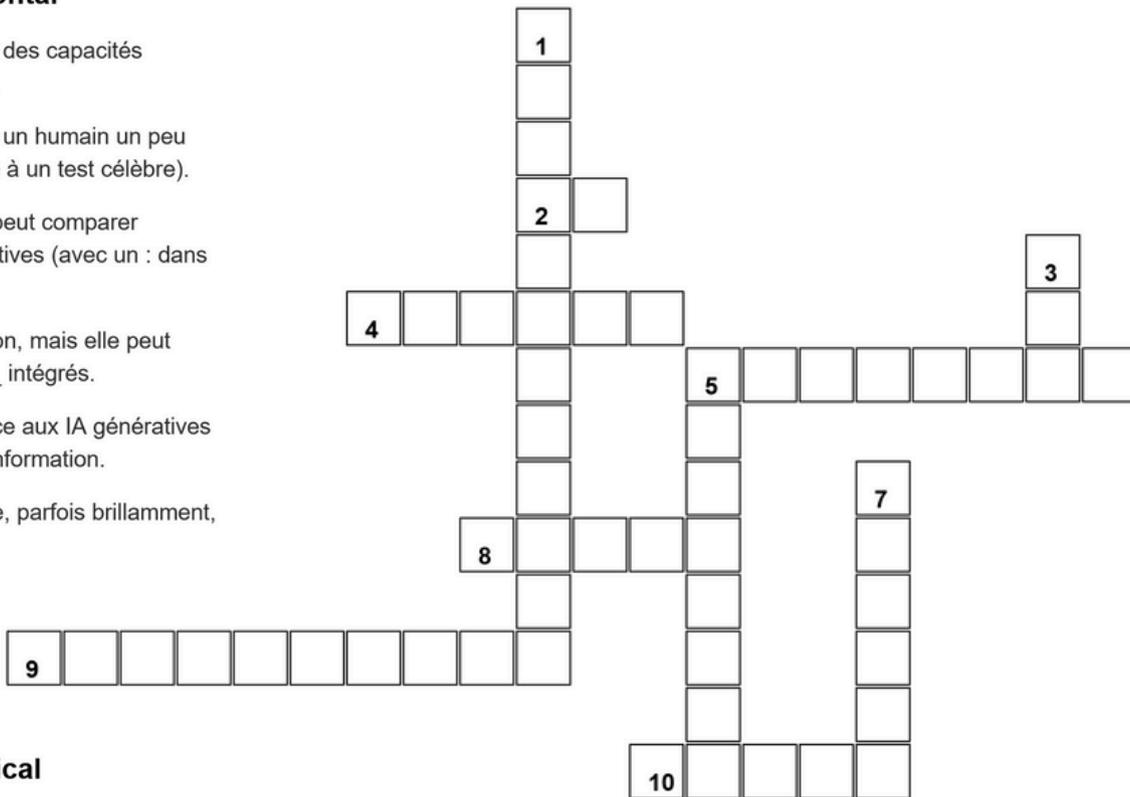
L'IA a besoin des data centers remplis d'ordinateurs puissants pour y répondre.



Mots croisés – Spécial IA

Horizontal

2. Machine qui simule des capacités humaines (abrégé).
4. Quand une IA imite un humain un peu trop bien (référence à un test célèbre).
5. Plateforme où l'on peut comparer plusieurs IA génératives (avec un : dans le nom).
8. L'IA n'a pas d'opinion, mais elle peut avoir des _____ intégrés.
9. Compétence clé face aux IA génératives : l'_____ de l'information.
10. L'IA peut le produire, parfois brillamment, parfois... à vérifier !



Vertical

1. Savoir si une info est vraie ou fausse : ça s'appelle la _____.
3. On l'enseigne pour comprendre les algorithmes, les données, les sources (sigle).
5. À manier avec précaution pour que l'IA ne fasse pas "n'importe quoi" : la _____.
7. Élément de base qui entraîne une IA.



ZOOM SUR : Appel à projet, « Documentaire de poche »

Publié fin juin sur Adage, organisé par l'ARCOM, en partenariat avec la SCAM et ARTE Education. Il s'agit d'un **parcours pédagogique** consistant en la réalisation par les **lycéens**, à partir d'un **smartphone**, de **films documentaires collectifs** autour d'un thème imposé. Objectifs : réfléchir à leurs pratiques numériques et à leurs conséquences mais aussi de découvrir les différentes étapes de la réalisation d'un contenu audiovisuel.

Les lycéens et leurs encadrants sont **accompagnés dans leur démarche** par des **professionnels du documentaire et de l'image** ainsi que par les équipes de l'ARCOM et d'ARTE Education qui interviendront gracieusement en classe.

A relire

EduNum : La lettre d'information sur le numérique éducatif



Automation, [Lettre ÉduNum Thématique n°26 - mars 2025](#) : glossaire pédagogique transdisciplinaire critique dédié à l'intelligence dite artificielle.

Citoyenneté numérique, [Lettre ÉduNum Thématique n°25 - janvier 2025](#) : parcours lexical original dans l'environnement des mots de l'éducation à la citoyenneté numérique.



Mission Jaurès

Escape game immersif conçu par Canopé. Il permet de **sensibiliser et former les élèves aux principes de la laïcité et à ses enjeux**.

Les participants sont accueillis par Aristide Briand qui leur dévoile leur mission : retrouver le député Jean Jaurès pour le vote de la loi de 1905.

Les élèves identifient les symboles de la République, rencontrent des personnages historiques et redécouvrent les textes fondateurs de la laïcité.

La ressource contient le jeu en lui-même, ainsi que des capsules vidéos et des activités interactives pour s'approprier les concepts clés.

Le jeu est disponible via à un abonnement pour l'établissement scolaire, qui permet une connexion de 1 à 250 joueurs en simultané. L'abonnement est au prix de 75€ / an.

Actuellement, et **durant toute l'année scolaire 2025-2026**, la Collectivité européenne d'Alsace met cette ressource à disposition gratuitement, pour tous les collèges alsaciens. Il suffit de demander un code à l'adresse suivante : romain.gallissot@alsace.eu.

Plus d'informations sur <https://www.reseau-canope.fr/index.php?id=8015>.



**Merci de nous avoir lu et soutenu tout au long de cette année scolaire.
Nous nous retrouverons à la rentrée pour continuer à partager les actualités
de notre métier dans l'Académie !**

