



TraAM
Langues vivantes

Education à la citoyenneté numérique
Digital footprints : be a smart digital citizen !
Empreintes numériques : deviens un citoyen numérique malin !

Objectifs :

Objectifs linguistiques :

- Lexique cible : travailler le champ lexical autour de la citoyenneté numérique (en phase d'anticipation à travers une image et un jeu de cartes de définitions)
- Compréhension de l'oral : développer des stratégies de compréhension de l'oral à partir d'un document authentique audiovisuel.
- Production orale : description de l'image en anticipation, exprimer son opinion lors du débat sur les pratiques numériques, présenter les conseils à l'oral, justifier ses choix et interagir (avec des pairs dans le cadre d'un projet eTwinning)
- Grammaire en contexte : impératif, modaux de conseil, présent simple sur les habitudes numériques des adolescents

Objectifs citoyens et éducatifs :

- Développer un regard critique sur son identité numérique et la protection des données personnelles.
- Former des élèves acteurs, capables de réflexion éthique et responsable dans leurs usages numériques.
- Appréhender les différentes pratiques numériques des adolescents avec une dimension culturelle anglophone (*Common Sense Media* étant américain) et une dimension européenne interculturelle avec les partenaires eTwinning.

Axes du programme (cycle 4) :

- *Langage et société* → comprendre les usages numériques et les interactions sociales.
- *École et société* → agir en citoyen responsable dans un monde connecté.
- *Rencontres avec d'autres cultures* → comparer les pratiques en ligne entre pays partenaires eTwinning.

Langue et public : ANGLAIS A2 – B1 / cycle 4 (4^e et/ou 3^e)

Contexte :

Cette activité s'inscrit dans le parcours citoyen et l'éducation aux médias et à l'information (EMI) et dans le cadre d'un projet eTwinning sur la citoyenneté européenne. Cette activité est néanmoins réalisable en classe sans partenaires étrangers. Il s'agit, dans cette courte séquence, de faire réfléchir les élèves aux empreintes numériques qu'ils laissent sur le net et de les inciter à adopter des comportements numériques responsables. Elle articule apprentissages linguistiques et réflexion critique sur les usages numériques des adolescents. Le support principal est une vidéo produite par *Common Sense Media* qui explique les traces numériques que nous laissons et les bonnes pratiques à adopter pour les limiter. La thématique permet de croiser les dimensions linguistique, culturelle et citoyenne, en lien avec les pratiques numériques réelles des élèves.

Mise en œuvre :

1. Phase d'anticipation de la thématique à partir d'une image
2. Anticipation du vocabulaire lié à la thématique par un jeu de flashcards (associer les termes à leurs définitions)
3. Sondage pour évaluer les pratiques des élèves, analyse des résultats à l'oral en classe (débat)
4. Compréhension orale sur la vidéo « Digital Footprints » de *Common Sense Media* : repérages, quiz d'observation, quiz de compréhension pour résumer les idées de la vidéo.
5. Tâches finales possibles : créer des affiches ou des podcasts audios pour donner des conseils sur les empreintes numériques (production écrite pour affiche ou production orale pour podcasts)

Ressources ou outils numériques utilisés :

- LearningApps pour aider à la description de l'image
- Digistorm pour le sondage sur les pratiques numériques des élèves
- Vidéo en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=ixxb4BWCbWY>
- Digistorm et Wooclap pour les quiz en ligne
- Digidoc pour le pad collaboratif
- Twinspace (pour le partage des liens vers les activités et les résultats)
- Canva pour la création d'affiches et du jeu de carte sur le lexique

Constat / Analyse :

- La thématique suscite un fort engagement des élèves, car elle fait directement écho à leurs pratiques quotidiennes et permet de comparer les pratiques avec leurs partenaires européens (ou camarades de classe si en interne).
- La réalisation d'affiches permet de laisser une trace concrète de l'activité et de valoriser le travail des élèves avec un affichage réalisé dans les établissements scolaires.
- La variété des activités et supports interactifs (image, jeu de cartes, sondage, vidéo, quiz, débat, affiches à créer) favorise l'engagement et la motivation des élèves.

Plus-values de l'utilisation des outils numériques :

- Développement de compétences EMI en lien direct avec les usages réels des élèves.
- Engagement des élèves à travers des activités interactives (sondage, quiz, etc.)

Points de vigilance :

- Accompagner la compréhension des notions abstraites par des exemples concrets et étayages visuels (flashcards, jeu de cartes)
- Veiller à ne pas stigmatiser les pratiques numériques des élèves, mais adopter une posture d'accompagnement réflexif.
- Garantir un cadre sécurisant lors des échanges pour éviter les jugements entre pairs, notamment dans la phase de débat.
- Bien garantir l'anonymat des réponses des élèves au sondage (avec un outil libre et sécurisé).
- Éviter les conseils trop généraux sur les affiches avec le risque du message trop lisse.
- Actualiser régulièrement les supports en raison de l'évolution rapide des pratiques et les nouveaux enjeux (IA générative, Deepfake, etc.)

Ouvertures possibles / transposabilité :

- Prolongement interdisciplinaire avec les professeurs documentalistes (EMI) ou en technologie.
- Comparaison avec des campagnes françaises de sensibilisation à l'identité numérique.
- Transposition possible en cycle 3 (version simplifiée) ou en lycée avec approfondissement des notions liées aux algorithmes et à l'économie des données.
- Poursuivre la réflexion avec une séquence en lien avec la notion de [bulle de filtre](#)

Le diaporama de présentation (complémentaire à cette fiche) avec les documents utilisés et des exemples de productions d'élèves est accessible directement sur le site interlangue de l'académie Nancy-Metz à cette adresse :

https://sites.ac-nancy-metz.fr/interlangue/TRAAM_2026_ANGLAIS_1_Empreintes_Numeriques.php