



Programme BridgeAI WP3

Par : Fthia en action



Module 2

IA pour l'inclusion sociale

Plan de leçon 1



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

Procédure de cours :

Date	
Corps enseignant	
Mandat	
Semaine	
Niveau scolaire	Collège inférieur (10–14 ans)
Durée/durée (en heures)	2 heures
Domaine d'apprentissage clé	Littératie numérique / Sciences sociales
Sujet/focus	Outils d'accessibilité alimentés par l'IA
Nom de la leçon	Quand l'IA élimine les barrières d'apprentissage
Résultats prévus	À la fin du cours, les élèves pourront : • Expliquez le concept d'accessibilité dans l'éducation • Identifier des outils d'IA qui soutiennent un apprentissage inclusif • Évaluez de manière critique les outils d'IA en termes d'ergonomie et d'équité • Réfléchissez à la manière dont la technologie peut réduire les inégalités
Description de la leçon Brève description : Cette leçon initie les élèves aux outils d'accessibilité alimentés par l'IA tels que la traduction, la reconnaissance vocale, la synthèse vocale et les systèmes d'apprentissage adaptatif. Les élèves explorent comment ces outils aident les apprenants en situation de handicap, avec des barrières linguistiques et différents besoins d'apprentissage, en utilisant des exemples présentés dans la présentation du module.	

Prérequis à ce plan de cours :

- Ordinateurs/tablettes (1 par groupe)
- Accès à Internet
- Projecteur
- Feuilles d'exercices (définitions et évaluation)
- Présentation du module 2 BridgeAI

Le plan de cours

Durée : 2 heures

Ouverture : (20 minutes)

L'enseignant initie une discussion guidée :

- « Tous les élèves apprennent-ils de la même manière ? »
- « Quelles difficultés certains élèves peuvent-ils rencontrer à l'école ? »
- « Qu'est-ce qui pourrait faciliter l'apprentissage pour tout le monde ? »

Les élèves forment des groupes de 4 et accomplissent une tâche définissant **l'accessibilité**, en donnant au moins deux exemples issus de la vie scolaire quotidienne.

Introduction au nouveau matériel :

En utilisant la présentation BridgeAI Module 2, l'enseignant explique :

- Ce que signifie l'accessibilité
- Comment fonctionnent les outils d'IA (explication basique, non technique)
- Exemples d'outils d'accessibilité par IA présentés dans la présentation

L'enseignant démontre un outil présenté lors de la présentation (par exemple la traduction ou la conversion vocale en texte) et encourage les élèves à observer :

- Facilité d'utilisation
- Qui en profite le plus

- Difficultés possibles

Pratique guidée : (40 minutes)

Les élèves travaillent en groupe pour analyser différents outils d'IA décrits dans la présentation.

Chaque groupe réalise une évaluation axée sur :

- Cibler les utilisateurs (apprenants en situation de handicap, migrants, apprenants de langues)
- Avantages
- Limitations
- Utilité en classe

L'enseignant circule, soutient la discussion et pose des questions réfléchies.

Pratique indépendante : (20 minutes)

Chaque groupe crée une **affiche infographique (Canva)** illustrant :

- Un outil d'accessibilité IA
- Qui il aide
- Pourquoi il favorise l'inclusion

Conclusion :

Les groupes présentent brièvement leurs affiches. Réflexion sur la classe :

- « Les outils d'accessibilité devraient-ils être accessibles à tous ? »
- « Pourquoi l'inclusion est-elle importante dans l'éducation ? »