



CONCOURS DE LA
**CITOYENNETÉ
NUMÉRIQUE**

Agir en ligne, penser en citoyen

Règlement du concours de région académique « Créativité et citoyenneté numériques »

Article 1 – Objet du concours

Article 2 – Participants

Article 3 – Modalités d'inscription et de participation pour les écoles, collèges, lycées et lycées professionnels.

Article 4 – Dates du concours. Espace de dépôt.

Article 5 – Critères de sélection

Article 6 – Des modules de formation spécifiques pour l'académie de Lille et l'accès aux modules de formation en ligne sur Magistère pour l'académie d'Amiens.

Article 7 – Exemples de productions attendues avec les applications pédagogiques de l'ENT

Article 8 – Jury

Article 9 – Remise des prix

Article 10 – Règles à et droits de diffusion

Article 11 – Responsabilités et exclusions

Article 12 – Acceptation du règlement

Règlement du concours de région académique « Créativité et citoyenneté numériques »

Article 1 – Objet du concours

La DRANE des Hauts-de-France, les cellules académiques EMI, la DRAEAC des académies d'Amiens et de Lille, organisent un concours intitulé « **Créativité et citoyenneté numériques** » en partenariat avec les CLEMI des académies d'Amiens et de Lille. Il permettra de développer la créativité numérique et l'esprit critique des élèves en deux temps :

Au travers de l'appropriation de la « charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numérique » à consulter via ce lien.

Puis de la création collective d'une ressource par classe qui pourra prendre la forme :

- D'une affiche,
- D'un podcast (5 minutes maximum),
- D'une vidéo (3 minutes maximum),
- D'un document multimédia (conçu à l'aide d'une application pédagogique de l'ENT par exemple)

Voir article 7 pour le détail.

Les thèmes suggérés sont, par exemple :

- Pour un numérique inclusif (réflexion sur les ressources accessibles en lien avec l'article 1 de [la charte de la citoyenneté numérique](#)).
- Produire et créer avec des logiciels libres (avec Eléa dans l'ENT par exemple) Article 4 de la charte de la citoyenneté numérique.
- Un usage raisonné des écrans (article 2, article 4, article 13 et article 12 de la charte de la citoyenneté numérique)
- Développer la culture des sources pour naviguer en toute confiance (article 3 et article 13 de la charte de la citoyenneté numérique)

Retrouvez ci-dessous quelques exemples de productions intégrées à la progression pédagogique dans quelques matières afin d'éventuellement guider votre réflexion dans votre projet de classe.

Matière (niveau)	Article(s) de la charte mobilisé(s)	Point d'appui BO / référentiel	Tâche finale proposée
Français (cycle 4 & lycée GT)	Art. 13 — vérification de l'information Art. 9 — liberté d'expression	Cycle 4 : « Informer, s'informer, déformer » · Lycée : argumentation, écriture d'invention et de l'essai	Écrire une chronique, une nouvelle courte ou un dialogue mettant en scène un personnage qui vérifie une information avant de la partager et qui prend la parole en ligne avec respect — un modèle de bonne pratique à diffuser entre classes.
Français – Cycle 3	Art. 9 — liberté d'expression	Langage Oral ; lecture et compréhension ; écriture ; EMI ; développement de l'esprit critique	Réaliser une chronique ou un podcast « Info ou intox ? », dans lequel les élèves présentent une information, expliquent comment ils l'ont vérifiée et formulent une règle de prudence avant de la partager.
Enseignement moral et civique – Cycles 2 et 3	Art. 1 — citoyenneté inclusive	Respect d'autrui ; règles de vie collective ; égalité ; droits et devoirs ; citoyenneté ; EMC	Élaborer une « charte du numérique de la classe », illustrée par les élèves, précisant les droits, les devoirs et les comportements permettant à chacun de se sentir respecté et protégé.
Cycle 1 – Mobiliser le langage	Art. 1 — inclusion	Développer le langage oral ; échanger et réfléchir avec les autres ; apprendre à écouter	Créer un album collectif « Les petits citoyens du numérique », dans lequel les élèves racontent des situations de communication vécues et proposent des comportements respectueux.
Cycle 1 – Activités artistiques	Art. 4 — cocréation Art. 5 — création numérique	Produire, créer ; découvrir différentes formes d'expression ; réaliser une production collective	Créer une fresque collective « Notre monde numérique idéal », éventuellement enrichie de productions numériques réalisées avec l'enseignant.
Éducation musicale – Cycles 1, 2 et 3	Art. 4 — cocréation Art. 8 — propriété intellectuelle	Chanter ; expérimenter ; créer ; écouter ; réaliser une production collective	Créer une chanson, une comptine ou une création sonore sur les usages responsables du numérique, puis l'enregistrer pour la partager avec une autre classe.
Technologie (cycle 4, collège)	Art. 2 — sobriété numérique	Thèmes « Informatique et programmation » et « Design, innovation et créativité »	Concevoir une infographie ou une maquette du cycle de vie d'un équipement numérique, mettant en avant des gestes de sobriété accessibles (réemploi, entretien, tri).
SNT / NSI (lycée GT, 2de et cycle terminal)	Art. 2 — sobriété numérique	SNT : « Internet », « Données structurées et numérisation de l'information » · NSI : structures de données, réseaux	Réaliser une page web simple (SNT) ou un mini-programme Python (NSI) qui visualise l'empreinte d'un usage numérique quotidien et propose des choix positifs d'écoconception.
Histoire-Géographie-EMC (collège & lycée)	Art. 6 — le droit s'applique en ligne	EMC : le respect d'autrui, exercice de la citoyenneté numérique · HG : acteurs et réseaux du	Concevoir un guide pratique ou une charte de classe illustrée expliquant comment soutenir un camarade en ligne et quels droits/recours existent — dans une logique d'entraide et de solidarité.

		numérique mondialisé	
SES (2de / 1ère, lycée GT)	Art. 4 — économie des plateformes, communs	Formation des prix, sociologie des réseaux sociaux, biens communs	Produire une infographie de vulgarisation expliquant le modèle économique d'une plateforme et mettant en avant une alternative citoyenne existante (communs numériques, logiciels libres).
SVT / Physique-Chimie (collège & lycée)	Art. 2 — empreinte environnementale Art. 5 — enjeux du numérique	SVT cycle 4 : responsabilité humaine en santé/environnement · Spé SVT Term. : défis actuels de l'humanité · PC : constitution et transformations de la matière, énergie	Mener une enquête scientifique sur le cycle de vie des matériaux d'un smartphone (matières premières, énergie, recyclage) et produire un poster scientifique valorisant des gestes concrets d'allongement de la durée de vie des équipements.
Langues vivantes (collège & lycée)	Art. 1 — inclusion	CECRL : médiation, écrire pour interagir, ouverture interculturelle	Créer un support bilingue (vidéo, podcast, affiche) présentant les bons usages de la communication en ligne à un correspondant étranger — nétiquette positive et ouverture interculturelle.
Éducation physique et sportive – Cycles 2 et 3	Art. 12 — usage raisonné et santé	Développement des capacités motrices ; santé ; bien-être ; coopération. Lien avec les 30 min d'APQ.	Créer un défi collectif « Bougeons plus ! », associant activités physiques, temps de récupération et réflexion sur l'équilibre entre activité physique et usages numériques.
EPS (collège & lycée)	Art. 12 — usage raisonné, santé	Axe santé et bien-être : culture physique au service de la santé	Réaliser un carnet de bord ou une capsule vidéo valorisant un équilibre réussi entre activité physique et usages numériques, en écho à « Bien grandir avec les écrans ».
PSE / Économie-gestion (LP, bac pro)	Art. 12 — santé au travail	Référentiel PSE : santé au travail, usages numériques professionnels	Produire un guide de bons réflexes numériques en entreprise (équilibre vie pro/écrans, protection des données) destiné à un futur collègue de stage/PFMP.

Article 2 – Participants

Le concours est ouvert à toutes les **classes du premier degré, des collèges et des lycées publics** de la région académique des Hauts-de-France. La participation est collective et se fait par **classe entière ou par groupes d'élèves (dans le cadre de clubs par exemple) sous la responsabilité d'un adulte (enseignant ou personnel d'éducation). Une seule production par classe (premier ou second degré) ou par club pourra être envoyée au jury.**

La soumission d'un journal de bord (sous forme de blog, de frise, de wiki, de pages ou de carnet multimédia dans l'ENT) qui documentera la pédagogie de projet mise en place sera particulièrement appréciée par le jury pour évaluer le travail collaboratif fourni. Les détails pour la soumission de ce journal vous seront soumis en temps utiles.

Au moment du dépôt du projet final, les enseignants devront recueillir les autorisations de droit de captation de la voix ou de l'image des élèves ainsi que le

droit de diffusion des productions pour les catégories vidéo/podcast et les déposer dans l'espace dédié (voir article 4).

A noter que les productions des équipes gagnantes pourront être diffusées sur le site de la Drane <https://dane.site.ac-lille.fr/> et sur le site de l'académie d'Amiens <https://dane.ac-amiens.fr> . Des autorisations de diffusion vous seront proposées lors du webinaire de présentation du projet qui aura lieu **le mardi 10 novembre 2026 à 17h30**. (Un lien de connexion sera envoyé aux inscrits sur la plateforme Adage)

Article 3 – Modalités d'inscription et de participation pour les écoles, collèges, lycées et lycées professionnels.

- Les classes participantes pourront s'inscrire sur la plateforme ADAGE **avant le 4 novembre 2026**.
- Pour valider le travail collectif, un carnet de bord permettra de bonifier les productions des classes. L'enseignant choisira l'outil le plus adapté pour témoigner du travail de la classe. A nous partager ensuite. Les détails seront donnés lors du webinaire de présentation du mois de novembre.
- L'utilisation d'outils de l'ENT sera valorisée dans le barème.

Article 4 – Dates du concours. Espace de dépôt.

Un espace de dépôt sera disponible afin de recueillir les productions jusqu'au **vendredi 16 avril 2027** et communiqué aux enseignants inscrits au cours du webinaire du 10 novembre 2026, à la suite de la clôture des inscriptions de la campagne sur la plateforme ADAGE.

Le jury consultera les propositions des classes et partagera les résultats dans le courant du mois de mai 2027 (dates à préciser)

Article 5 – Critères de sélection

Les productions seront évaluées par le jury selon les critères suivants :

Grille d'évaluation (sur 20)

Critères	Description	Points max.
Créativité et originalité	Idées innovantes, originales, surprenantes dans le traitement du sujet.	/4
Pertinence et respect du thème	Cohérence de la production avec le thème imposé, clarté du message, respect des consignes.	/4
Qualité technique et mise en forme	Qualité esthétique, lisibilité, maîtrise des outils numériques, finition.	/3
Dimension citoyenne et esprit critique	Réflexion sur les enjeux sociétaux/éthiques, regard critique sur le numérique et ses usages.	/6
Travail collectif et engagement	Implication du groupe en consultant le journal de bord de la classe. Valorisation des classes qui utilisent des outils collaboratifs de l'ENT.	/3
Bonus	Le jury peut attribuer jusqu'à deux points de bonus pour les productions particulièrement abouties et inspirantes	/2

À noter que si des participants sont classés ex-aequo, le choix du support et le journal de bord partagé permettront de les départager.

Article 6 – Pour obtenir de l’aide spécifique pour la création de certains supports

L’académie d’Amiens propose des webinaires dans le parcours « *Acquérir et développer ses compétences numériques professionnelles* » qui sont des ressources utiles pour obtenir une aide pour la création de contenus via ce lien <https://partage02.magistere.apps.education.fr/course/view.php?id=410¬ifyeditingon=1> Des webinaires ouverts à tous.

La partie « *Produire des ressources pour ou avec la classe* » s’avère particulièrement pertinent pour ce concours. Ce sont des webinaires ciblés, qui vous permettent de développer la compétence dont vous avez besoin.

Les participants peuvent aussi solliciter les Drane d’Amiens et de Lille pour des conseils pour la création des productions.

Article 7 – Exemples de productions attendues avec les applications pédagogiques de l’ENT

Pour les podcasts et les vidéos, des solutions dans l’ENT

- Utiliser [le dictaphone](#) (présent sur la page d’accueil) ou la webradio (création d’une chaîne dans les applications)
- Utiliser l’outil de webradio pour créer une chaîne ou des podcasts
- Pour créer l’affiche, possibilité d’utiliser un outil de création collaborative.
- Pour la vidéo, privilégiez les outils libres comme [Shotcut](#).

Pour la publication du projet final dans l’ENT, vous pouvez :

- Utiliser le blog
- [Le cahier multimédia](#) qui peut comporter des vidéos déposées sur
- Podeduc
- la frise chronologique
- le pad...

Article 8 – Jury

Le jury sera composé de représentants de la DRANE, des membres des cellules académiques EMI (Amiens et Lille), de la DRAEAC des académies d’Amiens et de Lille, d’inspecteurs de l’Éducation nationale et d’enseignants formateurs experts sur le sujet. Le jury se réunira et statuera sur les productions au cours du mois de mai 2027.

Article 9 – Remise des prix

Le résultat du concours sera annoncé dans le courant du mois de mai 2027.

Un prix sera attribué dans chacune des trois catégories :

- Écoles
- Collèges
- Lycées

La remise des prix et la valorisation du travail des équipes engagés pourraient se faire sous la forme suivante :

- Les prix décernés aux lauréats pourront être remis lors de visites dans les établissements par les membres du jury. Cela permettra notamment une valorisation auprès des familles et dans la presse locale.
- La valorisation du travail des élèves et de leur enseignants (publication d'un article sous la forme d'un reportage ou d'un interview sur le site académique (Lille et Amiens)

Article 10 – Règles d'usages des intelligences artificielles génératives et droits de diffusion

- Les productions doivent être des créations originales et ne pas enfreindre les règles du droit d'auteur.
- A noter que dans le cas où des outils d'intelligence artificielle seraient utilisés, il convient de le mentionner explicitement et d'apposer, le cas échéant, la licence créative correspondante comme référencée dans ce site : <https://www.uqac.ca/ressourcespedago/iag/>
- Les classes participantes autorisent la DRANE et ses partenaires à diffuser les productions lauréates dans un cadre strictement éducatif et de valorisation académique.

Article 11 – Responsabilités et exclusions

Ne seront pas admises les productions :

- Ne respectant pas les lois en vigueur (droits d'auteur, droit à l'image) ;
- Contenant des propos discriminatoires, injurieux, violents ou portant atteinte à la dignité humaine ;
- Ne respectant pas le thème du concours.

Article 12 – Acceptation du règlement

La participation au concours implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par les classes et leurs enseignants.

Toute difficulté d'interprétation sera tranchée souverainement par le jury.