PLAN DE LEÇON

APPRENDRE AVEC L'IA

Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes*.

ANNÉES SCOLAIRE : de la 4e à la 6e année

DURÉE : de 2 h à 2 h 20

A PROPOS DE L'AUTEUR : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves de la 4e à la 6e année explorent les capacités et les limites de l'intelligence artificielle. Ils apprennent à vérifier les réponses produites par l'IA à l'aide de moteurs de recherche et de sources fiables, tout en collaborant à la création d'un modèle qui explique le fonctionnement réel des outils d'IA. Ils évaluent les enjeux éthiques liés à différentes utilisations de l'IA et établissent un ensemble de règles pour l'utiliser de manière responsable dans le cadre de leurs apprentissages. Enfin, les élèves conçoivent une représentation visuelle de la « boucle d'apprentissage » illustrant les rôles distincts des humains et de l'IA, afin de renforcer l'idée selon laquelle l'élève doit rester « aux commandes » de la machine.

Résultats d'apprentissage

Connaissances essentielles : les élèves apprendront…

- Lire les médias : les composantes précises d'un système d'IA, y compris les éléments (l'ordinateur, la requête, la réponse), les personnes (l'utilisateur, les développeurs et les experts qui ont fourni les données d'entraînement) et les interactions entre elles.
- Trouver et vérifier : les outils d'IA peuvent générer de l'information convaincante, mais fausse; les affirmations de l'IA doivent être vérifiées à partir de sources externes fiables.
- Éthique et empathie : la différence entre les utilisations éthiques et non éthiques de l'IA en contexte scolaire, par exemple la distinction entre utiliser l'IA pour obtenir une rétroaction sur la clarté d'un texte et demander à l'IA de rédiger un devoir à leur place.
- Créer et remixer : les meilleures pratiques pour utiliser l'IA comme outil d'apprentissage.

Concepts clés et grandes idées : les élèves comprendront que…

- Les médias sont des constructions : l'IA est une machine, pas un « cerveau »; elle choisit des réponses en s'appuyant sur une quantité massive de données fournies par des humains plutôt que de « penser » au sens humain du terme.

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca

- Les médias ont des implications sociales et politiques : l'utilisation de l'IA a des conséquences réelles sur leur propre apprentissage et ils doivent s'assurer qu'elle est utilisée de façon sécuritaire et efficace.
- Les expériences avec les médias numériques sont façonnées par les outils que nous utilisons : la façon dont nous utilisons les outils d'IA est influencée par leur conception, mais nous pouvons choisir de les utiliser d'une manière que nous contrôlons.

Exercices d'évaluation : les élèves seront capables de…

- Utiliser : vérifier des affirmations générées par l'IA à l'aide de moteurs de recherche et de la stratégie de « lecture d'accompagnement »; utiliser l'IA efficacement comme partenaire d'apprentissage pour tester leur compréhension d'un concept ou d'un processus.
- Comprendre : créer un modèle du fonctionnement de l'IA et de la façon de l'utiliser de manière éthique et efficace.
- Mobiliser : débattre de l'éthique de différentes utilisations de l'IA et élaborer des règles pour guider leurs futures interactions avec les outils d'IA.

Résultats formulés pour les élèves :

Nous apprendrons comment fonctionne l'IA et comment bien l'utiliser comme partenaire d'apprentissage.

Nous réfléchirons aux bonnes et aux mauvaises façons d'utiliser l'IA, ainsi qu'aux bons et aux mauvais moments pour le faire.

Nous utiliserons l'IA pour nous aider à comprendre certaines notions et pour montrer ce que nous avons appris sur son fonctionnement.

Préparation et matériel

Assurez-vous d'avoir accès à un projecteur ou à un tableau numérique, à un outil d'IA conversationnelle et à un moteur de recherche.

Préparez-vous à distribuer la feuille d'activité *La boucle d'apprentissage* et ayez du papier et des crayons à portée de main pour que les élèves puissent créer leurs « croquis d'idées », ou donnez-leur accès à un logiciel de dessin s'ils travaillent en format numérique.

Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace libre dans la classe pour que les élèves puissent « voter avec leurs pieds » lors de l'activité *Apprendre avec l'IA*.

Pensez à « deux vérités et un mensonge » à votre sujet que vous êtes à l'aise de partager.

Choisissez un concept ou un processus étudié au cours de la dernière semaine environ que les élèves pourraient expliquer en trois à cinq phrases.

Si vous n'avez pas déjà donné la leçon *Tri d'informations*, préparez-vous à présenter la vidéo Lecture d'accompagnement.

Consultez les articles Web d'HabiloMédias sur l'intelligence artificielle et les algorithmes.

Déroulement

Remarque : Sauf indication contraire, toutes les activités de cette leçon qui font appel à des outils d'IA peuvent être réalisées soit par les élèves (individuellement, en équipes de deux ou en petits groupes), soit par l'enseignant à l'aide d'un projecteur ou d'un tableau numérique. Les enseignants devraient consulter les politiques de leur école, de leur conseil ou district scolaire, ou de leur province concernant l'utilisation des outils d'IA par les élèves, et utiliser, dans la mesure du possible, des outils approuvés par au moins l'une de ces instances.

DEUX VÉRITÉS ET UNE IA

Commencez par demander aux élèves s'ils connaissent le jeu « deux vérités et un mensonge ». Si certains le connaissent, demandez-leur de l'expliquer au reste de la classe. Sinon, expliquez les règles suivantes :

- Chaque personne dit deux choses vraies à son sujet et une chose fausse, sans préciser laquelle est le mensonge.
- Les autres personnes essaient de deviner laquelle des trois affirmations est fausse.

Demandez aux élèves d'écrire deux vérités et un mensonge à leur sujet. Rassurez-les en leur précisant qu'ils n'auront pas à les partager à qui que ce soit : ce qui importe, c'est de réfléchir à deux vérités et à un mensonge, puis de les mettre par écrit.

Après avoir laissé quelques minutes aux élèves pour réfléchir, demandez si certains souhaitent présenter leurs affirmations. Si personne ne souhaite le faire, donnez vos propres deux vérités et votre mensonge. Demandez aux élèves de deviner lesquelles des trois affirmations sont vraies et laquelle est fausse.

Posez ensuite les questions suivantes :

- Était-il difficile de deviner quelle affirmation était fausse?
- Était-il difficile d'inventer un mensonge crédible?
- Qu'est-ce qui rendait l'exercice difficile?

Si cela ne ressort pas spontanément, faites remarquer aux élèves qu'il faut « accorder » le mensonge aux deux vérités : s'il est trop étrange ou trop banal par rapport aux vérités, il sera facile à deviner, même pour quelqu'un qui ne vous connaît pas.

Ouvrez maintenant un outil d'IA conversationnelle à l'aide du projecteur ou du tableau numérique, et demandez-lui de vous donner deux vérités et un mensonge crédible au sujet d'un personnage historique de votre choix, sans préciser quelle affirmation est fausse.

> *Exemple de requête :* Joue à « deux vérités et un mensonge » avec moi. Donne-moi deux affirmations vraies et une affirmation fausse, mais crédible, au sujet d'Albert Einstein. Ne me dis pas laquelle est fausse.

Demandez aux élèves de deviner quelle affirmation est fausse.

Une fois la réponse obtenue, posez la question suivante :

Comment sait-on que les affirmations vraies étaient vraiment vraies et que l'affirmation fausse était vraiment fausse?

> Faites remarquer que l'IA peut mentir tout aussi facilement et de façon tout aussi convaincante qu'elle peut dire la vérité. Si vous ne connaissez pas déjà la réponse, la seule façon de le vérifier est de la comparer à une autre source.

À l'aide du projecteur ou du tableau numérique, ouvrez un moteur de recherche et entrez le nom de votre personnage historique entre guillemets (p. ex. « Albert Einstein »). Ajoutez ensuite une des « vérités

» (p. ex. « jouait du violon ») et lancez la recherche, puis examinez les résultats pour voir si vous trouvez une source fiable qui confirme que c'est vrai.

> Précisez que le premier résultat affiché par le moteur de recherche sera probablement un résumé généré par l'IA (aperçu IA). Si c'est le cas, vérifiez si ce résumé comprend des liens. S'il en contient, poursuivez l'activité ci-dessous. S'il n'en contient pas, expliquez aux élèves que ce résumé n'est pas plus fiable que la première réponse donnée par l'IA, puis faites défiler la page jusqu'aux liens de résultats plus bas.

Demandez aux élèves s'ils reconnaissent certains liens comme provenant de sources fiables, par exemple *National Geographic* ou l'*Encyclopædia Britannica*. Sinon, comment peuvent-ils déterminer quels liens mènent à des sources fiables?

Si vous avez déjà donné la leçon *Tri d'informations*, faites remarquer qu'il s'agit ici de l'étape de la lecture d'accompagnement de cette démarche. Sinon, montrez la vidéo Lecture d'accompagnement, puis demandez aux élèves comment ils appliqueraient ce qu'ils ont appris dans cette vidéo pour déterminer si ces liens sont fiables.

Répétez ensuite le processus avec le mensonge (p. ex. « Albert Einstein » « était nul en maths »).

Posez maintenant la question suivante :

En quoi l'utilisation du moteur de recherche était-elle différente de l'utilisation de l'IA?

Répartissez les élèves en équipes de deux ou en petits groupes. Accordez-leur cinq minutes pour trouver des situations dans lesquelles il serait préférable d'utiliser une IA pour répondre à une question et des situations dans lesquelles il serait préférable d'utiliser un moteur de recherche. Demandez-leur ensuite de partager et d'expliquer leurs réponses.

COMMENT L'IA TROUVE-T-ELLE SES RÉPONSES?

Demandez maintenant aux élèves : Selon vous, *comment* les IA trouvent-elles leurs réponses?

Après avoir recueilli quelques suggestions, expliquez que vous allez créer au tableau un modèle du fonctionnement de l'IA. Dites aux élèves qu'ils peuvent vous dicter quoi écrire ou dessiner, puis faites collaborer toute la classe à l'élaboration du modèle.

Si certaines suggestions se contredisent, par exemple « l'IA a un cerveau qui réfléchit à la question qu'on lui pose » et « l'IA possède une grande liste de réponses et, lorsque la question s'y trouve, elle donne la réponse correspondante », demandez aux élèves de voter pour l'explication qui leur semble la plus vraisemblable et inscrivez celle-ci.

Lorsque les élèves estiment que le modèle est terminé, répartissez-les en groupes et demandez à chaque groupe de transformer le modèle en une explication écrite de la manière dont ils pensent que l'IA fonctionne. Leur explication devrait comprendre de trois à cinq phrases.

Soumettez ensuite cette explication à un outil d'IA et demandez-lui si elle est exacte.

> *Exemple de requête :* J'ai [âge] ans. Voici ce que je pense des IA. Ce sont des robots intelligents qui savent beaucoup de choses. Lorsqu'on leur pose une question, elles cherchent dans un livre gigantesque et choisissent très rapidement la meilleure réponse. Elles connaissent la bonne réponse parce que des personnes leur ont appris toutes les réponses. Qu'est-ce que j'ai bien compris? Qu'est-ce que j'ai mal compris?

Posez les questions suivantes aux élèves :

- Votre modèle était-il proche de la réalité? Qu'aviez-vous mal compris?
- Pourquoi serait-il utile d'indiquer votre âge à l'IA? *(Cela lui indique qu'elle doit formuler sa réponse à l'aide de mots que vous êtes susceptibles de comprendre.)*

Ensemble, réécrivez ensuite l'explication de la classe, puis soumettez-la de nouveau à un outil d'IA en lui demandant si elle est exacte, selon le même modèle de requête.

APPRENDRE AVEC L'IA

Rappelez maintenant aux élèves un concept ou un processus, dans n'importe quelle matière, que vous avez étudié au cours de la dernière semaine environ. Il devrait s'agir d'un concept que les élèves peuvent expliquer en trois à cinq phrases.

Individuellement ou en équipes de deux, demandez aux élèves de rédiger une courte explication du concept ou du processus selon leur compréhension.

Si les élèves utilisent eux-mêmes des outils d'IA, demandez-leur de vérifier leur compréhension du concept ou du processus en présentant leur explication à l'IA et en lui demandant ce qu'ils ont bien ou mal compris.

Si vous êtes la seule personne à utiliser l'outil d'IA, vous pouvez choisir une explication à vérifier ou demander aux élèves de mettre leurs explications en commun afin d'en rédiger une collectivement.

Posez ensuite les questions suivantes :

- À quoi l'IA peut-elle servir?
- À quoi ne devrait-elle pas servir?

Expliquez aux élèves qu'ils vont maintenant « voter avec leurs pieds » :

Un côté de la classe représente la réponse « Acceptable » et l'autre, la réponse « Inacceptable ».

Vous allez leur présenter différentes utilisations possibles de l'IA. S'ils pensent qu'une utilisation est acceptable, ils doivent se déplacer du côté « Acceptable ». S'ils pensent qu'elle ne l'est pas, ils doivent se déplacer du côté « Inacceptable ».

- Demander à une IA si un texte que tu as rédigé est clair.
- Demander à une IA des conseils pour le rendre plus clair.
- Demander à l'IA de le réécrire à ta place.
- Demander à l'IA de l'écrire à ta place.
- Demander à une IA de trouver des sources qui répondent à ta question.
- Demander à une IA de répondre à ta question.
- Demander à une IA d'écrire la réponse à une question posée par un enseignant.
- Demander à une IA une rétroaction sur un dessin que tu as fait.
- Demander à une IA des conseils pour l'améliorer.
- Demander à l'IA de l'améliorer à ta place.
- Demander à l'IA de le faire à ta place.

Lorsque les élèves sont retournés à leur place, posez la question suivante :

Certaines utilisations ont-elles suscité beaucoup de désaccords?

Si c'est le cas, discutez des questions suivantes :

- Comment pourrions-nous déterminer si ces utilisations sont acceptables ou non?
- Pourraient-elles être acceptables dans certaines situations, mais pas dans d'autres?
- Si oui, dans quelles situations?

Lorsque les élèves sont parvenus à un consensus, faites-les travailler en équipes de deux ou en petits groupes pour proposer des règles à suivre lors de l'utilisation de l'IA pour l'apprentissage.

Chaque équipe ou groupe devrait trouver au moins trois règles, puis les partager pour créer une liste commune de classe.

ÉVALUATION : LA BOUCLE D'APPRENTISSAGE

Distribuez la feuille d'activité *La boucle d'apprentissage* et parcourez-la avec la classe. Demandez aux élèves de créer un modèle qui illustre une « boucle d'apprentissage » responsable utilisant l'IA. Le modèle doit montrer les rôles distincts de l'humain et de l'IA, expliquer le fonctionnement de l'IA et montrer comment utiliser l'IA pour apprendre.

Utilisez la démarche de réflexion suivante pour aider les élèves à déterminer les composantes de leur modèle :

- Éléments : l'ordinateur, la requête, le résultat et le livre ou la source utilisée pour vérifier l'information.
- Personnes : l'élève, les développeurs de l'IA et les spécialistes humains dont les connaissances figurent dans les données d'entraînement de l'IA.
- Interactions : la manière dont l'humain pose une question et vérifie la réponse de l'IA.

Les élèves devraient ensuite réaliser un « croquis d'idées » comprenant un dessin de leur boucle d'apprentissage, des étiquettes nommant les éléments et les personnes représentés, ainsi que des lignes ou des flèches

montrant comment les éléments et les personnes agissent ensemble. Vous pouvez permettre aux élèves d'utiliser un logiciel de dessin au lieu de faire leur croquis à la main.

Lorsque les élèves ont terminé leur démarche de réflexion et leur croquis d'idées, demandez-leur d'en faire une copie propre, puis remettre à la fois le brouillon et la version finale.

Consolidation après la leçon : le lendemain de la leçon, demandez à chaque élève d'écrire une description en deux mots de la façon d'utiliser l'IA pour apprendre (p. ex. « Humain aux commandes » ou « Vérifier les faits »).

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

APPRENDRE AVEC L'IA

La boucle d'apprentissage

Tu as appris que l'IA est un outil qui peut être très utile, mais qu'elle peut aussi faire des erreurs. Une boucle d'apprentissage est un modèle qui montre comment utiliser l'IA pour apprendre. Elle montre que c'est toi qui commandes la machine!

ÉTAPE 1 : PLANIFIE TON MODÈLE

Avant de dessiner, réfléchis aux trois grandes composantes de ta boucle. Aide-toi des questions suivantes :

- **Éléments :** Quels éléments ton modèle d'IA comprend-il?
- **Personnes :** Qui fait quoi dans ton modèle?
- **Interactions :** Que font ensemble les personnes et les différents éléments?

ÉTAPE 2 : RÉALISE UN « CROQUIS D'IDÉES »

Au verso de cette page, dessine ta boucle d'apprentissage.

1. Dessine la boucle : montre tout ce que l'IA et toi faites lorsque tu l'utilises pour apprendre.
2. Ajoute des étiquettes : utilise des mots pour nommer les éléments et les personnes qui figurent dans ton dessin.
3. Montre les interactions : trace des lignes ou des flèches pour montrer comment les personnes et les différents éléments agissent ensemble dans ton modèle.

ÉTAPE 3 : RÉALISE UNE VERSION DÉFINITIVE

Réalise maintenant une version définitive de ton modèle. Elle devrait être claire et facile à comprendre.

Remets ton plan, ton croquis d'idées et ta version définitive.

BESOIN D'AIDE POUR LA RÉDACTION? UTILISE CES AMORCES DE PHRASES

Si tu ne sais pas comment commencer tes phrases, essaie les formulations suivantes :

- « Lorsque je pose une question à l'IA, elle… »
- « Je sais que je dois vérifier la réponse de l'IA parce que… »
- « Lorsque j'utilise l'IA, je vais… »
- « Mon rôle est différent de celui de l'IA parce que… »

VÉRIFIE TON TRAVAIL!

- Ai-je montré la différence entre ce que je fais et ce que fait l'IA?
- Ai-je expliqué comment l'IA trouve ses réponses?
- Ai-je inclus mes propres règles pour utiliser l'IA de la bonne manière?
- Ai-je utilisé à la fois des dessins et des mots?

Planifie ton modèle

Avant de dessiner, réfléchis aux trois grandes composantes de ta boucle. Aide-toi des questions suivantes.

Éléments : Quels **éléments** ton modèle d'IA comprend-il?

Interactions : Que font ensemble les personnes et les différents éléments?

Personnes : Qui fait quoi dans ton modèle?

4.

Croquis d'idées

Dessine maintenant ta **boucle d'apprentissage**.

1. **Dessine la boucle :** montre tout ce que l'IA et toi faites lorsque tu l'utilises pour apprendre.
2. **Ajoute des étiquettes :** utilise des mots pour nommer les **éléments** et les **personnes** qui figurent dans ton dessin.
3. **Montre les interactions :** trace des lignes ou des flèches pour montrer comment les personnes et les différents éléments agissent ensemble dans ton modèle.

©HABILOMÉDIAS 2026 www.habilomedias.ca