

**INTELLIGENCES
ARTIFICIELLES
& ÉDUCATION
AUX MÉDIAS**

**13 ACTIVITÉS AU SEIN
DU TRONC COMMUN**

Rédaction :

Marc André

Relecture :

Martin Culot et Brieuc Guffens (Média Animation) / Aude Bouckhuyt, Ophélie Bruynbroek, Anthony Celsy, Benoit Depuis, Erik Dusart et Astrid Lejeune (SeGEC)

Graphisme et mise en page :

Média Animation ASBL

Éditeur responsable :

Anne-Claire Orban de Xivry -
Média Animation ASBL

Pour citer cet ouvrage :

Marc André, *Intelligences artificielles et éducation aux médias - 13 activités au sein du Tronc Commun*, Bruxelles, Média Animation, 2026.

Media-animation.be

2026

Dépôt légal : 2026/3462/3

ISBN : 978-2-931139-14-1

média
ANIMATION



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



ENSEIGNEMENT CATHOLIQUE

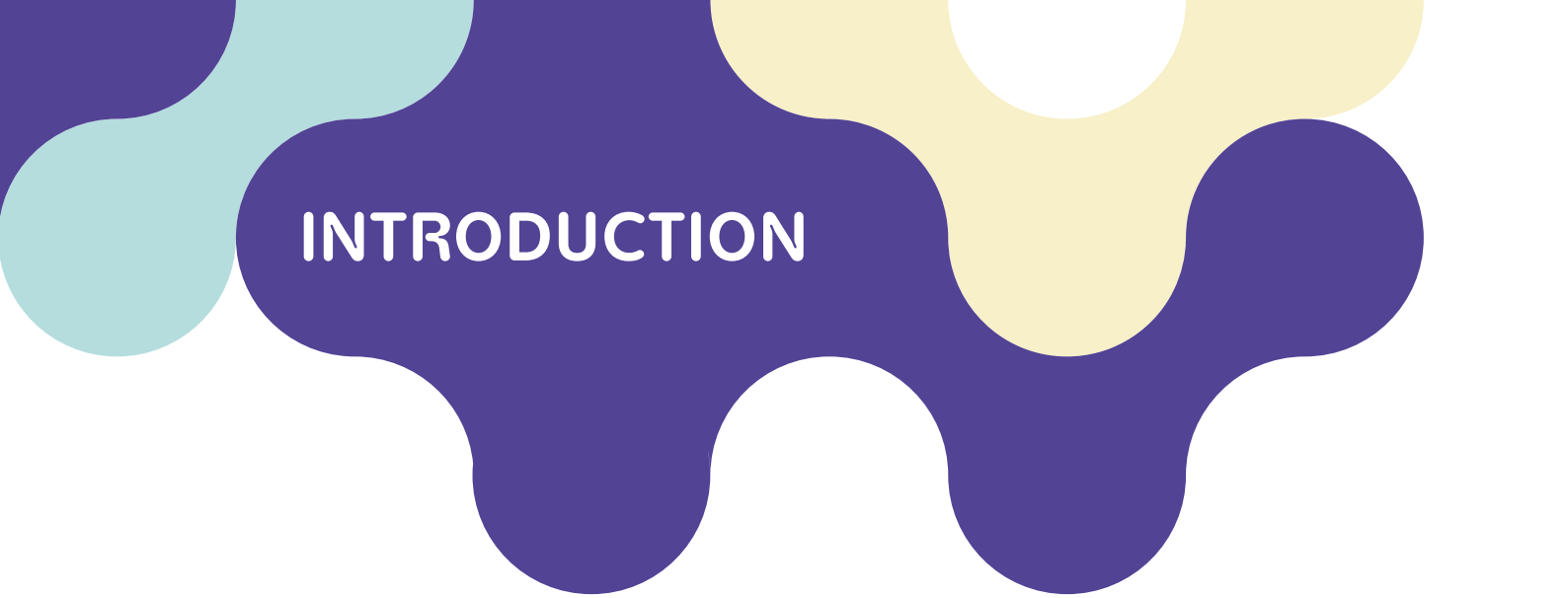
Avec le soutien de l'ASBL

« Écoles Catholiques de la Ville de
Bruxelles »

Image couverture : Adobe Stock

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	4
CADRE D'UTILISATION LÉGALE DES IA GÉNÉRATIVES À L'ÉCOLE	6
L'ORGANISATION GÉNÉRALE DES FICHES	8
LES FICHES D'ACTIVITÉS	9
1. Rédiger un prompt pour reproduire une image.....	10
2. L'entraînement d'une intelligence artificielle.....	14
3. Questionner le contenu d'une image.....	18
4. Reels pas réels (IA, fabrique de fake news)	22
5. IA et e-réputation	26
6. Interview orale en mode direct d'une célébrité ou d'un personnage historique	30
7. Artiste ou pas ?	34
8. IA-rtiste & droits d'auteur	38
9. L'art du prompt : le modèle CODER.....	42
10. Classement des IA	48
11. Les biais liés à l'IA	52
12. Les hallucinations	56
13. Questionner les sources mentionnées par les IA	60
LEXIQUE.....	64
RESSOURCES DOCUMENTAIRES CONSULTÉES	68



INTRODUCTION

L'omniprésence sans cesse croissante des outils d'intelligence artificielle implique pour l'école d'offrir aux élèves des repères solides pour les comprendre et en interroger les effets. Intégrer l'intelligence artificielle dans le cadre pédagogique ne vise pas à adopter un nouvel outil par effet de mode, mais à travailler explicitement des savoirs, des savoir faire et des attitudes nécessaires pour comprendre, questionner et utiliser de manière critique cette réalité technologique.

La présente brochure propose 13 activités intégrant l'intelligence artificielle au sein du Tronc Commun dans différentes disciplines. Elle est une brochure d'activités interréseaux. L'objectif n'est pas seulement d'utiliser l'intelligence artificielle comme un outil pédagogique, mais de tirer parti de ces usages pour en faire un véritable objet d'analyse et de réflexion critique, en lien avec l'éducation aux médias. Les activités proposées constituent ainsi un cadre permettant d'examiner, à hauteur d'élève, la manière dont les intelligences artificielles produisent et transforment des contenus, les principes qui orientent leur fonctionnement, ainsi que les effets sociaux, culturels et citoyens associés à leurs usages. Chaque activité vise simultanément le développement d'apprentissages disciplinaires et une compréhension éclairée des caractéristiques, des limites et des enjeux de l'IA.

Ces moments réflexifs s'inscrivent dans les trois dimensions définies par le Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM) et mises en avant dans l'introduction du volet Numérique de la discipline Formation manuelle, technique, technologique et numérique (FMTTN) :

- **La dimension informationnelle**, qui interroge la nature, la fiabilité et la circulation des contenus générés ou transformés par l'IA ;
- **La dimension technique**, qui vise à comprendre, à hauteur d'élève, les principes de fonctionnement, les limites et les conditions d'usage de ces technologies ;
- **La dimension sociale**, qui examine les effets de l'IA sur les pratiques culturelles, les relations, les représentations, les droits et les responsabilités citoyennes.

L'objectif de cette publication est de fournir aux enseignants des repères concrets, accessibles et transférables pour utiliser ces situations disciplinaires comme leviers d'éducation aux médias, et ainsi intégrer l'IA de manière raisonnée dans leurs pratiques pédagogiques. En articulant apprentissages disciplinaires et éducation aux médias, elle contribue à soutenir la formation de citoyens capables d'utiliser ces outils de façon éclairée, critique et responsable.



CADRE D'UTILISATION LÉGALE DES IA GÉNÉRATIVES À L'ÉCOLE

Avec l'entrée en vigueur du AI Act¹ en 2024, l'Union européenne a établi un cadre juridique destiné à garantir que l'IA soit utilisée de manière sûre, transparente et respectueuse des droits fondamentaux. Ce règlement, fondé sur une logique de gestion des risques, interdit certaines pratiques attentatoires aux libertés - comme la manipulation cognitive ou le scoring social - et impose des exigences de transparence pour les systèmes utilisés dans des contextes éducatifs.

Dans ce paysage renouvelé, les établissements scolaires sont invités à intégrer l'IA de manière maîtrisée, en veillant à la protection des élèves et à la conformité des outils mobilisés. Ce cadre légal ne vise pas à freiner l'innovation pédagogique : il crée les conditions d'un usage responsable, où l'IA devient un objet d'apprentissage autant qu'un support d'activité. L'école a ainsi l'opportunité d'accompagner les élèves dans la compréhension des mécanismes qui sous-tendent ces technologies, dans l'analyse de leurs limites et dans le développement d'un regard critique face aux contenus générés.

Cette brochure s'inscrit dans cette perspective. Elle propose des pistes pédagogiques permettant d'explorer l'IA en classe tout en consolidant les compétences critiques, éthiques et numériques nécessaires pour évoluer dans un environnement technologique en constante évolution.

CADRE GÉNÉRAL

L'utilisation de l'intelligence artificielle en classe est autorisée dans le strict respect de l'AI Act et du RGPD. Ces deux cadres fixent des exigences rigoureuses en matière de transparence, de sécurité et de protection des données des mineurs. Dans ce contexte, l'IA peut être mobilisée comme support pédagogique, à condition que les élèves ne soient jamais exposés à des pratiques interdites (manipulation comportementale, exploitation de vulnérabilités, scoring social ou systèmes de détection des émotions

dans l'enceinte scolaire). De plus, les élèves ne peuvent faire l'objet d'une décision entièrement automatisée, telle qu'une évaluation finale par une IA : une intervention humaine reste systématiquement obligatoire.

Pour garantir une maîtrise de ces outils, il appartient à chaque Pouvoir Organisateur (PO) de définir une charte encadrant l'utilisation de l'IA - tant pour l'équipe éducative que pour les élèves - et fixant les modalités de formation des enseignants.

USAGE PAR L'ENSEIGNANT

Dans les limites de la charte de l'établissement, l'enseignant peut utiliser l'IA en classe pour toute production de contenus à destination des élèves ou lors d'activités d'observation. Si des hypertrucages (deepfakes) sont utilisés à des fins pédagogiques, leur nature artificielle doit être explicitement signalée. Dans tous les cas, l'outil doit être conforme au cadre légal et intégré dans une perspective éducative critique.

USAGE PAR L'ÉLÈVE

L'utilisation de l'IA par l'élève est autorisée sans formalité préalable uniquement pour les activités pédagogiques inscrites au programme officiel et nécessaires à la mission éducative. Ces activités se déroulent dans un cadre défini par l'établissement, idéalement via l'IA intégrée à l'environnement numérique de travail (ENT) de l'école.

En revanche, dès lors qu'une activité utilise un outil tiers non validé institutionnellement et implique un traitement de données à caractère personnel (création d'un compte nominatif, analyse de travaux manuscrits, de textes signés, de voix, de photos ou de vidéos), le consentement préalable est obligatoire. Il doit être donné par l'élève lui-même s'il a 13 ans ou plus, ou par ses parents s'il a moins de 13 ans.

ENJEU ÉDUCATIF

Au-delà des aspects juridiques, l'usage de l'IA doit contribuer à développer chez les élèves une compréhension critique des technologies : comment elles fonctionnent, quelles limites elles comportent et quels biais elles peuvent produire.

L'intégration de l'intelligence artificielle dans les apprentissages doit donc s'inscrire dans une vision éducative qui dépasse la seule utilisation des outils numériques. L'objectif premier est de permettre aux élèves de comprendre les logiques qui sous-tendent ces technologies, d'en analyser les apports et les limites et de développer une posture critique face aux contenus générés. L'IA devient ainsi un support pour interroger les mécanismes de production de l'information, les biais possibles et les enjeux sociétaux qui y sont liés, plutôt qu'un simple instrument d'automatisation ou de facilitation.

1 *Union européenne. (2024). Règlement (UE) 2024/1689 du Parlement européen et du Conseil du 13 juin 2024 établissant des règles harmonisées concernant l'intelligence artificielle et modifiant les règlements (CE) n° 300/2008 et (UE) 2018/1139 et les directives 2014/90/UE et (UE) 2016/797 (Règlement sur l'intelligence artificielle). Journal officiel de l'Union européenne, L 202, 1–108.*
www.eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX:32024R1689

POUR ALLER PLUS LOIN

Plateforme dédiée à l'intégration pédagogique de l'IA, offrant des repères clairs et des ressources pour accompagner les enseignants dans des usages responsables et éclairés :

IAEP. (2024).

IAEP – Intelligence Artificielle à l'École et dans la Pédagogie.

iaep.be

L'ORGANISATION GÉNÉRALE DES FICHES

Les fiches d'activités sont construites selon une même logique pédagogique, ce qui facilite leur lecture. Chaque fiche propose :



UNE RÉFÉRENCE EXPLICITE AUX ATTENDUS DISCIPLINAIRES DES RÉFÉRENTIELS POUR L'ANNÉE CIBLÉE

Chaque activité commence par l'identification des principaux attendus disciplinaires mobilisés, sélectionnés en fonction de l'année à laquelle elle s'adresse. Cela permet d'ancrer concrètement chaque proposition dans les exigences officielles du référentiel.



UNE DESCRIPTION OPÉRATIONNELLE ET PROGRESSIVE DE L'ACTIVITÉ

Les différentes étapes sont décrites de manière succincte mais claire, de sorte qu'elles puissent être mises en œuvre directement en classe.



UN FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

Pour chaque activité, un encadré précise comment les trois dimensions médiatiques (informationnelle, technique et sociale) peuvent être envisagées et travaillées, au sein même de l'activité ou en parallèle.



UN « POINT SUR... » POUR ÉCLAIRER UNE NOTION CLÉ

Chaque fiche se clôture par un apport théorique court lié à la thématique abordée. Cette section constitue un soutien à la compréhension de l'enseignant et clarifie les notions mobilisées.

LES FICHES D'ACTIVITÉS



RÉDIGER UN PROMPT POUR REPRODUIRE UNE IMAGE



ANNÉES :
P3 > P6

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

FMTTN · VOLET NUMÉRIQUE

- Produire un contenu médiatique simple (ex. : son, image, photo, vidéo, texte). **(C - P3)**
- Sélectionner un outil, une application, un logiciel, *parmi ceux proposés par l'enseignant (P5)*, en fonction de l'intention. **(SF - P6)**

FRANÇAIS

- Écrire pour enjoinde **(C)**

ÉDUCATION CULTURELLE & ARTISTIQUE

- Distinguer le fond, la forme, la mise en page, le plan, le format, les échelles et proportions. **(S - P5)**
- Exercer le cadrage, y compris photographique. **(SF - P5)**
- Identifier des points de vue (haut, profil, face...) et des plans (gros plan, plan moyen...). **(S - P6)**

MATHÉMATIQUES

- Utiliser le vocabulaire exprimant des positions relatives (liées au regard) : devant, derrière, à droite, à gauche, en haut, en bas, au-dessus, en dessous, en face de, de face, de dos, de profil. **(S - P3/P4)**

- Situer (exprimer la position relative) un objet ou soi-même avec le vocabulaire adéquat : dans l'espace 2D (dessin, croquis, photo, plan) ; selon le point de vue de l'élève ou d'un(e) autre personnage / personne. **(SF - P3/P4)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

REMARQUE :

Le déroulement ci-dessous peut être adapté pour des élèves de la troisième à la sixième primaire. Seul le degré d'exigence varie selon les attendus disciplinaires.

OBJECTIF

Rédiger un prompt afin de reproduire une image proposée.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. Décrire l'image de référence.

Présenter une image et inviter les élèves à en décrire les éléments essentiels. Le niveau de précision attendu dépend de l'année : description globale en P3 P4, détails plus fins en P5 P6.

2. Rédiger un texte descriptif.

Amener les élèves à produire un texte qui servira de prompt pour l'IA sélectionnée par l'enseignant (Duck.ai, par exemple).

En P3 P4, la rédaction peut être collective ou réalisée en petits groupes, l'enseignant introduisant lui même le texte dans l'outil.

En P5 P6, proposer plusieurs outils et laisser les élèves choisir celui qu'ils souhaitent utiliser.

3. Observer et comparer les résultats.

Analyser l'image générée à partir du prompt. Lorsque plusieurs groupes ont travaillé, comparer les textes produits et les résultats obtenus pour comprendre l'impact des choix des éléments descriptifs, du vocabulaire utilisé...

4. Affiner la description.

Inviter les élèves à ajuster leur texte pour améliorer la précision de la reproduction.

Observer comment les modifications influencent la génération d'images.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Comparer l'image générée et l'image de référence pour identifier les écarts, les omissions ou les ajouts. Amener les élèves à expliquer ces différences et à formuler des hypothèses sur les choix opérés par l'IA.

- Analyser plusieurs résultats obtenus à partir de prompts différents pour montrer que la formulation et le lexique influencent la production.

DIMENSION TECHNIQUE

- Expliciter le principe du prompt : l'IA ne « voit » pas l'image de départ, elle génère une nouvelle image à partir d'un texte.
- Observer l'impact de variations minimales dans le prompt pour comprendre la sensibilité du modèle aux formulations.
- Identifier des limites techniques : Erreurs de perspective, détails incohérents, impossibilité de reproduire certains éléments.
- Comparer plusieurs outils pour montrer que les modèles n'ont pas les mêmes capacités ni les mêmes bases d'entraînement.

DIMENSION SOCIALE

- Considérer les risques de désinformation liés à la facilité de produire des images réalistes mais fausses.
- Discuter des effets d'une image modifiée ou inventée : Comment une image générée peut-elle influencer la perception d'un événement ou d'une personne ?
- Interroger les représentations : Quels stéréotypes ou normes sociales l'IA reproduit-elle ? Pourquoi ?
- Aborder la question de la responsabilité : Qui est responsable d'une image générée ? De son usage ?



POINT SUR... LA GÉNÉRATION DES IMAGES PAR UNE IA

Les images générées par une IA reposent sur un processus algorithmique d'apprentissage automatique. Les modèles de diffusion, utilisés par des outils comme Stable Diffusion, DALL-E ou Midjourney, ne partent pas d'une image existante. Ils débutent à partir d'un ensemble de pixels aléatoires – un « bruit » – puis appliquent un processus de débruitage guidé par le texte fourni par l'utilisateur ou l'utilisatrice.

Ces modèles apprennent, lors de leur entraînement, des représentations statistiques de formes, de textures et de styles présents dans de vastes ensembles d'images. Ils ne reproduisent pas des images existantes, mais génèrent une image nouvelle en combinant ces représentations.

Dans les faits, comme pour toute génération de contenu par une IA, le modèle ne comprend pas la demande : il calcule statistiquement l'image qui a la plus forte probabilité de correspondre au texte fourni. Le résultat est donc une estimation probabiliste, et non l'interprétation intentionnelle d'une demande.

Ce fonctionnement explique à la fois leur créativité, leurs limites (erreurs, incohérences) et les enjeux éthiques associés : qualité et provenance des données d'entraînement, respect des droits d'auteur, et reproduction de biais culturels.

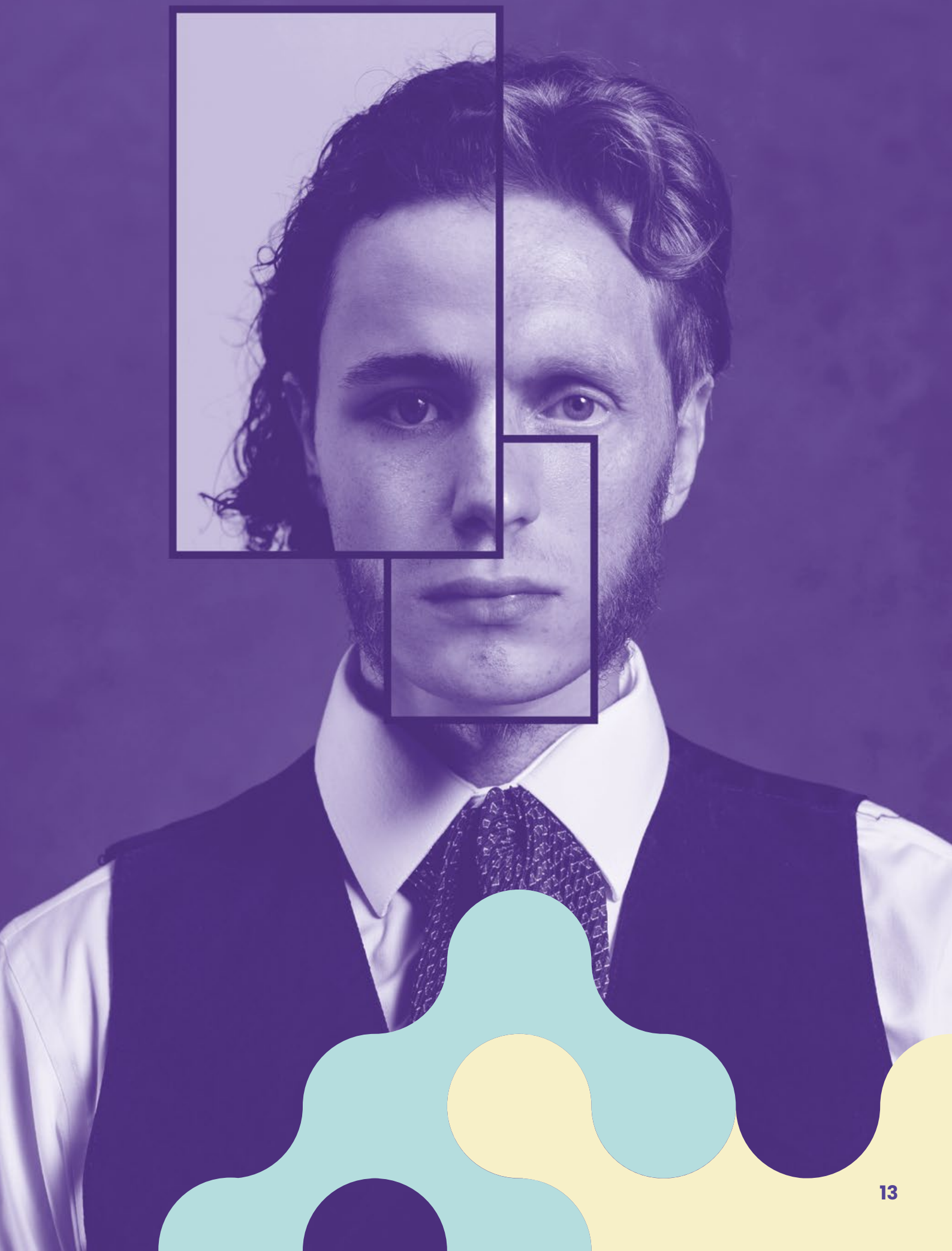
POUR ALLER PLUS LOIN

Ressource qui explique les mécanismes techniques des IA génératives (prompts, données d'entraînement, prédiction) :

Media Animation. (2024).

Prompts, étiquetage, data sets et génération prédictive : comment fonctionnent les IA génératives ?

www.media-animation.be/ressource/prompts-etiquetage-data-sets-et-generation-predictive-comment-fonctionnent-les-ia-generatives/





ANNÉE :
P4

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

FMTTN · VOLET NUMÉRIQUE

- Questionner la fiabilité contextuelle d'une source, avec l'aide de l'enseignant. **(C)**

FRANÇAIS

Dégager et reformuler :

- Les éléments réels ;
- Les éléments imaginaires ;
- Les éléments vraisemblables ;
- Les éléments invraisemblables **(SF)**

ÉDUCATION À LA PHILOSOPHIE & À LA CITOYENNETÉ (EPC)

- Identifier des erreurs de raisonnement (liens de causalité, pensée magique, sophisme...). **(SF)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

OBJECTIF

Comprendre le fonctionnement de l'IA par l'apprentissage automatique (Machine Learning) et appréhender ses limites liées aux données d'entraînement.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

- 1. Recueillir le « déjà-là » des élèves.**
Lancer une discussion : « Avez-vous déjà entendu parler des IA ? À quoi servent-elles ? ».

Noter les mots-clés au tableau pour y revenir en fin de séance.

- 2. Observer une IA en action à travers l'application « Stylo magique » proposée dans « Book Creator ».**

Observer ce qui se passe lorsque quelqu'un dessine : l'IA tente d'identifier ce qui est produit et propose des illustrations de meilleure qualité au fur et à mesure que le dessin s'étoffe, ou se trompe si le dessin est mal interprété.

- 3. Questionner la façon dont l'outil fonctionne** pour identifier les dessins produits et les raisons pour lesquelles il ne peut pas toujours y arriver. Les élèves émettent des hypothèses.

4. Illustrer le mécanisme d'entraînement d'une telle IA en expérimentant un autre outil de reconnaissance : « Quick Draw ».

Les élèves manipulent l'outil pour voir comment la machine tente de reconnaître leurs dessins. Mettre en évidence le fait que l'outil échoue si le dessin ne ressemble pas à ce qu'il connaît déjà. Préciser également que les dessins, même erronés, alimentent une banque de données qui vont aider l'IA à progresser.

5. Simuler un entraînement biaisé via « Teachable Machine ».

Créer deux classes d'images : « chien » (avec 15 photos de chiens) et « oiseau » (en y insérant volontairement 15 photos de chats). Lancer l'entraînement avec un autre chien puis un autre animal et, enfin, un autre chat. Constaté les résultats obtenus.

Interroger le fait que l'IA identifie désormais un chat comme un oiseau (biais dans les données d'entraînement).

6. Structurer les découvertes.

Débattre collectivement :

« Comment l'IA apprend-elle ? »,

« Pourquoi se trompe-t-elle ? ».

Conclure que la machine ne tient compte que de ce qu'on lui a appris.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Questionner la fiabilité des réponses fournies par l'IA. Prendre conscience que l'IA n'a pas une mémoire universelle et nécessite une requête précise.

DIMENSION TECHNIQUE

- Comprendre que l'IA a besoin de beaucoup d'exemples (données) pour apprendre.
- Identifier l'impact, sur le résultat final, d'un manque de données d'entraînement ou de la présence d'erreurs dans ces données.
- Observer qu'une IA ne réfléchit pas et ne s'appuie que sur les éléments dont elle a été nourrie.

DIMENSION SOCIALE

- Prendre conscience qu'un manque de diversité dans les exemples d'entraînement peut créer des stéréotypes (biais).



POINT SUR... L'ENTRAÎNEMENT DES IA

Les intelligences artificielles ne possèdent pas de connaissances propres et « n'apprennent » pas comme un humain. Durant l'apprentissage automatique, elles ajustent des paramètres afin d'identifier des régularités statistiques dans les données qui leur sont fournies.

Lorsqu'elles proposent une information, elles n'en comprennent pas le sens : elles génèrent des énoncés en fonction de probabilités apprises, sans accès direct à une compréhension du monde. Les productions dépendent donc de la nature, de la diversité et de la qualité des données sur lesquelles elles ont été entraînées (Bender et al., 2021).

Ce fonctionnement explique pourquoi une IA peut reproduire ou amplifier des erreurs, des manques ou des stéréotypes présents dans ses données d'entraînement. Si les données sont partielles ou biaisées, les réponses produites risquent de l'être également.

POUR ALLER PLUS LOIN

Brochure visant à appréhender et questionner les intelligences artificielles :

Conseil supérieur de l'éducation aux médias. (2025, février).

Comment mieux comprendre les IA ?
Repères.

[www.csem.be/actualite/
comment-mieux-comprendre-les-ia](http://www.csem.be/actualite/comment-mieux-comprendre-les-ia)

Vidéos introductives qui expliquent les principes de base de l'IA :

CEA. (2018, 12 avril).

Comment ça marche ? Qu'est ce que l'intelligence artificielle (IA) ?

[www.youtube.com/
watch?v=iARAMmS_43Y](https://www.youtube.com/watch?v=iARAMmS_43Y)

Jeu pédagogique qui permet aux élèves de découvrir les principes de base de l'IA :

Université d'Orléans – Learning Lab UO. (s.d.).

La découverte de l'intelligence artificielle : le jeu.

[www.univ-orleans.fr/fr/learninglab-uo/
le-lluo/intelligence-artificielle/
la-decouverte-de-lintelligence-
artificielle-le-jeu](http://www.univ-orleans.fr/fr/learninglab-uo/le-lluo/intelligence-artificielle/la-decouverte-de-lintelligence-artificielle-le-jeu)



QUESTIONNER LE CONTENU D'UNE IMAGE



ANNÉE :
P4

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

FMTTN · VOLET NUMÉRIQUE

- Interroger la fiabilité des sources. **(SF - P4)**

FRANÇAIS

- Distinguer le réel (factuel) et l'imaginaire (fictionnel) / le vraisemblable et l'invraisemblable. **(SF - P3)**
- Saisir l'intention dominante de l'auteur d'un document (informer, distraire...). **(SF - P4)**
- Porter un jugement critique sur un document (papier ou numérique). **(SF - P4)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

OBJECTIF

Observer des images générées par une IA et interroger leur contenu afin de comprendre qu'une image, même très réaliste, peut être entièrement fabriquée.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. Proposer un ensemble d'images générées par l'enseignant avant l'activité.

Parmi celles-ci, quelques-unes contiennent volontairement une erreur ou une incohérence facilement identifiable (ex. : un soldat romain portant une montre, une personne sautant au dessus de l'Atomium, un animal avec un nombre de pattes incorrect). D'autres sont très réalistes.

2. Demander aux élèves d'observer les images et de trier celles dont un élément du contenu pose question. Pour chaque image retenue, ils précisent l'élément qui les interpelle : un détail étrange, un élément impossible, une proportion incohérente, etc.

3. Préciser que toutes les images ont été générées par une IA et donc qu'aucune n'est la capture d'une situation réelle.

Amener les élèves à s'exprimer sur ce sujet et sur le fait que des images, qu'ils n'ont pourtant pas questionnées, proposent des contenus générés (inventés) par une IA.

4. Mettre les élèves en débat autour de questions simples :

« Quel était le but de cette activité ? »,
« Est-il toujours possible de repérer des images générées par un IA ? »,
« Pourquoi certaines images réalistes nous trompent-elles ? »,
« Qu'est-ce que cela nous apprend sur les images que l'on voit en ligne ? »

5. Garder des traces :

les éléments qui ont questionné et fait douter (détails incohérents, objets impossibles, proportions étranges, etc.), le fait que certaines images n'ont pas pu être identifiées comme générées par une IA, ... Ces traces pourront servir de repères pour de futures activités.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Comprendre qu'une image n'est pas une preuve : elle peut être fabriquée ou manipulée. Développer une première posture critique face à toutes les images circulant en ligne et considérer que tout contenu (généré par l'IA ou pas) doit être questionné.

- Faire le parallèle avec d'autres techniques d'écriture d'image (choix d'un cadrage spécifique pour une prise de vue, sélection du contenu montré, détournement d'une image...)
- Apprendre à questionner la fiabilité d'un contenu sur base d'indices visuels ou de la source. Constaté que la seule observation visuelle ne suffit pas toujours pour questionner la fiabilité d'une image.

DIMENSION TECHNIQUE

- Constaté que les images sont produites par un algorithme qui assemble des formes, couleurs et motifs appris dans des milliers d'images existantes.
- Comprendre que l'IA ne « sait » pas ce qui est vrai ou faux : elle prédit statistiquement ce qui lui semble probable selon les données qui l'ont entraînée. La présence de biais dans ces données peut entraîner des erreurs.

DIMENSION SOCIALE

- Réfléchir au fait que des images peuvent circuler et influencer ce que l'on croit. Identifier les effets potentiels des images.
- Comprendre que les outils numériques ont un pouvoir sur nos représentations, même quand ils paraissent fiables.



POINT SUR...

LA CONFIANCE AUX IMAGES DES ENFANTS

Les recherches montrent que les enfants accordent une forte crédibilité aux images, car ils les perçoivent spontanément comme des traces du réel. Or, les modèles d'IA générative produisent aujourd'hui des images si réalistes qu'elles deviennent difficiles à distinguer de photographies authentiques, même pour des adultes formés.

Dans ce contexte, l'arrivée d'images générées par IA (réalistes, cohérentes, mais parfois biaisées par les données d'entraînement) augmente le risque de confusion entre fiction et réalité. Rappelons que les modèles génératifs fonctionnent par prédiction statistique : ils ne savent pas ce qui est vrai ou faux, mais produisent ce qui leur semble probable à partir de leurs données d'entraînement. Cela explique la présence d'erreurs flagrantes (objets impossibles, proportions incohérentes) mais aussi de biais culturels ou sociaux.

Une étude publiée dans *Mesure et évaluation en éducation* (Audran, 2024)¹ souligne que l'émergence des IA génératives pose des défis majeurs pour l'éducation, notamment parce que ces outils produisent des contenus plausibles mais erronés, susceptibles d'induire les élèves en erreur s'ils ne disposent pas de repères critiques suffisants.

DÉPASSER L'EFFET « WAOUH »

Pour beaucoup d'élèves, une « bonne » image de presse est avant tout spectaculaire. Il devient donc essentiel d'interroger la fonction de l'image médiatique : informer, engager, susciter l'intérêt, plutôt que provoquer un simple « waouh ». Le travail pédagogique consiste aussi à faire comprendre ce qui capte leur attention dans ces images spectaculaires, et à montrer qu'une image qui informe n'a pas besoin d'être sensationnelle pour être signifiante².

VERS UNE CRITIQUE PLUS GLOBALE DES IMAGES MÉDIATIQUES

La désinformation ne repose plus seulement sur la falsification des images, mais sur la manière dont elles circulent, sont commentées et instrumentalisées dans un environnement numérique saturé d'émotions, de polarisation et de défiance. Cela implique de dépasser progressivement une approche strictement technique de la vérification pour développer une véritable pédagogie du doute, attentive aux usages, aux récits et aux effets sociaux des images.

L'enjeu n'est plus seulement de déterminer si une image est vraie ou fausse, mais de comprendre pourquoi et comment elle perturbe.

Cela implique également de prendre conscience que certaines images fonctionnent parce qu'elles mobilisent des représentations familières, ancrées dans la culture locale ordinaire et rarement interrogées, qui influencent notre manière de les interpréter.

- 1 Audran, J. (2024). *Cinq enjeux d'évaluation face à l'émergence des IA génératives en éducation*. *Mesure et évaluation en éducation*, 47(1), 6–26.
- 2 Lehmans, A., Dubail, C. (décembre 2025). *Imaginaires des élèves et des étudiants autour de l'IA générative : pour une littératie visuelle et critique*. Webinaire. EDMO Belux : belux.edmo.eu/fr/tools/questioning-students-imagination/

POUR ALLER PLUS LOIN

Ressource qui explique comment les modèles d'IA génèrent des images et quelles limites techniques influencent leur fiabilité :

Invivoo. (s.d.).

Comprendre la génération d'images par IA : fonctionnement des modèles et limites.
www.invivoo.com/blog/comprendre-generation-images-ia-fonctionnement-modeles-limites

Entretien qui retrace l'histoire culturelle des images générées par IA et montre comment elles s'inscrivent dans des traditions visuelles préexistantes :

Media Animation. (2024).

Généalogie de l'IA visuelle : entretien avec Gil Bartholeyns.

www.media-animation.be/ressource/genealogie-de-lia-visuelle-entretien-avec-gil-bartholeyns/

REELS PAS RÉELS (IA, FABRIQUE DE FAKE NEWS)



ANNÉE :
P4

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

FMTTN · VOLET NUMÉRIQUE

- Questionner la fiabilité contextuelle d'une source, avec l'aide de l'enseignant. **(C)**
- Identifier des éléments permettant le questionnement d'une source. **(SF)**
- Expliquer la notion de « Fake News » comme une information délibérément fausse. **(S)**

FRANÇAIS

- Évaluer/donner un avis sur la qualité de l'information (crédibilité d'une source, pertinence du contenu). **(SF)**
- Porter un jugement critique sur un document (papier ou numérique). **(SF)**
- Saisir l'intention dominante de l'auteur d'un document (informer, distraire...). **(SF)**
- Distinguer :
 - le réel (factuel) et l'imaginaire (fictionnel) ;
 - le vraisemblable et l'invraisemblable. **(SF)**

SCIENCES HUMAINES

- Saisir l'intention dominante de l'auteur d'un document : informer, distraire (texte court/document simple où l'intention apparaît clairement). **(SF)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

OBJECTIF (À EXPLICITER À LA FIN DE LA SÉANCE)

Comprendre que toutes les vidéos qui ne montrent pas la réalité (qu'elles soient générées ou modifiées par une intelligence artificielle ou par d'autres techniques) ne sont pas des fake news et que l'intention de tromper permet de faire la différence.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. **Commencer par une phase individuelle (ou par deux) durant laquelle est réalisée l'observation guidée de quelques vidéos courtes** (de type « reels ») choisies pour leur intention différente : une vidéo humoristique clairement exagérée, une vidéo impressionnante ou truquée sans explication explicite, une vidéo réaliste susceptible d'être interprétée comme vraie...

Organiser ce temps individuel avec prise de notes, sur la base de questions simples et ouvertes visant à faire émerger ce qui est montré, ce qui semble possible ou non dans la réalité, ce que l'élève comprend comme message de la vidéo.

Une proposition de vidéos dont la dernière n'est volontairement pas produite à l'aide d'une IA (source : Facebook et Instagram) : www.canva.link/fnize9e0u9vv0pq.

2. Réaliser une mise en commun durant laquelle les élèves expriment, pour chaque vidéo, **les éléments qui suscitent le doute**, l'étonnement ou la méfiance. Garder des traces visibles des échanges et distinguer ce qui questionne par rapport à la réalité, au sens ou au message de la vidéo.

3. Introduire progressivement la question du statut des vidéos et ouvrir le débat à partir de deux questions centrales : « Si une vidéo ne montre pas la réalité, est-ce que c'est toujours grave ? », « Est-ce que toutes les vidéos fausses sont des fake news ? ». Au cours de cet échange, préciser que certaines vidéos peuvent être créées ou modifiées par une intelligence artificielle, au même titre que par des trucages, des montages ou des effets spéciaux. Au besoin, (re)construire avec les élèves la notion de fake news : une information délibérément fausse, présentée comme vraie dans le but de tromper.

4. Réaliser une analyse guidée par l'intention.

Rediffuser une vidéo à la fois en posant une question clé unique : « Quel message cette vidéo cherche-t-elle à faire passer ? ».

Puis : « Dans quel but, selon vous, a-t-elle été faite ? »

L'enseignant recueille les avis, les reformule si nécessaire et les note au tableau en mettant en évidence la diversité des intentions évoquées.

5. Mettre en évidence que toutes les vidéos n'ont pas pour intention d'informer.

Revenir progressivement sur les éléments constitutifs de la définition d'une fake news (information, caractère faux, intention de tromper) et montrer que certaines vidéos cherchent à faire rire, divertir ou impressionner et que d'autres peuvent donner une vision fautive d'un fait tout en semblant informer.

Souligner que c'est **l'intention de faire croire à une information fautive** qui permet de parler de fake news.

6. Conclure collectivement en amenant les élèves à verbaliser que toutes les vidéos « fausses » (y compris celles générées ou modifiées par une IA) ne sont pas des fake news.

Pour qu'un contenu soit une fake news, il doit : présenter un fait de manière erronée, donner l'impression qu'il s'agit d'une information vraie, et avoir pour intention de tromper les spectateurs. Conserver une trace des échanges ou de la formulation finale construite avec les élèves.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Clarifier ce qu'est une information. Amener les élèves à distinguer ce qui relève d'une information (un fait présenté comme vrai) de ce qui relève d'une opinion, d'une exagération ou d'une fiction.
- Mettre en évidence que la désinformation concerne avant tout le statut informatif d'un contenu, et non sa forme ou son support.

DIMENSION TECHNIQUE

- Identifier les principales techniques de modification des contenus.
- Considérer le fait que la technicité de l'Intelligence artificielle rend la production de fake news de plus en plus facile et leur détection de plus en plus complexe.

DIMENSION SOCIALE

- Questionner les intentions possibles derrière des auteurs d'une fake news.
- Sensibiliser les élèves sur le fait que partager une information, c'est participer à sa diffusion, et qu'interroger sa fiabilité avant de la relayer constitue un comportement citoyen responsable. D'où l'importance de la résistance à l'immédiateté.



POINT SUR... LES FAKE NEWS

Les fake news n'ont pas attendu l'essor des intelligences artificielles pour exister. Bien avant l'apparition des outils d'IA générative, des informations délibérément fausses circulaient déjà par le bouche à oreille, la presse, la télévision ou Internet. Elles reposent avant tout sur une intention de tromper, de manipuler l'opinion ou d'influencer les comportements.

L'Intelligence artificielle n'a donc pas créé le phénomène des fake news, mais elle en facilite aujourd'hui la production, la diffusion et la crédibilité apparente. Grâce à l'IA, il est désormais plus facile et plus rapide de produire des textes, images, sons ou vidéos plausibles, parfois difficiles à distinguer de contenus authentiques. D'où l'importance de développer, dès le plus jeune âge, des compétences de questionnement critique afin de permettre aux élèves de porter un regard éclairé sur les contenus diffusés en ligne.

En quatrième primaire, en cohérence avec la définition de la fake news telle qu'attendue (« une information délibérément fausse »), il est essentiel de distinguer clairement ce qu'est une fake news de ce qui relève d'une erreur, d'une exagération ou d'une création à visée humoristique ou artistique.

Dans la définition attendue, il faut considérer deux éléments indispensables pour pouvoir parler de fake news : le caractère faux de l'information et l'intention délibérée de faire croire qu'elle est vraie. Il est important de souligner auprès des élèves que tout ce qui est faux n'est pas automatiquement une fake news. Les vidéos exagérées, humoristiques,

truquées pour impressionner ou créées pour divertir ne relèvent pas de la fake news si elles ne cherchent pas à tromper. L'erreur, l'imprécision ou la fiction ne suffisent pas à définir une fake news sans intention de manipulation.

Cette distinction permet d'ancrer un regard critique nuancé, centré sur le sens et le but des contenus, plutôt que sur les seuls outils ou techniques utilisés pour les produire.

POUR ALLER PLUS LOIN

Un jeu pédagogique pour explorer les mécanismes de manipulation, de rumeur et d'influence, utile pour travailler l'esprit critique face aux contenus numériques.

UFAPEC. (2024).

Jeu « Protocole Seldon » : un outil d'éducation aux médias.

www.ufapec.be/en-pratique/projets-en-cours/internet-educations-aux-medias/protocole-seldon/jeu-protocole-seldon/

Plateforme pédagogique proposant outils et fiches pédagogiques pour comprendre et déconstruire la désinformation.

Média Animation. (2026).

Aborder la désinfo avec les ados.

www.desinfo.education



ANNÉE :
P5

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

FMTTN · VOLET NUMÉRIQUE

- Chercher le taux de présence (e-réputation) d'un auteur, d'une célébrité, d'un personnage public. **(S)**

FRANÇAIS

- Dégager et reformuler : les éléments réels ; les éléments imaginaires ; les éléments vraisemblables ; les éléments invraisemblables. **(SF)**
- Évaluer/donner un avis sur la qualité de l'information (crédibilité des sources, pertinence du contenu). **(SF)**
- Comparer (corroborer) les informations issues de deux sources différentes. **(SF)**

ÉDUCATION À LA PHILOSOPHIE & À LA CITOYENNETÉ (EPC)

- Questionner les effets des médias sur ses jugements, ses comportements et ceux des autres. **(SF)**
- Questionner-expliciter pour distinguer opinion et argument. **(S)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

OBJECTIF

Observer l'e-réputation d'un personnage public synthétisée par plusieurs intelligences artificielles. Comparer les résultats obtenus puis questionner la source et la pertinence des informations fournies.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

- 1. Lancer l'activité sur le vécu des élèves**
à travers des questions simples et ouvertes : « Avez-vous déjà cherché des informations sur une célébrité que vous appréciez ? », « Où et comment ? », « Avez-vous trouvé des informations surprenantes, voire qui vous semblaient fausses ? »...
- 2. Annoncer l'intention :** Découvrir l'e-réputation (les informations présentes sur le web) d'un personnage célèbre et comparer comment différentes intelligences artificielles décrivent ce personnage.
- 3. Choisir collectivement un personnage public** apprécié des élèves et les inviter à **exprimer ce qu'ils en savent déjà**. Conserver une trace au tableau pour comparer avec les résultats ultérieurs obtenus avec les IA.
Remarque : mieux vaut sélectionner un personnage public encore vivant et/ou sujet à controverses.

4. Générer trois biographies via des IA sélectionnées par l'enseignant. Le prompt peut être préalablement rédigé collectivement. Exemple : « Écrire une courte biographie (maximum 10 lignes) de [nom du personnage] destinée à des enfants de 10–11 ans. Proposer également une liste succincte de trois événements importants dans sa vie. »

5. Diffuser les versions obtenues aux élèves (imprimées ou projetées) et leur préciser qu'ils vont **analyser les textes**. Guider les élèves oralement tout au long de l'observation ou leur proposer une grille critériée.

Durant cette étape, repérer les éléments similaires ou distincts proposés par les IA, ainsi que ceux qui questionnent (incohérence, imprécision, erreur potentielle...).

6. Mettre en commun les observations.

Effectuer une recherche collective sur un ou plusieurs sites reconnus **afin de vérifier** l'une ou l'autre information qui questionne.

Profiter de ce moment pour mettre en évidence que toutes les informations en ligne ne se valent pas.

7. Questionner les sources d'informations et leur rôle dans la réputation d'une personne.

« D'où viennent les informations fournies par une IA ? », « Les vérifie-t-elle ? », « Comment les informations communiquées peuvent-elles influencer la façon dont on considère une personne ? »...

8. Conclure collectivement et mettre en évidence qu'une IA se base sur les informations dont elle a été nourrie pour informer sur une personne. Elle peut donc même répéter des choses imprécises ou fausses. L'e-réputation des gens peut s'appuyer sur ces approximations et erreurs.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Repérer les éléments factuels fournis par l'IA et distinguer les faits, les opinions et les interprétations.
- Observer la présence ou non de jugement (ex. : « artiste exceptionnel », « génie de la musique »)
- Questionner la fiabilité des informations fournies par une IA générative.
- Interroger la source de premier ordre des informations (données par la personne elle-même, par exemple sur son compte) liées à l'identité numérique : sont-elles toujours fiables ? Considérer que l'on n'est pas toujours qui on prétend être en ligne.



DIMENSION TECHNIQUE

- (Re)préciser le fonctionnement général d'une IA générative :
 - elle se base sur les seuls éléments dont elle a été nourrie ;
 - est prédictive sur base d'algorithmes et est incapable de savoir si ce qu'elle dit (« répète ») est vrai.
- Considérer le rôle du prompt et du choix de l'IA sur le résultat obtenu.

DIMENSION SOCIALE

- Considérer la façon dont l'image d'une personne (e-réputation) se construit à partir de ce que les autres postent, publient, écrivent. Ainsi, prendre conscience que chacun participe à la réputation des autres par ce qu'il publie ou relaie.
- Considérer l'impact potentiel sur les personnes en cas de fausses informations relayées par une IA. Sensibiliser les élèves sur le fait que partager une information, c'est participer à sa diffusion, et qu'interroger sa fiabilité avant de la relayer constitue un comportement citoyen responsable. D'où l'importance de la résistance à l'immédiateté.

POINT SUR... E-RÉPUTATION & IA GÉNÉRATIVES

L'e-réputation désigne l'ensemble des informations, traces numériques et représentations qui contribuent à façonner l'image publique d'une personne sur Internet. Cette image résulte traditionnellement des contenus publiés par les internautes, les médias ou les organisations. Cependant, l'émergence des intelligences artificielles génératives transforme profondément ce paysage informationnel. Cette réputation est aussi influencée par des algorithmes qui synthétisent, réécrivent ou réinterprètent les informations dont ils disposent.

L'essor de l'IA générative intensifie les pathologies de l'information (Académie des technologies, 2025), en facilitant la production et la diffusion de contenus incomplets, inexacts ou manipulés. Ces systèmes, optimisés pour générer rapidement des textes crédibles, reproduisent les biais et erreurs présents dans les données qui les alimentent et peuvent ainsi contribuer, sans intentionnalité, à altérer l'image d'une personne lorsque des informations erronées circulent à son sujet.

Par ailleurs, plusieurs analyses soulignent que l'IA générative agit comme un médiateur informationnel, capable de filtrer, hiérarchiser et reformuler les contenus existants. En synthétisant les informations qu'elle prédit comme pertinentes à partir de sources hétérogènes, elle participe à la construction d'une représentation publique qui ne reflète pas nécessairement la réalité. Les modèles de langage ne faisant que « voir » ce qui est accessible et bien référencé, une erreur initiale peut être amplifiée et se retrouver présentée comme un fait stabilisé. (Krim, 2025).

INTERVIEW ORALE EN MODE DIRECT D'UNE CÉLÉBRITÉ OU D'UN PERSONNAGE HISTORIQUE



ATTENDUS DISCIPLINAIRES

FRANÇAIS

- Rassembler ses idées et les grouper par blocs de sens en tenant compte de la structure textuelle à produire. **(SF)**
- Dégager et reformuler :
 - les éléments réels ;
 - les éléments imaginaires ;
 - les éléments vraisemblables ;
 - les éléments invraisemblables. **(SF)**
- Évaluer/donner un avis sur la qualité de l'information (crédibilité des sources, pertinence du contenu). **(SF)**

ÉDUCATION À LA PHILOSOPHIE & À LA CITOYENNETÉ (EPC)

- Identifier des erreurs de raisonnement (liens de causalité, pensée magique, sophisme...). **(SF)**
- Questionner-expliciter des stéréotypes et des préjugés. **(S)**
- Questionner les effets des médias sur ses jugements, ses comportements et ceux des autres. **(SF)**

ANNÉE :
P6



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

OBJECTIF

Découvrir une personnalité à travers l'élaboration d'une interview simulée par une intelligence artificielle vocale. Porter également un regard critique sur les réponses obtenues.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. **Proposer de partir à la rencontre d'une célébrité ou d'un personnage historique (déterminé)** à travers une interview fictive générée à l'aide d'une IA.
2. **Échanger à propos de ce que savent déjà les élèves de ce personnage.** Repérer des éléments énoncés éventuels qui suscitent des doutes ou des désaccords.

3. Préparer les échanges avec l'IA à travers l'introduction d'un prompt.

Concevoir collectivement celui-ci ou le proposer aux élèves en les amenant à faire du sens sur les éléments qui le constituent.

Exemple s'inspirant du modèle CODER (cf. activité 9) :

« Tu es X (personnage à déterminer) et tu vas participer à une interview orale en direct avec les élèves de notre classe de sixième primaire en Belgique (contexte) pour nous permettre d'en apprendre plus sur le personnage (objectif). Tes réponses seront courtes = 15 secondes maximum (dimensions), à la manière d'une interview radio (style).

Tu ne dois rien inventer et répondre comme si tu étais vraiment X (le personnage). Tu dois être cohérent avec le contexte dans lequel il vit/vivait (exigences). »

4. Préparer l'interview collectivement et déterminer les élèves qui poseront les questions.

Remarque : il s'avère intéressant d'anticiper avec les élèves des questions dont l'obtention de la réponse est susceptible de mettre en difficulté l'IA, de les lui poser puis d'analyser la façon dont elle réagit (ex. : présence d'un anachronisme ou d'une donnée volontairement erronée dans la question).

5. Introduire le prompt dans l'IA et mener l'interview.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Analyser la crédibilité et la fiabilité des contenus proposés et s'interroger sur les raisons qui conduisent l'IA à parfois fournir des réponses incomplètes, biaisées ou erronées.
- Considérer l'importance de questionner et vérifier les informations reçues.

DIMENSION TECHNIQUE

- Comprendre comment l'IA fonctionne et les raisons probables des erreurs énoncées : biais liés aux données d'entraînement, le mode prédictif des réponses fournies sur la base de modèles statistiques...
- Émettre un doute sur une réponse obtenue pour observer la façon dont l'IA réagit.

DIMENSION SOCIALE

- Questionner l'effet du format utilisé (conversation directe et spontanée) sur la crédibilité ressentie du message.
- Considérer que la voix de l'IA renforce l'anthropomorphisation de la machine et influence la perception en donnant l'impression d'une présence humaine.
- Questionner la responsabilité de celui qui relaierait une information obtenue par l'IA sans la vérifier.



POINT SUR... LES BIAIS LIÉS À L'INTERACTION SPONTANÉE

L'usage de la voix dans l'interaction avec une IA (mode conversationnel) peut modifier la réception des contenus par l'élève. Ce canal mobilise des indices paraverbaux (ton, débit, prosodie) qui influencent directement sa perception de la crédibilité du contenu énoncé.

Un discours fluide et sans hésitation est intuitivement jugé plus véridique car il demande moins d'effort de traitement (Lev-Ari & Keysar, 2010). Pour un élève interrogeant un « personnage » incarné par l'IA, cette fluidité peut créer une adhésion immédiate et peu critique.

L'anthropomorphisme joue ici un rôle déterminant : en prêtant à l'IA des intentions, des émotions ou une personnalité perçue, l'élève tend à interpréter sa voix comme celle d'un interlocuteur humain fiable. Cette projection renforce encore la crédibilité subjective du discours et réduit la distance critique, rendant l'élève plus enclin à accepter les réponses de l'IA sans les interroger.

La voix renforce la présence sociale et l'autorité perçue par rapport au texte écrit (Schroeder & Epley, 2015). En entendant l'IA répondre avec une impression d'assurance, l'élève tend à lui attribuer une maîtrise et une authenticité supérieures, même si le contenu peut comporter des approximations ou des hallucinations.

La spontanéité de l'échange oral, où planification et énonciation sont simultanées, est un puissant levier d'engagement. Toutefois, cette crédibilité reste purement perceptive. L'aisance oratoire de l'IA peut masquer une faiblesse argumentative ou factuelle.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ressource qui explique comment les algorithmes personnalisent les contenus et influencent la perception des élèves.

Media Animation. (2024).

Sur les réseaux sociaux, j'ai direct ce que j'aime.

www.media-animation.be/ressource/sur-les-reseaux-sociaux-j-ai-direct-ce-que-j-aime/





ANNÉE :
P6

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

ÉDUCATION CULTURELLE & ARTISTIQUE

- Interroger le sens et l'origine d'une œuvre, d'un lieu, d'un objet culturel. **(c)**
- Lors des expériences culturelles et artistiques : expliquer l'origine d'une œuvre, d'un lieu, d'un objet culturel ; confronter sa propre appréciation esthétique à celle des autres. **(SF)**

FRANÇAIS

- Porter un jugement critique sur un document papier ou numérique. **(SF)**

ÉDUCATION À LA PHILOSOPHIE & À LA CITOYENNETÉ (EPC)

- Défendre son avis à l'aide d'un argument, d'une raison ou d'un exemple. **(SF)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Le déroulement ci dessous est envisagé comme une première étape qui pourra trouver son prolongement en première secondaire (fiche : l'artiste et droits d'auteur). L'approche s'appuie principalement ici sur des attendus philosophiques et d'éducation culturelle et artistique.

OBJECTIF

Comparer des productions artistiques humaines et d'autres similaires produites à l'aide d'une Intelligence artificielle. Interroger les différences, les similitudes et la place de l'artiste dans le processus de création.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. Proposer aux élèves une reproduction des quatre œuvres originales.

Les connaissent-ils ?

Qu'en pensent-ils ?

Qu'éprouvent-ils en les regardant ? ...

2. Proposer ensuite les quatre productions réalisées à l'aide de l'Intelligence artificielle et laisser les élèves s'exprimer librement.

3. Mettre en lien l'œuvre originale et sa version « revisitée » puis préciser que la seconde a été créée à l'aide d'une IA.

Expliquer le contexte : la photo d'un chien a été proposée à une IA (Copilot) et le prompt précisait « réalise une reproduction très proche de l'œuvre originale de ... (nom de l'œuvre), en respectant le style pictural, mais remplace le personnage par le chien sur la photo proposée ».

4. Organiser une analyse guidée visant à comparer chaque œuvre originale et sa version IA.

Pointer : les éléments fidèles ou proches, les différences, les incohérences... Comparer le style pictural, la posture, la composition...

5. Questionner le travail de l'IA et le mettre en lien avec celui de l'artiste.

Progressivement, établir que l'IA produit une image alors que l'artiste produit **une œuvre**.

Éléments à dégager :

- L'IA imite un style grâce à des modèles statistiques ; recombine des formes et textures déjà vues dans sa base de données ; crée vite mais sans intention, sans vécu, sans message. Si intention il y a, elle émane du prompteur, pas de l'IA.
- L'artiste humain apporte une intention personnelle ; une émotion, un message, une histoire ; une démarche (choix des couleurs, la composition, le geste...) ; une expérience de vie et un regard unique.

6. Terminer l'activité par un débat philosophique et artistique.

L'intention est d'amener chaque élève, sur base des échanges, à construire un avis personnel. Les thématiques possibles « Une IA peut-elle « créer » comme un artiste ? », « Une œuvre est-elle la même si elle est faite sans émotions ? », « Que peut faire l'IA que l'artiste ne peut pas ? Et inversement ? », « Est-ce juste pour les artistes si des images similaires peuvent être générées automatiquement ? »...

7. Rédiger une phrase individuelle/collective qui synthétise l'essentiel des échanges.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Observer comment l'IA reprend des éléments du style pictural sans en comprendre le sens.
- Distinguer intention artistique et la reproduction automatique.

DIMENSION TECHNIQUE

- Comprendre que l'IA « imite » grâce à des modèles statistiques sans émotions, sans compréhension du message.
- Explorer le rôle du prompt dans la création et considérer que c'est la consigne humaine qui guide (impose) la production.
- Identifier les limites techniques d'une IA générative telles que les détails incorrects, l'incapacité à saisir une intention ou un geste artistique...

DIMENSION SOCIALE

- Questionner l'impact de l'IA sur les artistes réels.
- Interroger les conséquences de la copie ou l'imitation d'œuvres humaines par une IA.



POINT SUR...

LES DROITS D'AUTEUR LIÉS À UNE ŒUVRE GÉNÉRÉE PAR UNE IA (PARTIE 1)

En Belgique, comme dans l'ensemble de l'Union européenne, une œuvre n'est protégée par le droit d'auteur que si elle est créée par un humain. Une intelligence artificielle, même lorsqu'elle produit des images ou des textes très élaborés, ne peut donc pas être considérée comme un auteur : elle n'a ni intention artistique, ni vécu, ni émotions, et est juridiquement considérée comme un outil.

Les productions générées par IA ne bénéficient dès lors d'aucune protection en tant qu'« œuvres » au sens strict. Elles peuvent toutefois poser un problème lorsqu'elles imitent de très près le style d'un artiste vivant ou réutilisent des éléments provenant d'œuvres protégées, ce qui peut entraîner un risque d'atteinte au droit d'auteur ou de concurrence déloyale.

La nouvelle loi européenne sur l'intelligence artificielle (AI Act, 2024) renforce ces préoccupations en imposant davantage de transparence, notamment l'obligation d'indiquer lorsqu'un contenu a été généré par IA. Ce cadre vise à protéger le public, mais aussi les créateurs humains.

Pour autant, l'humain qui rédige le prompt peut être considéré comme auteur si son intervention comporte une contribution créative réelle, c'est à dire des choix personnels, originaux et déterminants dans la forme finale de l'image. Cette interprétation s'inscrit dans la logique de l'article 2 de la Directive 2001/29/CE, qui définit l'auteur comme la personne apportant une contribution intellectuelle propre et originale. Ainsi, l'IA reste un outil : seul l'apport humain identifiable peut être protégé juridiquement, et non la génération automatique elle-même.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ressource qui explore comment l'IA peut devenir un outil de création tout en questionnant la place de l'intention artistique, utile pour accompagner les élèves dans une réflexion sur la créativité augmentée.

OK Mila – Tapage Studio.

IA & créativité.

www.ok-mila-eam.be/portfolio/ia-creativite/

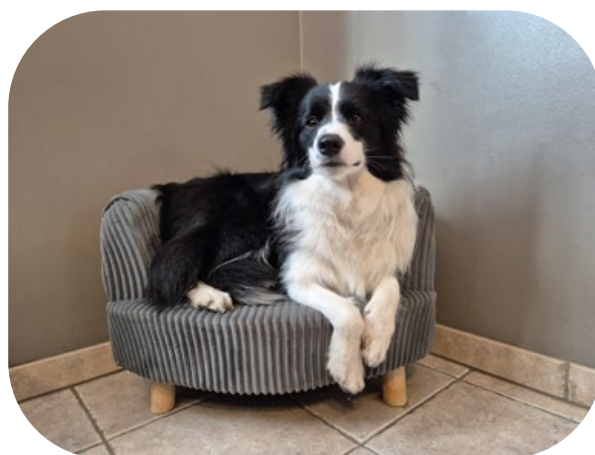
MATÉRIEL

Pour des raisons liées au droit d'auteur, nous ne pouvons pas, ici, reproduire les œuvres originales. Celles-ci sont cependant disponibles sur Internet :

- Léonard de Vinci, *La Joconde / Mona Lisa*, réalisée vers 1503–1506 (achevée vers 1517).
- Edvard Munch, *Le Cri*, réalisée en 1893 (plusieurs versions entre 1893 et 1910).
- Vincent van Gogh, *autoportrait*, 1889.
- Pablo Picasso, *Portrait de Dora Maar*, 1937–1939.

Le prompt introduit (Copilot - mars 2026) :

« Réalise une reproduction très proche de l'œuvre originale de [nom de l'artiste et de l'œuvre], en respectant le style pictural, mais en remplaçant le personnage par le chien présent sur la photo proposée en annexe ».





ATTENDUS DISCIPLINAIRES

NUMÉRIQUE

- S'interroger sur la pertinence du recours à l'IA dans différents contextes numériques (créativité, résolution de problème, collaboration...). **(C)**
- Respecter les droits de propriété, dans des situations de communication, y compris avec une IA. **(SF)**
- Identifier des exemples d'enjeux éthiques et juridiques liés aux contenus permettant l'entraînement de l'IA. **(S)**
- Expliquer les limites de l'utilisation de l'IA (biais, hallucinations, stéréotypes...). **(S)**

SCIENCES HUMAINES

- Se questionner sur les apports des pratiques numériques dans la vie quotidienne (par exemple, l'opportunité de modes d'échange collaboratifs), mais aussi sur les nouvelles contraintes ou dérives qu'elles suscitent (par exemple, le contrôle exercé sur les individus, l'influence des algorithmes ou l'enfermement dans des « bulles cognitives », la diffusion de fausses nouvelles, etc.). **(C)**

ANNÉE :
S1



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Cette activité s'inscrit dans le prolongement de la réflexion lancée dans l'activité « Artiste ou pas ? » qui vise prioritairement des attendus philosophiques et d'éducation culturelle et artistique. Ici, c'est la formation numérique qui est d'abord ciblée.

OBJECTIF

Comparer des productions artistiques humaines et d'autres similaires générées par une intelligence artificielle. Interroger à la fois la place de l'humain dans le processus créatif et les règles en matière de droit d'auteur liées à la (re)production et la diffusion de contenus à l'aide d'une IA.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. **En amont de l'activité**, en vue d'amener les élèves à les comparer, l'enseignant sélectionne personnellement :
 - une œuvre picturale et en genre, avec une IA, trois autres qui l'imitent (reproduction du style, du contenu dans un autre style...) ;
 - une chanson et en genre, avec une IA, trois autres qui reprennent exactement les mêmes paroles.

Idéalement, les œuvres originales sélectionnées sont de qualité mais présentent un faible risque d'être connues des élèves.

Il est important de préciser que les paroles initiales sont sujettes au droit d'auteur. Les chansons générées ne peuvent être utilisées que dans le cadre de l'activité pédagogique

2. Montrer les quatre œuvres picturales aux élèves. Préciser que seule une d'entre elles a été produite par un humain puis inviter les élèves à l'identifier individuellement (ou en duo) sur la base de critères personnels.

3. Procéder à une mise en commun. **Relever d'abord tous les différents critères relevés puis dévoiler l'œuvre originale** tout en apportant quelques précisions sur son auteur.

4. Renouveler les étapes 2 et 3 avec les quatre chansons préparées en amont de l'activité.

5. Avant de poursuivre, **préciser les outils et, idéalement, les prompts utilisés** pour générer les œuvres picturales et les chansons.

6. Lancer ensuite le débat sur la place de la machine et de l'humain dans le processus et la responsabilité de production.

Questionner la notion de droit d'auteur à partir d'un cas concret : le « Portrait d'Edmond de Belamy » généré par IA et qui s'est vendu pour 432 500 \$ US en 2018.

Mettre en évidence que la machine a généré « algorithmiquement » une œuvre grâce à une intervention humaine et la qualité de son prompt.

7. Poursuivre le débat autour de la notion de plagiat : « Puisque l'IA se base sur des œuvres connues pour proposer les siennes, s'agit-il de plagiat ? »

8. Préciser le cadre légal (cf. encadrés « Point sur... » des fiches 6 et 7).

9. Synthétiser collectivement les découvertes et les échanges afin d'en garder des traces.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Considérer la façon dont une IA utilise des données pour produire un contenu, qu'il soit artistique ou non.
- Mettre en parallèle des situations où un humain ou une IA « s'inspire » pour générer une image et où une création peut s'apparenter à du plagiat.

DIMENSION TECHNIQUE

- Comprendre pourquoi une IA n'a pas d'intention ni de conscience du droit d'auteur (et donc qu'elle génère un style parce qu'elle repère des motifs statistiques sans intention de le copier).
- Prendre conscience du rôle du prompt dans la qualité d'une (re)production.
- Repérer, quand c'est possible, des erreurs ou artefacts techniques révélant que ce n'est pas une œuvre humaine.

DIMENSION SOCIALE

- Questionner les effets possibles sur les artistes humains.
- Comprendre que seul l'humain est responsable du contenu produit ou partagé en cas de plagiat ou d'atteinte au droit d'auteur.
- Discuter de l'importance de respecter et créditer les artistes.
- Réfléchir aux comportements responsables (nommer l'auteur original, signaler la production par IA).



POINT SUR... LES DROITS D'AUTEUR LIÉS À UNE ŒUVRE GÉNÉRÉE PAR UNE IA (PARTIE 2)

Alors que la législation évolue sans cesse, l'Union européenne dispose déjà d'un cadre juridique clair : l'utilisation d'œuvres protégées pour entraîner des systèmes d'intelligence artificielle est encadrée par la Directive européenne 2019/790 sur le droit d'auteur dans le marché unique numérique (DSM Directive).

Cette directive autorise l'analyse automatisée des œuvres (text and data mining), mais uniquement à condition que les ayants droit n'aient pas

explicitement interdit cet usage et qu'un cadre de transparence soit respecté (articles 3 et 4 de la directive DSM).

Il est à noter que le style d'un artiste n'est pas protégé par le droit d'auteur en tant que tel. En revanche, si une intelligence artificielle génère un contenu qui reproduit des éléments reconnaissables ou substantiels d'une œuvre protégée, il peut y avoir atteinte au droit d'auteur.

Le plagiat, même involontaire, peut être reconnu. C'est l'un des points soulignés par l'Union européenne dans le développement du AI Act (2024), qui impose désormais aux fournisseurs de modèles génératifs de rendre transparente la provenance des données d'entraînement et de veiller à éviter les réutilisations illicites.

La personne qui utilise une IA reste pleinement responsable du contenu produit ou partagé. Si une image générée par IA porte atteinte au droit d'auteur, c'est l'utilisateur humain qui peut être tenu responsable de la diffusion ou de l'usage de ce contenu, et non l'outil.

Ce principe découle du fait que le droit européen considère l'IA comme un instrument technique, et que seule l'intervention humaine est juridiquement qualifiable (Directive 2001/29/CE). Le AI Act (2024) renforce cette logique en imposant également aux utilisateurs et aux plateformes la transparence sur l'origine automatisée des contenus.

Il appartient donc à celui qui génère ou partage une image produite par IA de vérifier qu'elle ne porte pas atteinte aux œuvres humaines existantes.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ressource qui interroge la place de la créativité humaine face aux outils génératifs et la distinction entre production artistique et production algorithmique.

Media Animation. (2024).

De l'AI à l'IA : de l'artiste inspiré-e à l'intelligence artificielle.

www.media-animation.be/ressource/de-lai-a-lia-de-lartiste-inspire-a-lintelligence-artificielle/



ANNÉE :
S1

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

FRANÇAIS

- Rédiger et présenter une consigne. **(C)**
- Analyser les paramètres de la situation de communication. **(SF)**
- Ajuster sa prestation en cours de production. **(SF)**
- Porter un jugement critique sur un document numérique. **(SF)**

NUMÉRIQUE

- Éditer et enrichir un contenu, y compris avec une IA. **(C)**
- Utiliser un modèle (template), un enchaînement d'étapes (tutoriel) ou un prompt (IA) adapté pour produire un contenu numérique structuré, pertinent et de qualité, en ajustant sa démarche si nécessaire. **(SF)**
- Formuler et affiner des requêtes (prompts) pour interagir avec un système d'IA générative. **(SF)**
- Expliquer les limites de l'utilisation de l'IA (biais, hallucinations, stéréotypes...). **(S)**
- Concevoir un algorithme pour résoudre un problème simple. **(C)**
Remarque : la structuration d'un prompt s'apparente à une suite d'instructions logiques pour obtenir un résultat précis.

FORMATION HISTORIQUE, GÉOGRAPHIQUE, ÉCONOMIQUE & SOCIALE

- Se questionner sur les apports et les dérives des pratiques numériques. **(C)**
- Organiser dans un tableau à double entrée des informations sélectionnées. **(SF)**
- Identifier le pouvoir qu'exercent des influenceurs ou des outils numériques. **(SF)**

ÉDUCATION À LA PHILOSOPHIE & À LA CITOYENNETÉ (EPC)

- Construire un raisonnement logique et identifier des erreurs de raisonnement. **(C)**
- Formuler une question qui exprime un doute face à des évidences. **(C)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

OBJECTIF

Rédiger un prompt permettant à une IA de produire un tableau à double entrée afin de comparer différents outils de recherche d'informations en ligne, avec leurs points forts et leurs points faibles.

Remarque : Ici, le terme « outil » désigne les services utilisés pour accéder à l'information (moteurs de recherche, plateformes, sites, IA), et non les sources au sens journalistique.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. Recueillir les expériences des élèves

en les invitant à citer des outils et plateformes qu'ils utilisent le plus souvent lorsqu'ils cherchent une information en ligne. Leur demander d'exprimer les raisons de leur choix ainsi que les avantages ou limites qu'ils considèrent pour les outils utilisés.

2. À partir des réponses, **choisir collectivement cinq ou six outils ou plateformes variés et représentatifs.**

Si nécessaire, compléter avec des exemples pour atteindre le nombre souhaité.

Exemples :

- Outils de recherche : Google, Wikipédia (si utilisé comme moteur interne), YouTube (si utilisé comme moteur de recherche vidéo).
- Plateformes ou sites : Wikipédia, YouTube, RTBF Info, blogs, forums.
- Sources d'information : articles, vidéos, billets de blog, pages encyclopédiques.
- Outils de discussion IA : ChatGPT, Copilot, Perplexity, etc.

3. Déterminer les critères de comparaison pertinents.

Rappeler l'objectif : obtenir un tableau comparatif clair et utile. Faire émerger des critères adaptés aux élèves et en choisir collectivement cinq.

Exemples : fiabilité, rapidité d'accès à l'information, profondeur / qualité des explications, risques de désinformation, accessibilité / facilité d'usage...

Ou se concentrer sur les critères de fiabilité : Qui a rédigé le document ? Pourquoi ? Pertinence de l'auteur à propos du sujet ? Possibilité de vérifier l'information ?...

4. Découvrir et analyser le modèle CODER pour appuyer la rédaction du prompt.

Commencer par découvrir et faire du sens sur les différents éléments qui le constituent.

5. Rédiger collectivement le prompt puis lancer la requête dans une IA sélectionnée par l'enseignant.

6. Analyser le contenu généré.

Observer collectivement : la clarté du tableau, la pertinence des critères, les éventuelles erreurs factuelles, les généralisations trop rapides, les biais possibles (ex. : surévaluation de certaines sources) ...

Encourager les élèves à justifier leurs remarques.

7. Améliorer le prompt initial en modifiant la formulation pour obtenir un tableau plus précis ou mieux structuré. Observer l'impact des ajustements.

8. Observer le résultat obtenu et faire du sens sur ceux-ci.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Comparer les tableaux générés par différents prompts pour montrer la variabilité des résultats.
- Questionner la notion de source : l'IA ne cite pas toujours ses références, elle sélectionne ses sources de façon arbitraire, elle cite parfois des sources erronées...
- Comparer et questionner les différences obtenues après l'introduction d'un même prompt dans plusieurs IA.

DIMENSION TECHNIQUE

- Constater que la qualité du tableau dépend directement de la précision du prompt.
- Observer comment l'IA organise l'information : Choix des catégories, omissions, simplifications.
- Identifier les limites algorithmiques : simplifications excessives, généralisations, erreurs factuelles.

DIMENSION SOCIALE

- Discuter de la manière dont les algorithmes peuvent orienter les choix des utilisateurs (par exemple, en valorisant certains outils plutôt que d'autres).
- Relier l'activité aux pratiques quotidiennes : les élèves utilisent déjà des outils à travers lesquels les algorithmes recommandent, trient, filtrent (moteurs de recherche, réseaux sociaux, assistants vocaux).



POINT SUR... LE PROMPT

Un modèle d'intelligence artificielle générative ne « comprend » pas un prompt comme un humain. Il l'analyse à l'aide d'un algorithme statistique entraîné sur d'immenses quantités de textes ou d'images. Le prompt sert de point de départ pour activer ces modèles internes et orienter la production.

L'IA commence par décomposer le prompt en unités de sens (mots, expressions, intentions). Elle identifie ensuite les éléments clés : ce qui doit être produit, le format attendu, les contraintes, le ton ou les critères implicites.

Notons que les systèmes actuels rendent parfois visible cette étape en affichant leur propre reformulation du prompt (« reprompt »), qui inclut des interprétations supplémentaires et passe souvent par l'anglais, ce qui influence le résultat généré.

À partir de là, l'algorithme calcule, étape par étape, la suite la plus probable de mots, de phrases ou de pixels pour répondre à la demande. La génération n'est donc pas une reproduction de connaissances, mais une prédiction basée sur des régularités apprises.

Cette logique explique pourquoi un prompt précis produit un résultat plus fiable : plus les instructions sont claires, plus l'algorithme peut réduire l'incertitude et orienter sa prédiction. À l'inverse, un prompt vague laisse davantage de place aux approximations, aux biais ou aux erreurs. L'IA ne vérifie pas les faits : elle génère ce qui lui paraît statistiquement cohérent, même si cela peut être incorrect.

POUR ALLER PLUS LOIN

Article qui clarifie les principes d'un prompt efficace et montre comment formuler des instructions précises.

Goudey, A. (2024, 23 janvier).

Il n'est pas nécessaire d'être poli avec l'IA, mais de savoir lui parler : comment prompter en 2024 ?

alain.goudey.eu/side/2024/01/23/il-nest-pas-necessaire-detre-poli-avec-lia-mais-de-savoir-lui-parler-comment-prompter-en-2024/

LE MODÈLE CODER

Le modèle CODER est avant tout une piste de réflexion, conçue pour aider à structurer un prompt de manière simple et efficace. Il ne s'agit pas d'un cadre rigide, mais d'un outil souple qui permet d'organiser les informations essentielles avant de solliciter une IA générative.

Parce que les situations pédagogiques sont variées, il est tout à fait normal que certains éléments puissent trouver leur place dans plusieurs catégories de l'acronyme.

L'objectif n'est pas de classer parfaitement chaque détail, mais de s'assurer que l'ensemble des informations utiles soient bien présentes pour guider la production de l'IA.

En ce sens, CODER fonctionne comme une boussole : il oriente la réflexion, facilite la clarté du prompt et soutient la cohérence de la demande, sans imposer une structure stricte ou exclusive.

C	O	D	E	R
CONTEXTE	OBJECTIF	DIMENSIONS	EXIGENCES	RENDU
Description du rôle, du statut attribué à l'IA Ex : je suis élève en première secondaire en Belgique Description de la situation générale Ex : Je dois réaliser un exposé sur les intelligences artificielles	Formulation de la tâche, de l'objectif final Identification du type de document (mail, photographie, dessin, tableau à double entrée, texte explicatif...) Ex : Je souhaite une infographie qui illustre le classement proposé dans mon texte	Précisions sur la durée, la longueur du texte, les dimensions de l'image... Ex : Format paysage, 15 cm/8 cm	Contraintes à respecter, contenus imposés, modèle joint à imiter... Ex : S'appuyer uniquement sur le texte dans le fichier joint. Ne rien inventer d'autre. Classer les IA sous la forme d'un tableau. Pour chaque IA : le titre, une image qui l'illustre, une explication en une seule phrase.	Texte : style, niveau de langue, ton à utiliser Ex : Noms en gras et en vert. Explication adaptée aux élèves de ma classe Image : Palette de couleurs, cadrage, luminosité... à privilégier Ex : Illustrations sous forme de pictogrammes simples. Aspect général coloré.
Qui parle ? À qui ? Dans quelle situation ?	Qu'est-ce que je souhaite ? De quoi ai-je besoin ?	Quelle est la longueur / la durée ?	Que doit absolument comporter la production ?	Quel est le style, le ton à utiliser ?



ATTENDUS DISCIPLINAIRES

NUMÉRIQUE

- Retracer l'évolution historique d'un outil, d'une technique, d'un objet technologique (périodes de rupture / continuité, personnes-clés). **(SF)**
- Distinguer « IA » et « IA générative ». **(S)**

ANNÉE :
S1



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

OBJECTIF

Classer les IA selon leurs caractéristiques et fonctions principales : IA faibles et IA fortes / IA classiques, IA génératives et IA agentiques.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. **Recueillir les représentations des élèves** en les invitant à citer les IA qu'ils connaissent ou utilisent (assistants vocaux, correcteurs, générateurs de texte, outils intégrés dans des jeux ou applications).
2. Proposer un ensemble d'outils (IA et non IA) et demander aux élèves de les **classer selon qu'ils sont ou ne sont pas des outils d'intelligence artificielle**. Effectuer une mise en commun collective.
3. Demander aux élèves de **classer librement les IA identifiées (étape précédente) selon des critères libres**. Poursuivre par une mise en commun en petits groupes durant laquelle les élèves doivent s'accorder sur un classement commun. Terminer par une mise en commun collective où chaque groupe explicite les critères de son classement.

4. Proposer de réaliser **un nouveau classement sur la base de deux critères imposés : IA faibles et IA fortes.**

Commencer par définir collectivement ce qui les caractérise. À l'issue de classement, constater que les IA fortes n'existent pas (encore), si ce n'est de manière fictive (dans des séries, des dessins animés...).

5. Individuellement ou en petits groupes, opérer un **nouveau classement des IA faibles selon trois sous-catégories imposées : classiques, génératives et agentiques.** En proposer d'abord la définition et laisser le temps aux élèves d'échanger pour faire du sens sur leur utilité respective.

6. **Mettre en commun** les classements opérés et garder des traces.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Développer la capacité à **distin- guer un fait d'une croyance** (ex. : l'IA forte relève aujourd'hui de la science fiction).
- Mettre en évidence que les IA génératives **peuvent inventer des contenus**, contrairement aux IA classiques.

DIMENSION TECHNIQUE

- Considérer ce que chaque type d'IA peut réellement faire.
- Comprendre les mécanismes des différents types d'IA.
- Considérer les limites technologiques des IA génératives : elles ne possèdent pas de conscience ni d'émotions, elles ne peuvent rien faire sans une sollicitation humaine...

DIMENSION SOCIALE

- Considérer l'impact **social de chaque type d'IA** : les IA classiques influencent nos choix (recommandations), les IA génératives influencent nos opinions (textes, images crédibles), les IA agentiques automatisent des actions qui peuvent avoir un impact réel (réservations, décisions automatisées...).



POINT SUR... LE CLASSEMENT DES IA

Les outils d'intelligence artificielle peuvent être organisés en deux catégories :

- Les **IA fortes** qui, en réalité, n'existent pas (encore). Elles sont capables d'effectuer toutes les tâches intellectuelles humaines, de prendre des initiatives, d'éprouver des émotions, de s'adapter de façon autonome...
Exemples : Des illustrations dans les films ou dessins animés : « Skynet » (Terminator), « Auto » et « Eve » (Wall-E), « Nono » (Ulysse 31)...
- Les **IA faibles**. Elles peuvent exécuter une ou plusieurs tâches, parfois impressionnantes, mais dans des cadres prédéfinis, avec des outils, données et objectifs fournis.

Les IA faibles peuvent être classées en trois catégories distinctes :

- Les **IA classiques**. Elles analysent, reconnaissent, classent, recommandent, détectent mais ne produisent pas des contenus nouveaux.
Exemples : Chatbox, Waze, reconnaissance d'images, recommandations YouTube, conditions dans la programmation, ...
- Les **IA génératives**. Elles créent du contenu (texte, images, code...) sans intention propre puisqu'il dépend des prompts.
Exemples : Copilot, ChatGPT, Midjourney, IA Canva, Claude, Leonardo, Suno, ...

- Les **IA agentiques**. Elles planifient, enchainent des actions, utilisent des outils, selon des objectifs fournis (autonomie bornée à un environnement défini).

Exemples : Agents Copilot, AutoGPT, Devin...

POUR ALLER PLUS LOIN

Vidéo qui explique de manière simple et visuelle comment une IA traite des données et apprend.

CEA. (s.d.).

[Comment ça marche ?] Le fonctionnement d'une intelligence artificielle (IA)
[Vidéo]. YouTube.

[www.youtube.com/
watch?v=hutQlyF750s](https://www.youtube.com/watch?v=hutQlyF750s)





ANNÉE :
S1

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

SCIENCES HUMAINES

- Se questionner sur les apports et les dérives des pratiques numériques. **(C)**
- Identifier le pouvoir qu'exercent des influenceurs ou des outils numériques. **(SF)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

OBJECTIF

- Identifier et comprendre la présence de biais dans des images ou des textes générés par une IA, et expliquer comment les algorithmes peuvent influencer ces représentations. L'activité vise à développer une posture critique face aux outils numériques et à leurs effets sur la perception du monde social.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. **(Re)clarifier la différence entre erreur et biais.** Illustrer cette distinction par quelques exemples simples issus de situations scolaires ou numériques.
2. **Activer les représentations** en invitant les élèves à citer les IA qu'ils connaissent ou utilisent. Recueillir leurs perceptions : « Arrive-t-il que ces outils se trompent ou orientent un résultat ? ».
3. **Proposer l'activité en ligne** « les biais de l'intelligence artificielle » (mi.hepl.ch/projects/ia/ia.html) puis réaliser un échange lié aux découvertes et observations.

4. Proposer plusieurs prompts simples (ex. « Dessine une famille », « Décris un scientifique », « Montre un élève en classe », « Génère une image d'une jolie femme ou d'une personne sportive » ...). **Générer plusieurs versions** via différents outils.

5. **Observer et relever les biais** en analysant collectivement les productions : Quels stéréotypes apparaissent ? Quelles catégories sociales, culturelles ou genrées sont sur ou sous représentées ? Quelles erreurs ou simplifications reviennent régulièrement ?

6. **Formuler des hypothèses sur l'origine des biais.** Amener les élèves à comprendre que ceux-ci viennent du fonctionnement algorithmique (reproduction des régularités présentes dans les données d'entraînement de l'IA).

7. **Reformuler les prompts** pour tenter de réduire les biais (ex. : préciser le contexte, la diversité, les caractéristiques attendues). Comparer les résultats avant/après.

8. **Mise en perspective** de l'influence sur les représentations, les risques de désinformation, le pouvoir des outils numériques et de ceux qui les possèdent dans la construction des imaginaires.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Identifier des biais visibles : stéréotypes de genre, d'origine, de profession, de classe sociale.
- Comprendre que les images et textes générés ne reflètent pas la réalité mais une interprétation algorithmique basée sur des données ciblées.
- Comparer plusieurs résultats au sein d'une même IA pour montrer qu'elle n'est pas cohérente ni objective.

DIMENSION TECHNIQUE

- Percevoir que l'IA apprend à partir de données existantes, souvent déséquilibrées, ce qui génère des biais.
- Questionner les raisons pour lesquelles les concepteurs d'une IA sélectionnent ou privilégient certains types de données pour l'entraîner.
- Montrer que l'algorithme prédit ce qui lui semble le plus probable, même si cela renforce des stéréotypes.

DIMENSION SOCIALE

- Discuter de la manière dont les images biaisées influencent les représentations sociales (métiers, corps, cultures).
- Relier l'activité aux pratiques quotidiennes : influenceurs, filtres, recommandations, contenus viraux.
- Questionner la responsabilité : qui est responsable d'un contenu biaisé ? Comment le reconnaître et le corriger ?



POINT SUR... LES BIAIS

Les biais présents dans les contenus générés par une IA proviennent de choix humains liés aux données utilisées pour l'entraîner et à la manière dont ses algorithmes fonctionnent. Une IA ne crée pas à partir d'une compréhension du monde, mais à partir de régularités statistiques apprises dans les contenus qu'elle a analysés. Si ces contenus comportent des stéréotypes, des déséquilibres de représentation ou des visions dominantes, l'algorithme les reproduit et peut même les amplifier.

Ces mécanismes font des IA un observatoire révélateur des normes, des représentations et des stéréotypes qui circulent dans la société : ce qu'elles produisent reflète en grande partie ce qui est présent, dominant ou banalisé dans leurs données d'entraînement.

Ces biais peuvent prendre plusieurs formes :

- **culturelles** : représentation dominante d'un groupe ou d'un modèle social ;
- **de genre** : attribution de rôles, métiers ou caractéristiques selon le sexe ;
- **socio économiques** : valorisation de certains environnements, professions ou modes de vie ;
- **historiques** : vision simplifiée ou déformée d'un événement ou d'une période.
- ...

POUR ALLER PLUS LOIN

Une analyse des enjeux que les IA génératives posent sur les pratiques d'évaluation, utile pour situer l'activité dans un cadre critique et institutionnel.

Audran, J. (2024). *Cinq enjeux d'évaluation face à l'émergence des IA génératives en éducation. Mesure et évaluation en éducation*, 47(1), 6–26.

Une analyse critique des stéréotypes et rapports de pouvoir reproduits par les IA génératives, utile pour aborder la lecture distanciée des images.

Media Animation. (2024). *Les IA rêvent-elles de patriarcat blanc ?*
www.media-animation.be/ressource/les-ia-revent-elles-de-patriarcat-blanc/

Un apport théorique sur la façon dont nos cadres culturels influencent la lecture et la production d'images, pertinent pour contextualiser l'usage des IA.

Media Animation. (2024). *Manières de voir les mondes : Entretien avec Philippe Descola.*
www.media-animation.be/ressource/manieres-de-voir-les-mondes-entretien-avec-philippe-descola/

Article qui met en perspective les imaginaires de l'IA au cinéma et leur influence sur nos représentations actuelles.

RTBF. (2024). *Terminator : en 1984, James Cameron avait-il vu juste sur l'intelligence artificielle ?*
www.rtbf.be/article/terminator-en-1984-james-cameron-avait-il-vu-juste-sur-l-intelligence-artificielle-11695393





ANNÉE :
S1

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

NUMÉRIQUE

- Expliquer les limites de l'utilisation de l'IA (biais, hallucinations, stéréotypes...). **(S)**
- Formuler et affiner des requêtes (prompts) pour interagir avec un système d'IA générative **(SF)**

FRANÇAIS

- Porter un jugement critique sur un document numérique **(SF)**

ÉDUCATION À LA PHILOSOPHIE & À LA CITOYENNETÉ (EPC)

- Formuler une question qui exprime un doute face aux évidences et aux certitudes. **(C)**
- Identifier des influences sur l'organisation de la vie sociale des spécifications d'outils de communication numérique (par exemple, l'influence des algorithmes et l'enfermement dans des « bulles cognitives », la diffusion de fausses nouvelles, etc.). **(C)**
- Construire un raisonnement logique et identifier des erreurs de raisonnement. **(C)**
- Repérer des producteurs et diffuseurs d'informations, s'interroger sur leurs intentions. **(SF)**

SCIENCES HUMAINES

- Se questionner sur les apports des pratiques numériques dans la vie quotidienne [...] sur les nouvelles contraintes ou dérives qu'elles suscitent (par exemple, le contrôle exercé sur les individus, l'influence des algorithmes ou l'enfermement dans des « bulles cognitives », la diffusion de fausses nouvelles, etc.). **(C)**

SCIENCES

- Poser un regard critique sur les données collectées et proposer des moyens pour les améliorer. **(SF)**
- Recueillir, interpréter et exploiter des informations dans des documents (numériques et/ou autres) et/ou auprès de personnes-ressources. **(SF)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

OBJECTIF

Comprendre qu'une IA peut produire des réponses crédibles mais fausses (hallucinations) et que cela constitue une limite importante de son utilisation.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. Observer une vidéo qui exemplifie une hallucination et/ou en proposer une provoquée en amont de l'activité par l'enseignant. Laisser les élèves s'exprimer librement sur le contenu observé (ce qu'ils comprennent, ce qui les étonne, ce qui leur semble crédible ou non) et mettre en évidence collectivement les informations qui questionnent ou qui semblent difficiles à vérifier.

Préciser le cadre d'observation : l'objectif n'est pas de juger l'outil, mais de comprendre comment et pourquoi une réponse peut paraître convaincante. Remarque : Exemple d'hallucination en vidéo :

www.youtube.com/shorts/rYQXJx7ATkl

2. Préciser qu'il s'agit d'une hallucination de l'IA et expliquer le phénomène. Formuler explicitement avec les élèves : « Quand une IA invente une réponse crédible sans qu'elle soit vraie, on parle d'hallucination. ». Clarifier collectivement que l'IA ne ment pas volontairement, elle ne vérifie pas la réalité, elle produit une réponse qui semble cohérente et plausible, même lorsqu'elle repose sur des informations inventées.

3. Laisser les élèves s'exprimer à partir de la question : « Pourquoi peut-on être amené à croire qu'une hallucination est vraie ? ».

Favoriser l'émergence d'arguments liés à la forme du discours (ton assuré, vocabulaire précis), la structure de la réponse, l'absence de marques de doute, la confiance accordée aux outils numériques...

Mettre en évidence que l'apparence de crédibilité ne garantit pas la fiabilité de l'information.

4. Par groupe, tenter de provoquer une hallucination sur différentes IA. Inviter les élèves à expérimenter en formulant des requêtes susceptibles de provoquer une hallucination (questions très précises, portant sur des éléments peu clairs ou difficilement vérifiables).

5. Comparer ensuite les réponses obtenues entre les groupes et identifier les types de questions qui ont conduit à des réponses inventées et les points communs dans la manière dont les IA forment ces réponses. Souligner que le fait de ne pas parvenir immédiatement à une hallucination constitue également un résultat exploitable.

6. Synthétiser les découvertes et conclure sur l'importance de garder un esprit critique, de questionner les réponses fournies par une IA et de ne pas confondre qualité de formulation et véracité de l'information.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Questionner le statut des réponses produites par une IA.
- Identifier des causes des limites de la fiabilité des contenus générés.

DIMENSION TECHNIQUE

- Identifier les limites techniques des IA génératives dues à leur fonctionnement probabiliste.
- Comparer différentes IA et la façon dont chacune réagit face à des requêtes qui favorisent les hallucinations.

DIMENSION SOCIALE

- Responsabiliser les usages de l'IA dans les pratiques scolaires et sociales et amener les élèves à réfléchir aux conséquences de l'utilisation ou de la diffusion d'informations non vérifiées issues d'une IA.



POINT SUR... LES HALLUCINATIONS

Lorsqu'on parle d'hallucination d'une IA, on désigne une situation dans laquelle une IA produit une réponse fausse ou inventée, tout en la présentant comme plausible, structurée et assurée. Ce phénomène ne relève pas d'une intention de tromper mais il constitue une limite intrinsèque des IA génératives actuelles.

L'objectif d'une IA générative est de produire une réponse cohérente et crédible à partir des données et des modèles statistiques dont elle dispose. Lorsqu'elle est confrontée à une question à laquelle elle n'a pas de réponse fiable, elle peut néanmoins continuer à répondre en « comblant les vides » par des informations inventées qui se basent sur des probabilités.

Une intelligence artificielle ne dispose pas de mécanisme interne lui permettant d'identifier ses propres erreurs ni de vérifier spontanément la véracité des informations produites. Son fonctionnement repose sur la génération de réponses statistiquement cohérentes à partir des données et des modèles dont elle dispose. Elle n'évalue donc pas l'exactitude des contenus générés, mais optimise la continuité et la plausibilité du discours, conformément à sa conception. Les informations incorrectes qu'elle peut produire résultent de ce mode de fonctionnement, et non d'une intention de produire du faux.

Il est possible, de manière volontaire et pédagogique, de mettre en évidence ce phénomène en provoquant des hallucinations. Plusieurs types de situations favorisent celles-ci :

- Interroger l'IA sur un contenu inexistant : lorsque l'on pose une question concernant un événement, une œuvre ou un fait qui n'existe pas, l'IA peut inventer une réponse complète (résumé, auteur, contexte) au lieu d'indiquer qu'elle ne dispose pas de l'information.
- Demander une précision excessive sur un contenu ambigu ou incomplet :
- Face à une vidéo, une image ou un texte dont le sens n'est pas clairement déterminable, l'IA peut attribuer des intentions, des significations ou des explications qui ne sont pas vérifiables.
- Contraindre l'IA à répondre malgré l'incertitude : des consignes du type « réponds comme un expert » ou « donne une explication détaillée » encouragent l'IA à produire une réponse affirmée, même en l'absence d'éléments fiables.

QUESTIONNER LES SOURCES MENTIONNÉES PAR L'IA



ANNÉES :
P6 › S2

ATTENDUS DISCIPLINAIRES

FRANÇAIS

- Manifester sa compréhension, son interprétation, son appréciation d'un document de genres variés (selon les productions à réaliser), notamment en vérifiant et validant/invalidant une information. **(C - P6 à S2)**
- Évaluer/donner un avis sur la qualité de l'information (crédibilité des sources, pertinence du contenu). **(SF - P6)**
- Comparer (corroborer) les informations issues de deux sources différentes. **(SF - P6)**
- Dégager et reformuler :
 - les éléments réels ;
 - les éléments imaginaires ;
 - les éléments vraisemblables ;
 - les éléments invraisemblables. **(SF - P6)**
- Porter un jugement critique sur un document numérique. **(SF - S1)**
- Évaluer la fiabilité d'une information sur la base du statut de l'énonciateur. **(SF - S2)**

ÉDUCATION À LA PHILOSOPHIE & À LA CITOYENNETÉ (EPC)

- Identifier des erreurs de raisonnement (liens de causalité, pensée magique, sophisme...). **(SF - P6)**
- Repérer des producteurs et diffuseurs d'informations, s'interroger sur leurs intentions. **(SF - P1)**
- Formuler une question qui exprime un doute face aux évidences et aux certitudes. **(C - S1)**
- Questionner le rôle et les effets de l'information et de la désinformation. **(SF - S2)**

SCIENCES

- Alimenter ses opinions personnelles à l'aide des faits scientifiques et/ou d'une recherche documentaire à partir de sources considérées comme fiables. **(SF - P6)**
- Poser un regard critique sur les données collectées et proposer des moyens pour les améliorer. **(SF - S1/S2)**
- Comparer et structurer des informations provenant de sources différentes et préciser le titre et l'auteur. **(SF - S2)**

NUMÉRIQUE

- Expliquer les limites de l'utilisation de l'IA (biais, hallucinations, stéréotypes...). **(S - S1)**
- Évaluer la fiabilité contextuelle d'une source, à l'aide d'une grille critériée. **(C - S2)**

SCIENCES HUMAINES

- Sélectionner l'outil d'information adéquat en fonction de la recherche menée. **(SF - P6)**
- Justifier la pertinence d'une page internet par rapport à une question de recherche. **(SF - S1)**
- Identifier des influences sur l'organisation de la vie sociale des spécifications d'outils de communication numérique (ex. : l'influence des algorithmes et l'enfermement dans des « bulles cognitives », la diffusion de fausses nouvelles, etc.). **(C - S1)**



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Cette activité s'inscrit dans une progression spiralaire des apprentissages, caractérisée par une montée graduelle des attendus.

En P6, l'accent est mis sur la capacité de l'élève à comparer des informations issues de deux sources différentes et à donner un avis simple sur leur qualité, en vérifiant si une affirmation est corroborée (notamment produite par une IA) à l'aide d'une source fiable.

En S1, l'analyse se complexifie : il ne s'agit plus uniquement de vérifier la véracité d'une information, mais de comprendre comment les caractéristiques des outils numériques, en particulier les algorithmes, peuvent influencer la diffusion de l'information et l'organisation sociale.

En S2, il est attendu de l'élève qu'il adopte une démarche plus autonome et experte, impliquant l'évaluation de la fiabilité d'une information en fonction du statut de l'énonciateur et du contexte de production, à l'aide d'une grille critériée (URL, auteur, date, diffuseur).

OBJECTIF

Porter un regard critique sur les sources (références) mentionnées dans les réponses générées par les IA et constater que :

- Les IA ne citent pas toujours leurs sources.
- Lorsqu'elles en donnent, ces sources proviennent de choix internes propres au modèle.
- Il arrive aux IA d'inventer des sources.
- Les IA n'évaluent pas la pertinence des sources qu'elles mentionnent.

Remarque : dans cette activité, le terme « source » désigne les références citées par l'IA dans ses réponses, et non les données utilisées pour entraîner le modèle.

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ

1. Demander aux élèves d'identifier diverses sources pertinentes leur permettant de répondre à une question simple (ex. : « Quelles sont les causes du dérèglement climatique ? »). Lister ces sources au tableau afin d'en garder la trace.

2. Interroger les représentations des élèves sur la notion de source dans les réponses générées par une IA. Questionner les élèves :

« Selon vous, où les IA puisent-elles les informations lorsqu'elles produisent un contenu pour répondre à une question ? », « Peut-on toujours identifier les sources ? », « En tenez-vous compte ? ».

3. Faire émerger le fait que l'IA ne « sait » pas, mais génère du texte à partir de choix humains concernant les données utilisées pour l'entraîner ainsi que la manière dont ses algorithmes fonctionnent.

Voir à ce sujet les activités « l'entraînement d'une intelligence artificielle » et « les biais liés à l'IA ».

4. Tester la même question dans deux ou trois IA sélectionnées par l'enseignant.

Comparer les réponses obtenues puis analyser la présence ou l'absence de sources : « L'IA cite-t-elle des sources ? », « Lorsqu'il y en a, semblent-elles précises ou vagues ? », « Les avons-nous identifiées ? », « Sont-elles vérifiables ? »...

5. Solliciter explicitement la liste des sources utilisées par chaque IA pour sa réponse et observer :

« En fournissent-elles toutes ? », « Les sources semblent-elles pertinentes et plausibles ? », « Quelles sont les similitudes et les différences dans les sources proposées par les différentes IA ? »...

6. Questionner puis évaluer la fiabilité des sources proposées.

Les classer selon qu'elles semblent pertinentes ou non (sur la base d'une grille critériée) puis consulter et analyser celles qui questionnent. Constaté la présence éventuelle de sources fictives ou approximatives.

7. Vérifier des informations générées qui questionnent en consultant des sources identifiées par la classe comme fiables (étape 1). Constaté les éventuels écarts, incohérences ou inventions.

8. Identifier les limites des IA concernant les sources et faire émerger collectivement : l'absence de vérification, la présence de sources inventées ou non pertinentes, et le manque de transparence sur les données d'entraînement.

9. Conclure sur l'importance de porter un regard critique sur les contenus générés par une IA en listant, avec le groupe, les principaux éléments qui justifient cette posture.



FOCUS « ÉDUCATION AUX MÉDIAS »

DIMENSION INFORMATIONNELLE

- Analyser la cohérence entre la réponse et les sources : vérifier si les références citées soutiennent réellement le contenu produit.
- Repérer les sources fictives ou impossibles à retrouver : comprendre que l'IA peut produire des références plausibles mais fausses.

DIMENSION TECHNIQUE

- Observer l'impact du prompt sur la présence ou l'absence de sources : tester différentes formulations (« Donne tes sources », « Cite des références fiables », etc.).
- Identifier les limites techniques : hallucinations, références inventées, citations incomplètes, absence de vérification interne.

DIMENSION SOCIALE

- Réfléchir aux risques et conséquences de la désinformation : comment une source fautive ou non pertinente peut induire en erreur un élève ou un citoyen.
- Interroger la responsabilité des utilisateurs : pourquoi vérifier les sources reste indispensable, même avec des outils performants.



POINT SUR... LES SOURCES D'UNE IA GÉNÉRATIVE

Les modèles de langage produisent des réponses en s'appuyant sur leurs corpus d'entraînement (pages web, livres, articles...). Les choix humains concernant ce corpus et les stratégies algorithmiques influencent directement les contenus générés. Ainsi, pour une même question, deux modèles peuvent produire des sources divergentes, incomplètes ou inexistantes.

Même lorsqu'une IA fournit des références, elle ne les évalue pas. Elle ne juge donc ni leur fiabilité, ni leur cohérence, ni leur existence réelle.

Il arrive que les IA inventent des sources. L'IA propose alors des productions plausibles mais incorrectes, incluant des références inventées. Il s'agit d'hallucinations qui apparaissent lorsque le modèle doit notamment combler un manque d'informations. Les études montrent que les hallucinations sont un phénomène structurel, présent même dans les modèles avancés, et qu'elles concernent notamment les citations et références. Les cas documentés de « hallucinated citations », y compris dans des publications scientifiques, illustrent l'ampleur du problème et la nécessité d'une vérification systématique des références fournies par les IA.



LEXIQUE

ALGORITHME

Suite d'étapes ou de règles logiques permettant à un système informatique de traiter des données et de produire un résultat. Dans les systèmes d'intelligence artificielle, les algorithmes analysent des données et calculent des réponses en fonction de modèles statistiques, sans compréhension du sens des informations.

ALGORITHME DE RECOMMANDATION

Type d'algorithme utilisé pour sélectionner, classer ou proposer des contenus (vidéos, images, articles, produits) en fonction de données collectées sur les utilisateurs et de critères définis par le système. Il influence la visibilité des contenus et peut orienter les choix, les opinions ou les comportements.

ANTHROPOMORPHISME

Tendance à attribuer à une intelligence artificielle des caractéristiques humaines, telles que des intentions, des émotions, une volonté ou une compréhension du monde. Cette projection peut renforcer la crédibilité perçue des réponses produites par l'IA et limiter la posture critique de l'utilisateur.

APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE (MACHINE LEARNING)

Domaine de l'intelligence artificielle dans lequel un système ajuste son fonctionnement à partir de l'analyse de grandes quantités de données. Plutôt que d'appliquer des règles fixes, l'IA identifie des régularités statistiques dans les données pour produire des prédictions ou des réponses.

ARTEFACT

Un élément, un résultat ou une caractéristique produit par un outil, un procédé ou un système, qui ne correspond pas nécessairement à la réalité observée ou attendue. Dans le cas de l'intelligence artificielle, un artefact désigne un élément généré par le système (image, son, texte, détail visuel ou sonore) qui résulte de son mode de fonctionnement et non d'une intention ou d'une représentation fidèle de la réalité.

AUTORITÉ PERÇUE

Impression de fiabilité, de compétence ou de crédibilité qu'un message ou un outil inspire à un utilisateur. Dans le cas de l'intelligence artificielle, cette autorité peut être renforcée par la fluidité du langage, le ton assuré, la structuration des réponses ou l'usage de la voix, indépendamment de la qualité réelle de l'information.

BIAIS

Déformation systématique dans le traitement ou la production d'informations, liée aux données utilisées, aux choix de conception ou au contexte d'utilisation. Dans les systèmes d'intelligence artificielle, les biais peuvent conduire à des résultats partiels, stéréotypés, déséquilibrés ou incorrects.

DÉSINFORMATION

L'ensemble des pratiques consistant à diffuser ou relayer des informations fausses, trompeuses ou manipulées, de manière volontaire ou non. Elle repose sur des mécanismes liés à la circulation de l'information et à ses usages, et ne dépend pas uniquement des outils techniques utilisés pour produire les contenus.

DONNÉES D'ENTRAÎNEMENT

L'ensemble des contenus (textes, images, sons, données numériques...) utilisés pour entraîner un modèle d'intelligence artificielle. Ces données permettent au système d'identifier des régularités statistiques et conditionnent fortement la qualité, les limites et les biais des contenus générés.

ERREUR

Information incorrecte produite par un outil, un système ou une personne, sans intention particulière. Dans le cas de l'intelligence artificielle, une erreur peut résulter d'un manque d'informations fiables, d'un contexte mal compris ou des limites du modèle utilisé.

FAKE NEWS

Information délibérément fausse, présentée comme vraie dans le but de tromper, manipuler ou influencer. Elle se distingue d'une erreur, d'une exagération ou d'un contenu humoristique par l'intention de faire croire qu'il s'agit d'une information véridique.

FIABILITÉ D'UNE SOURCE

Degré de confiance que l'on peut accorder à une information en fonction de critères tels que l'auteur, la compétence reconnue, les références, la cohérence avec d'autres sources et le contexte de diffusion.

HALLUCINATION (D'UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE)

Situation dans laquelle une intelligence artificielle produit une information fausse ou inventée tout en la présentant comme plausible et structurée. Elle résulte du fonctionnement probabiliste des modèles génératifs, qui produisent des réponses cohérentes sans être en mesure de vérifier la véracité des contenus générés.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Ensemble de systèmes informatiques capables d'exécuter des tâches nécessitant habituellement des capacités humaines, telles qu'analyser des données, reconnaître des formes, formuler des réponses ou prendre des décisions simples. Ces systèmes fonctionnent sur la base d'algorithmes et de modèles mathématiques, sans conscience ni compréhension du sens des informations traitées.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE GÉNÉRATIVE

Type d'intelligence artificielle conçu pour produire des contenus nouveaux (textes, images, sons, vidéos, code) à partir de modèles statistiques entraînés sur de grandes quantités de données. La production repose sur le calcul des sorties les plus probables en fonction des données d'entraînement et des instructions fournies, sans accès à la signification, à l'intention ni à la vérification des contenus générés.

MÉSINFORMATION

La mésinformation désigne la diffusion d'informations fausses ou inexactes sans intention de tromper. Elle peut résulter d'erreurs, de mauvaises interprétations ou d'un manque de vérification des sources, et contribuer indirectement à la désinformation.

MODÈLE (D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE)

Structure mathématique et algorithmique entraînée à partir de données afin de produire des prédictions ou des contenus. Il détermine la manière dont l'IA génère ses réponses et influence ses performances, ses limites et ses biais.

MODÈLE PROBABILISTE

Modèle mathématique qui fonctionne sur la base de probabilités. Dans le cas des intelligences artificielles génératives, il permet de calculer la réponse la plus vraisemblable à partir des données d'entraînement, sans garantir l'exactitude ou la véracité du contenu produit.

PROMPT

Consigne ou requête formulée par un utilisateur pour interagir avec une intelligence artificielle générative. Il oriente la production de l'IA en précisant le contenu attendu, le format, le contexte ou les contraintes à respecter. La qualité et la précision du prompt influencent directement le résultat obtenu.

SCORING SOCIAL

Système qui évalue et attribue un score aux individus à partir de données personnelles, dans le but d'évaluer, comparer ou orienter leurs comportements. Le scoring social peut être conçu sans intelligence artificielle : il repose alors sur des règles définies à l'avance et sur des barèmes fixes. Lorsqu'il intègre une intelligence artificielle, le score est établi à partir de modèles qui analysent de grandes quantités de données et ajustent les résultats

de manière automatisée, ce qui peut rendre le fonctionnement du système plus complexe et moins transparent.

SOURCE

Une source désigne l'origine d'une information : la personne, l'organisation, le document ou le média dont elle provient. Dans le contexte des intelligences artificielles et de ce document, le terme renvoie aussi aux données d'entraînement utilisées pour construire le modèle (textes, images, bases de données, etc.) et aux références citées dans les réponses générées (qui peuvent être exactes, incomplètes ou inventées).

Nous considérons donc ici le terme *source* comme pouvant désigner :

- **Auteur ou producteur :**
Personne, organisation ou média à l'origine d'un contenu.
- **Référence :**
Document ou contenu précis cité pour appuyer une information (article, étude, page web, vidéo...).
- **Donnée d'entraînement :**
Ensemble des textes, images ou contenus utilisés pour entraîner un modèle d'IA.
- **Origine de l'information générée :**
Processus statistique par lequel l'IA produit une réponse. Il ne s'agit pas de références identifiables, mais d'une prédiction fondée sur des régularités apprises.
- **Outil d'accès :**
Usage courant mais impropre du terme pour désigner un service permettant d'accéder à l'information (moteur de recherche, plateforme, IA conversationnelle). Ce ne sont en réalité pas des sources, mais des intermédiaires.



RESSOURCES DOCUMENTAIRES CONSULTÉES

Documents et sites non précisés dans les encarts « Pour aller plus loin » et consultés (décembre 2025 à juin 2026) dans le cadre de la rédaction de ce document.

- Duguay, S. (2024).
Guide pour une approche réflexive de l'IA en éducation, avec la collaboration de Audrey Miller, illustrations de Laurie Couture.
dane.web.ac-grenoble.fr/sites/default/files/Media/document/Guide%20pour%20une%20approche%20re%CC%81flexive%20de%20l%27IA%20en%20e%CC%81ducation.pdf
- Fédération Wallonie Bruxelles –
Pôle Académique du Tronc Commun
(2020 2024).
Référentiels du Tronc commun.
enseignement.be
- IBM. (s.d.).
Qu'est-ce que le biais de l'IA.
www.ibm.com/fr-fr/think/topics/ai-bias
- IBM. (s.d.).
Qu'est-ce qu'un modèle de diffusion.
ibm.com/fr-fr/think/topics/diffusion-models
- IBM. (s.d.).
Qu'est-ce que les hallucinations d'IA.
ibm.com/fr-fr/think/topics/ai-hallucinations
- Krim, M. (2025, 2 octobre).
Contrôle des sources et e réputation : la nouvelle souveraineté des entreprises face à l'IA. IT Social.
itsocial.fr/intelligence-artificielle/intelligence-artificielle-articles/controle-des-sources-et-e-reputation-la-nouvelle-souverainete-des-entreprises-face-a-lia/
- LetudiantTV. (2025, 11 février).
IA : l'école est finie ? Avec Rafael Pinot, chercheur [Vidéo]. YouTube.
youtube.com/watch?v=soBD28AJ68k
- Conseil supérieur de l'éducation aux médias.
(2022).
L'éducation aux médias dans les référentiels du Tronc commun en ligne :
csem.be/eduquer-aux-medias/productions/lducation-aux-mdias-dans-les-rfrentiels-du-tronc-commun

- Media Animation. (2024).
#Génération2024 -Les jeunes et les pratiques numériques.
generation2024.be
- Media Animation. (2024).
#Génération 2024 - Les jeunes et la consommation en ligne.
media-animation.be/ressource/generation-2024-les-jeunes-et-la-consommation-en-ligne/
- Direction de l'enseignement fondamental – SeGEC. (s.d.).
Salle des profs.
salle-des-profs.be
- Union européenne. (2024).
Règlement (UE) 2024/1689 du Parlement européen et du Conseil du 13 juin 2024 établissant des règles harmonisées concernant l'intelligence artificielle et modifiant les règlements (CE) n° 300/2008 et (UE) 2018/1139 et les directives 2014/90/UE et (UE) 2016/797 (Règlement sur l'intelligence artificielle). Journal officiel de l'Union européenne, L 202, 1–108.
eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=CELEX:32024R1689
- Wikipédia. (s.d.).
Hallucination (intelligence artificielle).
Dans Wikipédia, l'encyclopédie libre.
[fr.wikipedia.org/wiki/Hallucination_\(intelligence_artificielle\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hallucination_(intelligence_artificielle))



AIA

L'intelligence artificielle a été utilisée, dans le cadre de la rédaction de ce document, comme aide à la reformulation de certains textes.

L'exploitation de cette publication est encadrée par une licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0



média
ANIMATION

Association reconnue comme centre de ressources en éducation aux médias pour l'enseignement

Rue de la Fusée 62
1130 Bruxelles

Contact :
m.culot@media-animation.be

L'intelligence artificielle bouleverse le rapport au savoir, à l'information et à la production de contenus.

Cette brochure propose 13 activités prêtes à l'emploi pour mobiliser l'intelligence artificielle au service d'attendus disciplinaires tout en proposant d'en faire un objet d'apprentissage à part entière. Chaque activité combine une mise en pratique simple et un temps d'arrêt réflexif critique permettant d'examiner, à hauteur d'élève, comment les intelligences artificielles produisent des contenus, sur quels principes elles reposent et quels effets sociaux, culturels ou citoyens leurs usages impliquent.

Un outil concret, structuré et rigoureux pour accompagner les enseignants du fondamental et du début du secondaire dans une éducation aux médias ancrée dans les réalités actuelles.