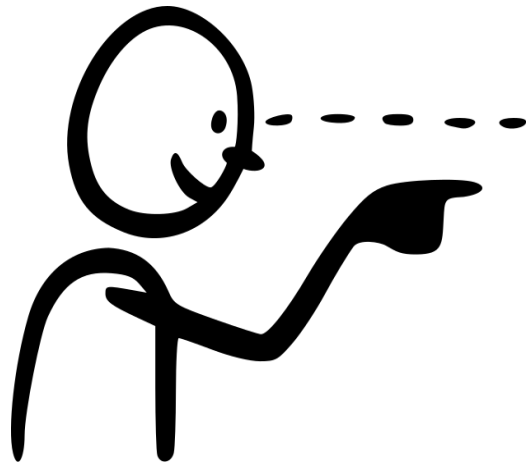


Comment aborder l'IA auprès des scolaires et professionnels éducatifs ?

28/04/2026

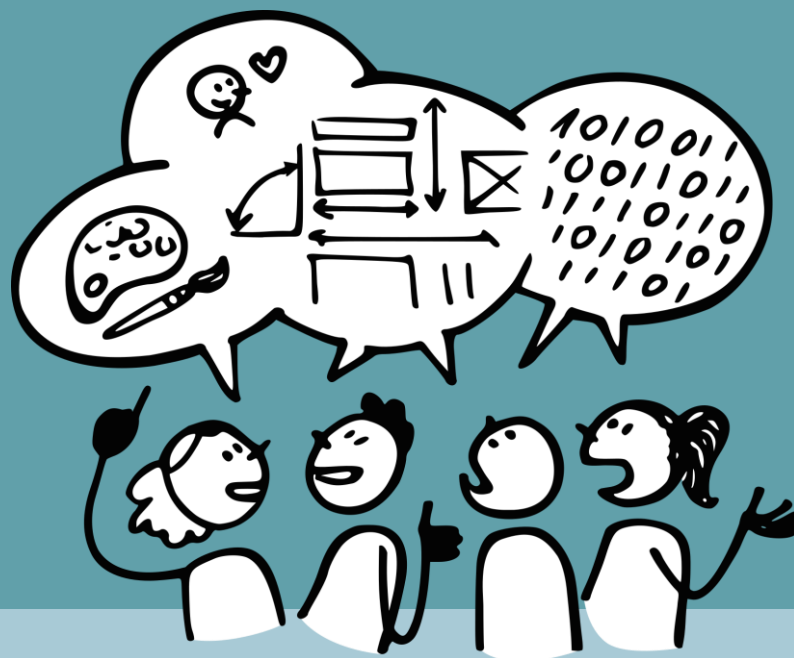
Au programme



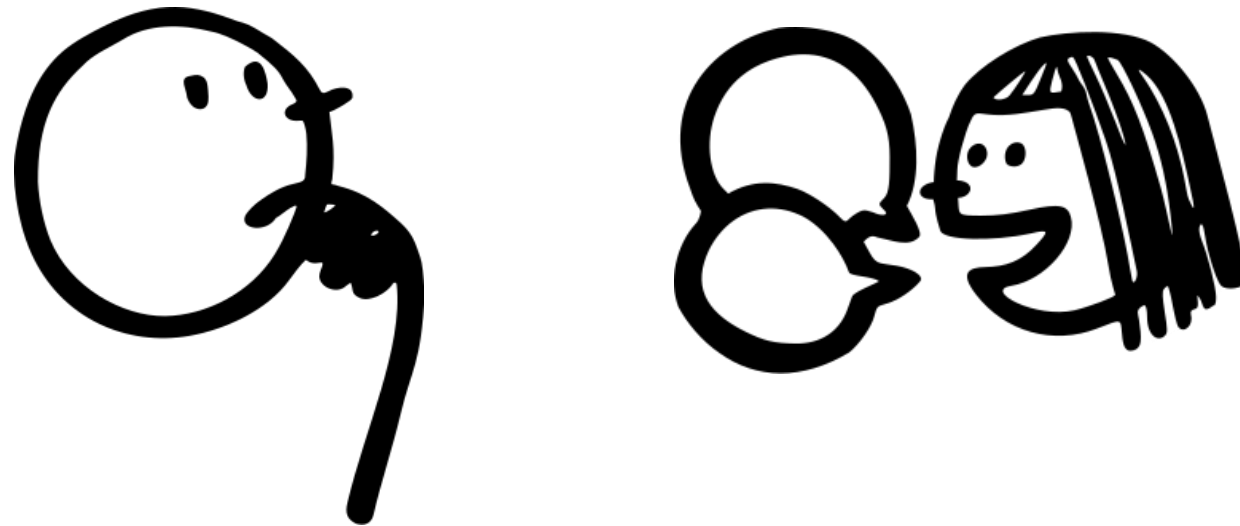
A propos de l'intelligence artificielle...

- Représentations et usages
- Pratiques éducatives
- Plus-values et points de vigilance
- Découverte et prise en main de ressources

Représentations et usages des outils d'IA



L'IA, c'est quoi pour vous ?



Quelles définitions de l'IA pour une première approche ?

« C'est **la science** de faire réaliser par des machines des choses qui demanderaient de l'intelligence si elles étaient faites par un humain »

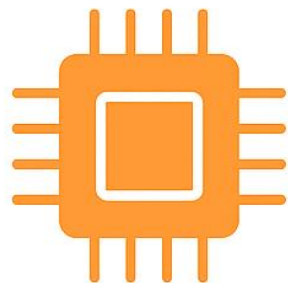
Marvin Minsky, *Semantic Information Processing*, 1968

« C'est **le domaine scientifique** qui étudie les mécanismes de l'intelligence et **leur imitation** par des machines (ordinateurs, robots) pour assister ou remplacer des activités humaines. »

Didier Roy, chercheur à l'INRIA (Bordeaux) et au Centre LEARN de l'EPFL (Lausanne)

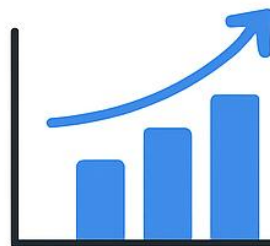
Les types d'IA

IA DÉTERMINISTE



Suit des règles
fixes, sans
incertitude

IA PRÉDICTIVE



Anticipe des
résultats
probables

IA GÉNÉRATIVE



Crée de nouveaux
contenus

Les représentations de l'IA par les élèves

Objectifs :

- Comprendre les **représentations**, usages et craintes des élèves face à l'IA
- Éclairer les **enjeux pédagogiques** de l'acculturation à l'IA
- Mesurer l'**impact d'un accompagnement pédagogique**

Public : lycéens (Seconde, Première, Terminale), et collégiens (4ème)

Méthodologie :

- REPIA lycée : observation sans intervention
- REPIA collège : démonstration par expérimentation pédagogique :
1 classe expérimentale avec enseignements dédiés à l'IA et 1 classe contrôle
- Questionnaires en début et fin d'année et entretiens



L'IA, entre fascination et regard critique



Lycéens

- Représentations initiales **entre imagination et perception liée aux usages réels.**
- Représentations plus structurées que celles des collégiens, mais avec :
 - **inquiétudes** (éthique, avenir, contrôle)
 - **forte utilisation**
 - perception d'un outil **utile mais ambivalent**



Collégiens

- Représentations initiales : **magiques, naïves, fantasmées.**
- Après accompagnement, les élèves passent progressivement d'une vision fascinée et souvent imaginaire de l'IA à une **représentation plus réaliste, fonctionnelle, critique et consciente des enjeux éthiques et sociétaux** → **littératie de l'IA.**

La vision des jeunes de l'IA



Les jeunes affichent une **vision ambivalente** :

53 % pensent que ces technologies représentent une opportunité pour le travail

47 % y voient au contraire une menace

60 % anticipent un impact global positif pour la société

Concernant leur **avenir personnel** :

70 % trouvent les métiers liés à ces outils attractifs

52 % s'imaginent y travailler un jour

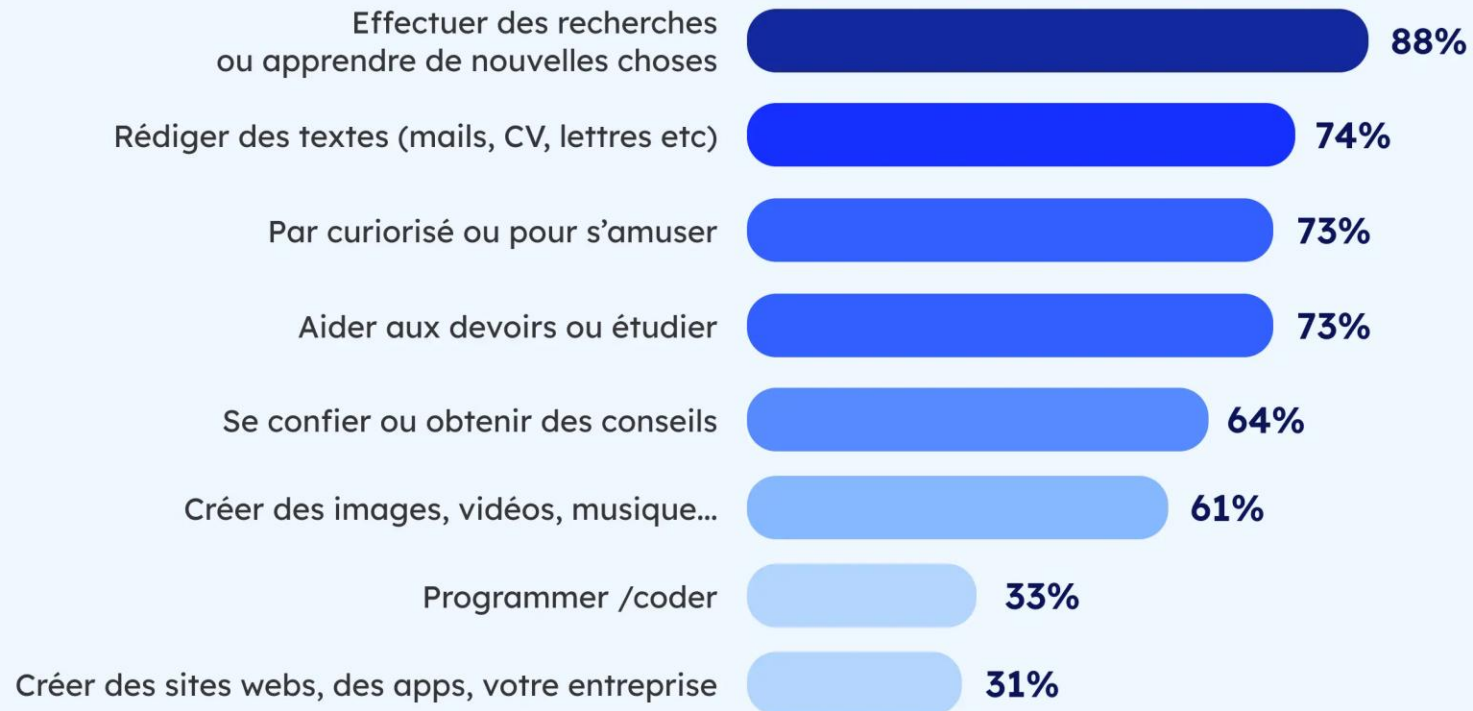
68 % sont prêts à suivre une formation

85 % des jeunes souhaitent que toute formation inclue des apports sur : **les enjeux sociétaux, les impacts sur l'emploi, les limites légales et morales.**

Autrement dit : ils veulent **comprendre** comment utiliser ces outils de manière **responsable**.

Les usages de l'IA des 16-25 ans

Quels sont vos principaux usages de l'IA générative ?



Sondage Ifop pour Jedha AI School réalisé en octobre 2025 auprès de 1000 jeunes français âgés de 16 à 25 ans.
Base : à ceux qui utilisent des outils IA au moins une fois par mois, soit 81% de l'échantillon.



**Quelles sont vos usages de l'IA en tant que
professionnels ?**

Quel accompagnement, quelles formations ?



Les usages de l'IA en milieu éducatif

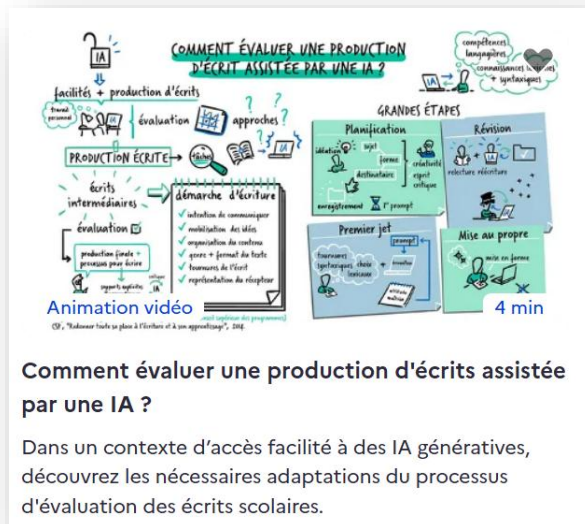
Reformulation Lettre de Motivation Prompt
Écriture Idéation Ludopédagogie CV Conception
Entraînement Analyse Esprit critique Différenciation Orientation

Exemples de pratiques éducatives autour de l'IA



Pratique raisonnée de l'IA : soutien de l'autonomie et différenciation

L'IA en classe : Différencier et soutenir l'autonomie des élèves.



Comment évaluer une production d'écrits assistée par une IA ?

Dans un contexte d'accès facilité à des IA génératives, découvrez les nécessaires adaptations du processus d'évaluation des écrits scolaires.



Animer un Café IA

Livret d'animation à destination des médiateurs numériques

Créativité

→ Let it go (AI Cover)

La vidéo nous montre une adaptation de la musique phare de La Reine des Neiges avec la voix du chanteur Johnny Hallyday. Au delà du caractère humoristique de cette vidéo, elle peut nous questionner sur les détenteurs de cette œuvre en termes de propriété intellectuelle. De plus, l'IA a permis de créer une œuvre avec la voix de Johnny Hallyday, alors décedé, depuis plusieurs années, ce qui peut poser des questions morales.

→ Mona Lisa par Van Gogh (ou pas)

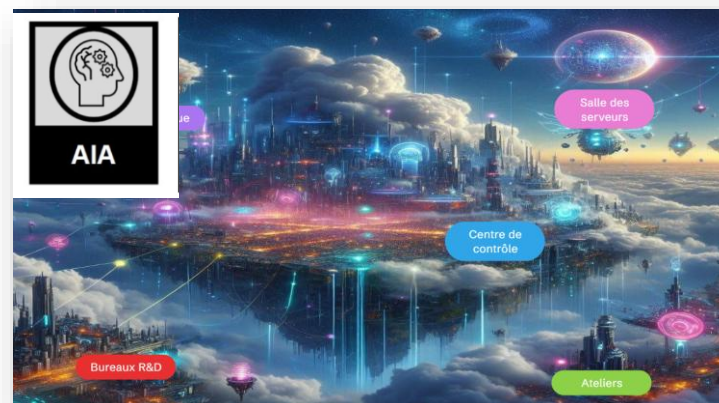
L'œuvre que nous présentons ici est le fruit d'une IA générative spécialisée en création d'images. Elle crée une œuvre comme la Joconde de Léonard de Vinci) avec le style de l'artiste Van Gogh, en absorbant à une œuvre originale. Se pose alors la question de l'auteur réel de cet œuvre, ainsi que de la capacité réelle ou non des IA à faire preuve de créativité.

Les points essentiels

- La technologie dans l'art, un débat sans fin ? L'intervention de la technologie dans l'art a toujours suscité des débats. Les premiers usages de la photographie, les critiques voyaient cela comme une machine capable de capturer la réalité, mais sans intervention artistique humaine. Un siècle plus tard, certains artistes comme Nam June Paik ont centré leurs œuvres autour de la technologie. On peut également citer Vera Molnar, pionnière dans l'art algorithmique, dont les œuvres géométriques étaient conçues via ordinateur dès les années 60.
- A qui de droit ? En matière de propriété intellectuelle, deux réflexions :
 - Les données d'entraînement (input) : Les modèles d'IA sont entraînés sur des vastes ensembles de données, parfois protégées par des droits de propriété intellectuelle. Leur utilisation sans autorisation peut constituer une atteinte aux droits des titulaires.
 - Les données générées (output) : Les créations produites doivent-elles être considérées comme des œuvres originales, dérivées, ou contrefaçon ? A qui appartiennent-elles ? Au concepteur du modèle ou à l'utilisateur ayant rédigé le prompt ?

Pour alimenter le débat

- Est-il éthique d'utiliser l'IA pour reproduire la voix d'un artiste ou l'image d'un acteur sans son consentement explicite ?
- Comment l'industrie cinématographique, musicale, etc. peuvent-elles s'adapter à l'intégration croissante de l'IA tout en préservant la valeur du travail humain ?
- Comment envisager l'avenir du doublage au cinéma ?
- Pensez-vous que ces technologies vont standardiser la créativité ou, au contraire, ouvrir de nouvelles voies d'expressions artistiques ?



compari:IA
Le comparateur d'IA conversationnelles

296 000 votes | Obj : 300 000 | FR

Accueil | A propos | Classement | Liste des modèles | Jeux de données | Actualités et ressources

Le classement des modèles est maintenant disponible ! Découvrez le classement.

Ne vous fiez pas aux réponses d'une seule IA

Discutez avec deux IA à l'aveugle et évaluez leurs réponses

☒ J'accepte les conditions générales d'utilisation

- Je discute avec deux IA anonymes**
Échangez aussi longtemps que vous le souhaitez
- Je donne mon avis**
Vous contribuez ainsi à l'amélioration des modèles d'IA

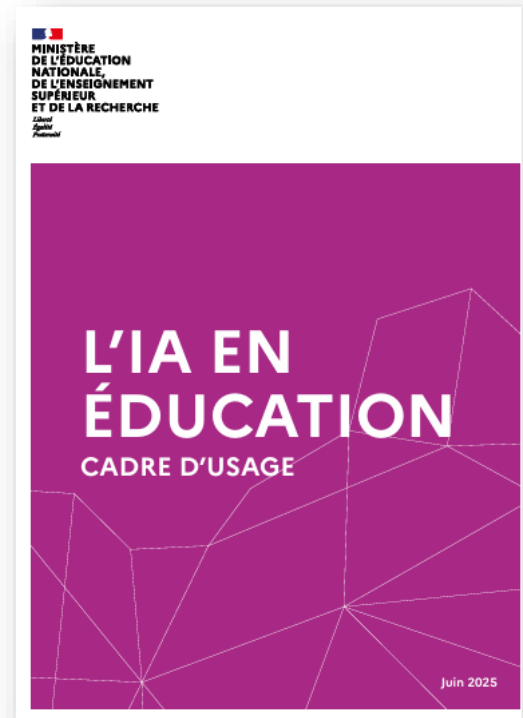
Votre avis

Une charte pour encadrer l'utilisation de l'IA en éducation

Le **cadre d'usage officiel de l'Éducation nationale (2025)** insiste sur :

- la transparence des usages
- le respect des données
- l'impact environnemental
- le développement de l'esprit critique
- la nécessité de former élèves et professionnels

→ **Former à l'IA, ce n'est pas former à un outil, c'est former à un rapport éclairé à la technologie.**



Leviers d'action pour l'utilisation de l'IAG

01 Sensibiliser et informer



Aborder les enjeux éthiques, sociétaux, débattre sur les différents aspects de l'usage des IA.

02 Eduquer pour comprendre



Mettre en activité pour comprendre les principes qui régissent le fonctionnement des IA, pour appréhender les apports et les limites, pour programmer l'IA.

03 Préconiser pour utiliser



Préconiser pour favoriser les bonnes pratiques : réaliser des prompts efficaces, cotravailler intelligemment avec l'IA.

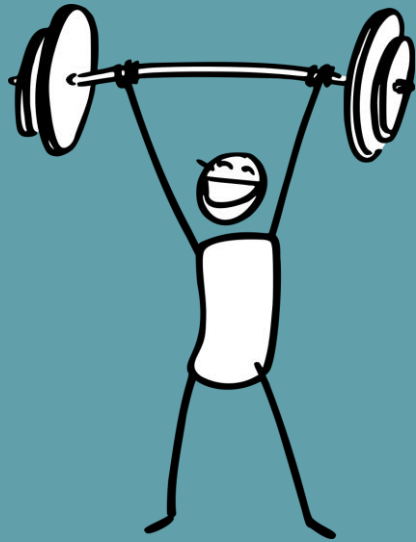
04 Réguler pour raisonner les usages



Définir un cadre d'utilisation des IA dans le travail scolaire à l'école et à la maison : les règles à respecter !



Plus-values et points de vigilance autour de l'I.A.



Plus-values et points de vigilance sur les usages de l'IA, selon vous ?



Quelles compétences développées avec l'IA?



COMPÉTENCES TECHNIQUES ET NUMÉRIQUES

- Compréhension des outils numériques
- Manipulation des données
- Culture algorithmique



COMPÉTENCES COGNITIVES

- Esprit critique
- Résolution de problèmes
- Synthèse et analyse



COMPÉTENCES CRÉATIVES

- Innovation
- Production de contenu
- Design de prompts



COMPÉTENCES ORGANISATIONNELLES

- Gestion du temps
- Planification et coordination



COMPÉTENCES ÉTHIQUES ET SOCIALES

- Responsabilité numérique
- Collaboration homme-machine
- Sensibilisation à l'impact sociétal



Questionnements et enjeux

Fake news,
deepfakes

Droits d'auteur

Hallucinations

Biais

Anthropomorphisme,
flattomatisme

Coût
environnemental

Travailleurs du clic

IA-anxiété

Protection des
données



En résumé : comment aborder l'IA?



Partir des représentations et usages des publics concernés

Déconstruire les idées reçues, démystifier

Initier aux bonnes pratiques pour des usages raisonnés et éthiques

Utiliser le jeu, le débat, le partage de pratiques

Respecter les cadres d'usage

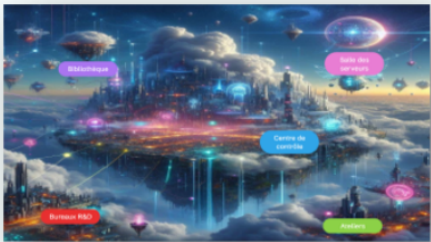
Être transparent sur ses propres usages de l'IA

Des ressources pour aborder l'IA



Votre catalogue de ressources

Atelier IA Réseau Canopé1

RESSOURCES LUDOPÉDAGOGIQUES
ESCAPE GAME "IA-T-IL QUELQU'UN POUR RETROUVER ARIA?"
Pour découvrir les notions clé sur l'histoire et le fonctionnement de l'IA
<https://edurl.fr/Aria1>


PARTAGER, S'ACCULTURER ET SE FORMER À L'IA
LES CAFÉS IA
[Se former à l'IA ensemble et en proximité | DRANE](#)
Le café IA est un espace de rencontre, un moment d'échange convivial, où les personnels discutent sur cette thématique de l'intelligence artificielle ou expérimentent collectivement des usages de l'IA en éducation. L'intérêt de cette approche est de partager des points de vue et des pratiques pour décider ensuite, sur le plan individuel ou collectif, de conduites responsables et adaptées.
[Carte interactive Café IA – Café IA](#)

DES EXEMPLES DE PRATIQUES ET D'OUTILS
les enjeux de l'IA.

VITTASCIENCE
[Vittascience — L'apprentissage du](#)

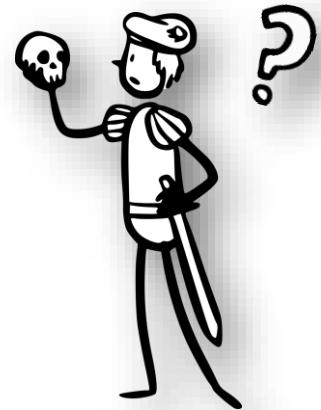
RAPPORTS SUR LES R L'IA ET CADR


<https://digipad.app/p/1651677/9dc6ad30ca50f>

//

<https://edurl.fr/IA-RC>

Testons des ressources ludopédagogiques



- **Escape game numérique « IA-t-il quelqu'un pour retrouver ARIA ? »** : pour découvrir les notions clé sur l'histoire et le fonctionnement de l'IA.
- **Jeu de carte des 7 familles « A la découverte de l'IA »** : pour démystifier l'IA(G) et introduire de manière ludique les concepts clés.
- **Atelier débat « Fiable / pas fiable », « Acceptable / pas acceptable »** : pour débattre sur les usages personnels et scolaires de l'IA.
- **Jeu de plateau « Sors moi de l'IA »** : pour sensibiliser les jeunes et leurs parents aux enjeux de l'intelligence artificielle.





RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

Liberté
Égalité
Fraternité



RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Merci à toutes et tous pour votre participation!



julie.glosek@reseau-canope.fr

Illustrations :

