

Littératie en IA

Guide pour les éducateurs et éducatrices

IA, délestage cognitif et pensée critique



digital
moment
numérique



unesco

Canadian Commission
Commission canadienne



Préparé par : Grace Mirenzi, Moment numérique

Introduction	1
Comprendre les fondements	2
Grandes idées	3
Applications en classe	4
Activité 1 : Fait ou fabrication	4
Objectifs d'apprentissage	4
Lien avec le programme de formation	4
À vos cerveaux : Comment l'AI « sait » des choses? (3 minutes)	4
Exercice : Fait ou fabrication (12 minutes)	5
Consolidation (5 minutes)	6
Approfondissement	6
Activité 2 : À votre carte	7
Objectifs d'apprentissage	7
Lien avec le programme de formation	7
À vos cerveaux : As-tu besoin d'une carte? (2 minutes)	7
Exercice : La carte (20 minutes)	7
Consolidation (8 minutes)	9
Approfondissement	10
Liens avec le Référentiel de compétences en IA pour les apprenants de l'UNESCO	11
Fonctionnement de ce référentiel	11
Liens entre les compétences	12
Références	13

Introduction

Bienvenue au deuxième guide de notre série Littératie en IA. Jusqu'à présent, nous avons examiné comment les algorithmes d'IA dictent les fils d'actualité de nos médias sociaux. Dans ce guide, nous nous intéressons à une forme d'IA qui a beaucoup retenu l'attention et qui fait sans aucun doute déjà partie du quotidien des élèves : **l'IA générative**. Ce guide propose deux activités destinées aux élèves du secondaire.

L'IA générative fonctionne différemment de l'IA algorithmique, ce qui explique pourquoi elle peut sembler plus inquiétante, voire alarmante. Des outils comme ChatGPT, Claude et Gemini peuvent générer du texte, répondre à des questions, rédiger des dissertations et expliquer des idées d'une manière qui semble très humaine. Même si l'IA générative n'est qu'un type d'IA parmi d'autres, elle suscite l'intérêt de la communauté enseignante et des parents, puisque les élèves l'utilisent fréquemment. De 2023 à 2024, son utilisation chez les 13 à 18 ans est passée de 37 % à 77 % (Vosloo et Aptel, 2025).

Cette utilisation généralisée de l'IA générative soulève des questions importantes au sein de la communauté enseignante. Comment adapter les pratiques d'évaluation pour tenir compte de l'utilisation de l'IA? Quelle est l'incidence du recours à l'IA sur le développement cognitif des élèves? Comment les éducateurs et éducatrices peuvent-ils s'assurer que l'apprentissage reste signifiant? Ces préoccupations partagent un élément sous-jacent commun, soit un risque dont plusieurs élèves ne sont pas conscients : les outils d'IA générative peuvent produire des contenus qui semblent plausibles, mais qui sont faux. Cela s'explique par la manière dont l'IA recueille et génère les informations.

Les élèves qui s'appuient sur l'IA pour générer des idées ou réaliser leurs devoirs font face à un problème à deux volets : 1) **l'incitation à une confiance aveugle** et 2) **le délestage du travail cognitif** nécessaire à la réalisation d'une tâche. Pour atténuer ce problème, les élèves doivent comprendre que les résultats générés par l'IA nécessiteront toujours un examen minutieux et une vérification des faits. Sans cette compréhension, l'effort productif ou productive struggle en anglais, c'est-à-dire la réflexion et la résolution de problèmes qui développent de véritables compétences intellectuelles, risque d'être perdu (Kulesa et coll., 2025).

La pensée critique, le questionnement réfléchi et l'honnêteté intellectuelle ont toujours été au cœur de l'éducation. Aujourd'hui, plus que jamais, il est essentiel de développer ces compétences. Ce guide aide les élèves à comprendre ce qu'est l'IA générative, comment elle peut produire des contenus convaincants, mais invérifiables, et comment utiliser ces outils de manière réfléchie afin de préserver le processus d'apprentissage.

COMPRENDRE LES FONDEMENTS

Qu'est-ce que l'IA générative?

L'IA générative, également appelée GenAI en anglais, désigne les modèles d'apprentissage profond qui créent du contenu original, comme du texte, des images, du code ou de la musique, en réponse aux demandes des utilisateurs et utilisatrices (IBM, 2024). Contrairement à l'IA algorithmique présentée dans le premier guide, qui sélectionne et recommande du contenu existant, l'IA générative produit de nouveaux résultats en s'appuyant sur les tendances apprises à partir des données d'entraînement.

Lorsque vous posez une question à un modèle d'IA, celui-ci ne fait pas de recherche sur Internet ni ne récupère de réponses dans une base de données. Il génère plutôt des réponses en **prédisant** quels mots sont les plus susceptibles de se suivre en fonction de modèles statistiques appris à partir de **données** pendant l'entraînement.

Comment ça fonctionne?

Les grands modèles de langage (GML), comme ChatGPT, sont entraînés à partir d'énormes volumes de données textuelles brutes recueillies sur Internet (livres, articles, sites Web et autres documents écrits). Pendant l'entraînement, l'IA encode des tendances et des relations dans ce qu'on appelle un **réseau de neurones artificiels** qui contient des milliards de paramètres ou de règles (IBM, 2024).

Le modèle « apprend » des **tendances statistiques** : quels mots ont tendance à en suivre d'autres, comment les phrases sont structurées et quelles informations apparaissent généralement ensemble. Lorsque vous entrez une question, le modèle prédit la séquence de mots la plus probable d'un point de vue statistique. Si les données d'entraînement contiennent des milliers d'exemples énonçant « La capitale de la France est Paris », le modèle apprend que « Paris » est le mot suivant probable, mais il ne comprend pas ce qu'est une capitale et il n'a pas non plus la capacité de vérifier si Paris est bien la bonne réponse.

C'est donc pourquoi l'IA générative produit souvent des contenus qui semblent crédibles, mais qui sont en réalité inventés, appelés « hallucinations ». Le système a identifié les caractéristiques d'un style d'écriture convaincante (détails précis, chiffres, pourcentages, ton assuré, structure logique) et est capable de reproduire ces caractéristiques même lorsqu'il invente du contenu. Donner l'impression d'être fiable et être factuellement exact sont deux choses très différentes. L'IA ne dispose d'aucun mécanisme permettant de distinguer les affirmations vraies des fausses.

GRANDES IDÉES

1. L'IA génère des textes plausibles et non des faits vérifiés.

Les modèles d'IA sont entraînés à prédire des séquences de mots probables en se basant sur des tendances et non à vérifier la véracité ou l'exactitude des informations (IBM, 2024). L'IA peut donc produire des réponses qui semblent fiables et détaillées, alors qu'elles sont totalement inventées. Les élèves doivent comprendre qu'un ton convaincant n'est pas synonyme d'exactitude.

2. Le délestage cognitif qu'engendre l'IA peut éliminer l'effort productif.

Le **délestage cognitif**, c'est lorsque nous utilisons des outils externes pour réduire l'effort mental nécessaire à la réalisation de certaines tâches. L'utilisation d'une calculatrice pour les opérations arithmétiques, de notre application Notes pour retrouver des informations ou, encore, du GPS pour la navigation en sont des exemples. À l'ère de l'IA, les élèves peuvent délester des tâches cognitives bien plus complexes : la compréhension de la lecture, la rédaction, l'analyse et la résolution de problèmes.

Comme le sait très bien la communauté enseignante, la difficulté et la confusion ne sont pas des obstacles à l'apprentissage, elles en sont en fait des éléments essentiels. Lorsque les élèves sont devant des textes complexes ou peinent à exprimer clairement leurs idées, leur cerveau effectue un travail cognitif qui développe leurs capacités intellectuelles. Un apprentissage efficace repose sur l'équilibre entre la facilité technologique et la friction intellectuelle nécessaire pour développer la **mémoire à long terme**, la **motivation** et la **pensée critique** (Kulesa et coll., 2025). Lorsque l'IA se charge de la lecture, génère le premier jet ou résout le problème à la place des élèves, elle élimine cet effort productif.

3. La vérification requiert une compréhension contextuelle et de l'expérience.

Les élèves pensent souvent pouvoir repérer les erreurs de l'IA en « vérifiant le travail », mais la vérification nécessite des connaissances préalables. Si l'on ne maîtrise pas le sujet, on ne peut pas identifier ce qui cloche. Par exemple, un élève qui en est encore à l'apprentissage des conventions d'une langue peut ne pas reconnaître quand l'IA génère une phrase incomplète ou une erreur grammaticale.

De même, une élève peu familière avec les événements historiques ne remarquera pas quand l'IA invente de fausses dates ou fabrique des sources. Ce défi est exacerbé par le fait que les enfants ont des capacités cognitives, émotionnelles et de pensée critique qui sont encore en développement, ce qui les rend particulièrement vulnérables à la confiance accordée à des contenus générés par l'IA pouvant contenir des erreurs ou de la désinformation (Vosloo et Aptel, 2025).

Applications en classe

Activité 1 : Fait ou fabrication

Année : 9 à 12

Durée : 20 minutes

Matériel : [Document à imprimer](#) : cartes de tâche et réponses (imprimez un exemplaire des cartes et des réponses pour chaque groupe)

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

- ✓ Faire la distinction entre les résultats générés par l'IA qui semblent plausibles et les faits réels.
- ✓ Comprendre que l'IA génère du texte en se basant sur des tendances.
- ✓ Mettre au point des stratégies pour vérifier les informations générées par l'IA.

LIEN AVEC LE PROGRAMME DE FORMATION

HSP3U, Intro à l'anthropologie, à la psychologie et à la sociologie

- Sociologie D2.3 – Expliquer d'un point de vue sociologique, comment diverses influences (p. ex., la culture, la religion, l'économie, les médias, les technologies) façonnent les comportements sociaux.

À VOS CERVEAUX : COMMENT L'AI « SAIT » DES CHOSES? (3 MINUTES)

Discussion de groupe

L'enseignant ou l'enseignante : « Levez la main si vous avez déjà utilisé l'IA pour vous aider à faire vos devoirs ou vos recherches. Maintenant, gardez la main levée si vous avez vérifié ce qu'elle vous a dit. »





Prenez les réponses de deux à trois élèves au sujet de leur expérience.

L'enseignant ou l'enseignante : « Plusieurs d'entre nous font confiance à l'IA parce qu'elle semble convaincante et fournit des détails précis (chiffres, dates, etc.), mais même le modèle d'IA le plus sophistiqué ne fait en réalité aucune recherche ni ne vérifie les faits. Il génère simplement du texte en prédisant quels mots sont susceptibles de se succéder en fonction de tendances qu'il a apprises à partir d'énormes quantités de données. Ces modèles sont très doués pour construire des phrases qui semblent plausibles, qu'elles soient vraies ou non. »

L'enseignant ou l'enseignante : « Aujourd'hui, vous allez tester votre capacité à distinguer les faits réels des fabrications générées par l'IA. »

EXERCICE : FAIT OU FABRICATION (12 MINUTES)

Tâche à réaliser en petits groupes : Divisez la classe en cinq groupes. Distribuez le document contenant huit affirmations sur des sujets couramment abordés au secondaire (histoire, sciences, littérature, géographie). Ces affirmations sont un mélange de faits et d'hallucinations, ou de résultats inexacts générés par l'IA, tous conçus pour paraître plausibles.

 <p>Les carrés de Punnett ont été développés par Gregor Mendel pour prédire la probabilité des caractères héréditaires.</p>	 <p>Les liaisons covalentes se forment lorsque des atomes transfèrent des électrons afin d'obtenir une couche externe complète.</p>	 <p>Shakespeare a standardisé l'orthographe anglaise moderne grâce à ses pièces, qui ont été largement imprimées et diffusées dans toute l'Angleterre de son vivant.</p>	 <p>Les géographes divisent la Terre en 24 fuseaux horaires longitudinaux, chacun couvrant environ 15 degrés de latitude.</p>
--	--	---	--

Remarque destinée à l'enseignant ou à l'enseignante : Ces affirmations couvrent des sujets abordés au secondaire, mais les élèves ne les auront pas tous étudiés en profondeur. Cela reflète un contexte réel d'utilisation de l'IA, les élèves se tournant souvent vers l'IA pour des sujets qu'ils sont encore en train d'apprendre ou qu'ils ne maîtrisent pas encore. Cette activité montre à quel point il est difficile de vérifier des informations sans disposer de connaissances préalables. Les fabrications générées par l'IA peuvent sembler plus crédibles que les affirmations vraies, puisque l'IA a appris à reproduire des schémas d'écriture convaincants et détaillés. Observez les réactions des élèves lorsqu'ils découvrent que les affirmations les plus convaincantes ont été fabriquées.

Les membres des groupes travaillent ensemble pour :

- Trier les cartes en deux catégories : « Vrai » et « Faux ».

Retour en groupe : Une fois que les groupes ont terminé le tri de leurs cartes, animez une brève discussion :

- « Quelles affirmations la plupart des groupes ont-ils classées dans la catégorie "Vrai"? Dans la catégorie "Faux"? Pourquoi? »
- « Quelles affirmations ont suscité le plus de désaccord? »
- « Comment pourriez-vous vérifier l'exactitude de ces affirmations? »

Notez au tableau quelques stratégies de vérification importantes (p. ex., consulter des manuels scolaires, se référer aux sources originales, vérifier les informations sur plusieurs sites Web, demander l'avis d'un ou d'une spécialiste).

CONSOLIDATION (5 MINUTES)

Révéler et discuter :

Passez en revue chaque affirmation en révélant lesquelles étaient exactes et lesquelles étaient des fabrications de l'IA. Après chaque révélation, demandez :

- « Pourquoi celle-là vous a-t-elle induits en erreur? » ou « Qu'est-ce qui vous a fait douter de celle-ci? »
- Concentrez-vous surtout sur les fabrications qui comportaient des détails précis (dates, chiffres, noms)

L'enseignant ou l'enseignante : « Les fabrications de l'IA semblaient souvent plus convaincantes, parce que l'IA a appris les codes d'un style convaincant : un ton assuré, des détails précis et une structure logique. Or, donner l'impression d'être fiable et être exact sont deux choses complètement différentes. Le système d'IA n'a aucun moyen de faire la différence entre le vrai et le faux. Il se contente de traiter les combinaisons de mots qui ont tendance à apparaître ensemble en se basant sur des sources fragmentaires. Lorsque vous utilisez l'IA pour rédiger une dissertation sur un livre que vous n'avez jamais lu, vous ne pouvez pas savoir si les paragraphes générés constituent une analyse précise du livre ou s'ils mélangent des critiques de romans aux titres semblables ou celles du film. C'est pourquoi nous devrions toujours y réfléchir à deux fois avant de faire aveuglément confiance à l'IA ou de lui demander de réfléchir à notre place. »

APPROFONDISSEMENT

- ✓ Demandez aux élèves d'utiliser des outils d'IA pour générer leurs propres affirmations « Fait ou fabrication » sur un sujet qu'ils connaissent bien.
- ✓ Recherchez un fait vérifié de l'activité en utilisant plusieurs sources fiables et comparez le processus de vérification au fait de simplement demander à l'IA.
- ✓ Discutez des conséquences concrètes des « hallucinations » de l'IA dans l'actualité, la recherche, les informations médicales ou les travaux scolaires (p. ex., un agent conversationnel citant une fausse étude médicale, un journaliste publiant des faits inventés par l'IA ou un élève soumettant des citations spécialisées inventées de toutes pièces).

Activité 2 : À votre carte

Années : 9 à 12

Durée : 30 minutes

Matériel : [Document sur la carte](#) avec les instructions, quatre enveloppes, papier et crayons

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

- Découvrir la différence entre l'apprentissage assisté par des outils et l'apprentissage sans outils.
- Comprendre le concept de « délestage cognitif » et ses effets sur l'apprentissage et la mémoire.
- Prendre conscience que les outils d'IA peuvent réduire l'effort mental nécessaire à la réflexion complexe.

LIEN AVEC LE PROGRAMME DE FORMATION

HSP3U, Intro à l'anthropologie, à la psychologie et à la sociologie

- Psychologie C2.2** - Expliquer, d'un point de vue psychologique, comment le contexte et l'influence d'autres personnes peuvent influencer les réactions émotionnelles et comportementales des gens.

À VOS CERVEAUX : AS-TU BESOIN D'UNE CARTE? (2 MINUTES)

Discussion de groupe :

L'enseignant ou l'enseignante : « Levez la main si vous avez besoin d'une carte pour vous rendre à l'école. Et pour vous rendre au travail? Chez un ami ou une amie? Aujourd'hui, nous allons faire une expérience de navigation. »

EXERCICE : LA CARTE (20 MINUTES)

Préparation

L'enseignant ou l'enseignante : « Votre tâche consiste à trouver le meilleur itinéraire entre le point de DÉPART et le point d'ARRIVÉE sur cette carte en effectuant un arrêt en cours de route. Vous travaillerez en groupes et pourrez utiliser le matériel qui vous sera fourni pour réaliser la tâche. »



Divisez la classe en quatre groupes. Désignez la moitié des groupes comme **groupes « Explorateur »** et l'autre moitié comme **groupes « GPS »** (ne dévoilez pas encore ces étiquettes).

Distribuer le matériel :

- Tous les groupes reçoivent la même carte.
- Les groupes « Explorateur » reçoivent une enveloppe contenant l'instruction A.
- Les groupes « GPS » reçoivent une enveloppe contenant l'instruction B.

Remarque destinée à l'enseignant ou à l'enseignante : Cette activité permet de simuler de manière contrôlée un « délestage cognitif ». Les groupes « Explorateur » se livrent à un effort productif. Ils doivent analyser, s'orienter et résoudre un problème. Les groupes « GPS » accomplissent la tâche efficacement, mais sans fournir l'effort cognitif qui permet de développer une compréhension spatiale et la mémoire. L'idée est de montrer ce qui se passe lorsque des outils (l'IA) pensent à notre place.

Tâche à réaliser en petit groupe

- Travaillez ensemble pour réaliser la tâche de navigation.
- Tracez l'itinéraire ou mettez-vous d'accord sur celui-ci.

Retour en grand groupe

L'enseignant ou l'enseignante : « Nous avons maintenant un autre défi à relever. Sans utiliser aucun support, aucune carte, ni aucune instruction, redessinez de mémoire aussi fidèlement que possible la carte et votre itinéraire. »

Distribuez du papier à tous les groupes. Donnez à tous les groupes le même temps pour réaliser cette tâche. Les groupes ne doivent pas communiquer entre eux.

Présentation

Demandez aux groupes d'afficher leurs cartes redessinées dans la salle. Donnez aux élèves deux minutes pour faire le tour de la salle et observer les différences entre les cartes.

CONSOLIDATION (8 MINUTES)

Discussion de groupe : Révélez que les groupes (« Explorateur » et « GPS ») avaient des instructions différentes. Envisagez de poser les questions de réflexion suivantes :

- « Qui a terminé le plus rapidement la première tâche? »
- « Qui a redessiné la carte avec le plus de précision? »
- « Sur quelles informations votre groupe s'est-il concentré pendant la tâche? »
- « Comment cela pourrait-il s'appliquer à notre utilisation de l'IA pour apprendre? »

Nommer le concept :

L'enseignant ou l'enseignante : « Ce que nous avons exploré aujourd'hui s'appelle le **délestage cognitif**. La moitié d'entre vous a utilisé des outils externes pour réduire l'effort mental. Nous le faisons tout le temps : d'une calculatrice pour les opérations arithmétiques aux correcteurs orthographiques pour l'écriture, en passant par les GPS pour la navigation. Ce n'est pas tout le délestage qui est forcément mauvais. L'utilisation d'une calculatrice nous permet de nous concentrer sur la résolution de problèmes plutôt que sur les calculs de base. Il est toutefois important d'examiner comment cela peut influencer ce dont nous nous souvenons et notre processus de réflexion. »

Inspiration pour cette activité (en anglais)

L'enseignant ou l'enseignante : Cette activité s'inspire d'une étude menée auprès de chauffeurs de taxi londoniens, capables de mémoriser des milliers d'itinéraires dans la ville. Les chercheurs et chercheuses ont constaté une activité accrue dans la partie du cerveau liée à la mémoire et à la pensée spatiale. Lorsque les chauffeurs utilisent plutôt le GPS, cette activité cérébrale diminue. Alors, qu'est-ce que cela signifie pour nous? D'abord, notre cerveau est incroyablement adaptable : il se développe et évolue en fonction des exercices que nous faisons. Cela ne signifie pas que des outils comme les systèmes GPS ou l'IA sont mauvais ni que nous devrions ne pas les utiliser, mais plutôt que nous devons réfléchir pour les utiliser de manière **intentionnelle**.

- « Si l'IA nous fournit toujours une réponse, rédige nos dissertations, résout nos problèmes ou nous explique des concepts, quel impact cela pourrait-il avoir sur nos processus de réflexion? »
- « Quelles compétences tenons-nous à conserver et lesquelles sommes-nous prêts à délester? »
- « En quoi cela varie-t-il selon le cours dans lequel nous nous trouvons ou le sujet que nous étudions? »

EXTEND

- ✓ Rédiger un court texte sur ce que vous pensez de l'utilisation de l'IA et du délestage cognitif.
- ✓ Organisez un débat en classe pour déterminer si l'IA devrait ou non être utilisée en classe.
- ✓ Explorer la possibilité de recourir au [tableau d'évaluation de l'utilisation de l'IA](#) à des fins d'autoévaluation.

Liens avec le Référentiel de compétences en IA pour les apprenants de l'UNESCO

Ce guide s'appuie sur le Référentiel de compétences en IA pour les apprenants de l'UNESCO, qui constitue une norme mondialement reconnue en matière de littératie en IA. En présentant ce contenu, les enseignants et enseignantes peuvent avoir l'assurance que leur enseignement est conforme aux normes établies dans le domaine de l'éducation.

FONCTIONNEMENT DE CE RÉFÉRENTIEL

Dans le référentiel de l'UNESCO, l'apprentissage de l'IA s'articule autour de quatre aspects :

- 1) une perspective centrée sur l'humain,
- 2) l'éthique de l'IA,
- 3) les techniques et les applications de l'IA et
- 4) la conception de systèmes d'IA, et ce, selon trois niveaux de progression : comprendre, appliquer et créer.

Aspects des compétences	Niveaux de progression		
	Comprendre	Appliquer	Créer
Perspective centrée sur l'humain	<ul style="list-style-type: none"> Agentivité humaine 	<ul style="list-style-type: none"> Responsabilité humaine 	<ul style="list-style-type: none"> Citoyenneté à l'ère de l'IA
Éthique de l'IA	<ul style="list-style-type: none"> Intériorisation de l'éthique (« Embodied ethics ») 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation sûre et responsable 	<ul style="list-style-type: none"> Éthique dès la conception (« Ethics by design »)
Techniques et applications de l'IA	<ul style="list-style-type: none"> Fondements de l'IA 	<ul style="list-style-type: none"> Compétences pour l'application 	<ul style="list-style-type: none"> Création d'outils d'IA
Conception de systèmes d'IA	<ul style="list-style-type: none"> Délimitation des problèmes 	<ul style="list-style-type: none"> Conception de l'architecture 	<ul style="list-style-type: none"> Itérations et boucles de rétroaction

LIENS ENTRE LES COMPÉTENCES

Éthique en IA → Utilisation sûre et responsable (Appliquer)

Compétence du référentiel : « Il est attendu des apprenants qu'ils soient capables d'utiliser l'IA de manière responsable, dans le respect des principes éthiques et des réglementations locales en vigueur. » (UNESCO, 2024, p. 23)

L'activité 1 permet de mettre en place des stratégies de vérification et des habitudes de vérification des faits. Les élèves apprennent à utiliser plusieurs sources, à consulter des sources originales et à repérer les cas où un texte qui semble fiable nécessite une validation.

Perspective centrée sur l'humain → Responsabilité humaine (Comprendre) :

Compétence du référentiel : « Il est attendu des apprenants qu'ils prennent conscience du fait que la responsabilité humaine est une responsabilité juridique et sociale lorsqu'on utilise l'IA pour aider à la prise de décision, et que le choix final ne devrait pas être laissé à l'IA lorsqu'il s'agit de prendre des décisions présentant un enjeu important. » (UNESCO, 2024, p. 21)

L'activité 1 montre que les élèves restent responsables des travaux générés par l'IA qu'ils ne peuvent pas vérifier. Le guide souligne que la vérification nécessite des connaissances préalables. L'activité 2 met en évidence les conséquences de l'externalisation du travail cognitif et amène les élèves à réfléchir à ce que l'on perd lorsque les êtres humains délèguent entièrement la réflexion à l'IA.

Techniques et applications de l'IA → Fondements de l'IA (Comprendre)

Compétence du référentiel : « Les apprenants doivent être capables d'acquérir des connaissances et des compétences de base sur l'IA, notamment en ce qui concerne les données et les algorithmes » et d'apprendre à « établir des liens entre d'une part leurs connaissances conceptuelles sur l'IA et d'autre part leurs activités dans la société et dans la vie quotidienne. » (UNESCO, 2024, p. 24)

Ce guide explique le fonctionnement de l'IA générative : c'est-à-dire qu'il s'agit de modèles entraînés sur d'énormes ensembles de données sous forme de texte qui apprennent des tendances statistiques et prédisent des séquences de mots probables. L'activité 1 fait un lien entre ce fondement technique et l'expérience des élèves.

RÉFÉRENCES

Kulesa, A. C., Mission, M., Croft, M., et Wells, M. K. (2025). Productive struggle: How artificial intelligence is changing learning, effort, and youth development in education. Bellwether Education Partners. <https://bellwether.org/publications/productive-struggle/?activeTab=1>

Vosloo, S., et Aptel, C. (23 mai 2025). Beyond algorithms: Three signals of changing AI-child interaction. UNICEF Innocenti. <https://www.unicef-irc.org/publications/beyond-algorithms-three-signals-of-changing-ai-child-interaction>

IBM. (2024). Qu'est-ce que l'intelligence artificielle (IA)? <https://www.ibm.com/fr-fr/think/topics/artificial-intelligence>

Miao, F., Shiohira, K., et Lao, N. (2024). Référentiel de compétences en IA pour les apprenants. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000392652>