



BridgeAI Syllabus

Module 1 Introduction à l'IA

Exercice interactif 2 L'IA et son rôle dans l'éducation et la vie civique

Novembre 2025

Par : École secondaire Misak-ı Milli (Turquie)



**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.

**Titre :**

Concevoir pour tous : le défi de l'IA inclusive

Objectif :

Les participants appliqueront le concept d'« Inclusion » en repensant un outil d'IA civique ou éducatif afin de s'assurer qu'il fonctionne pour un profil utilisateur spécifique (Persona).

Taille du groupe :

Binomes ou petits groupes

Durée :

20–30 minutes

Instructions :**Étape 1 :** Choisissez un outil

L'enseignant fournit une liste d'outils d'IA courants (par exemple, « Un assistant vocal pour les devoirs », « Une carte intelligente pour la ville », « Une porte de reconnaissance faciale »). Le groupe en choisit un.

Étape 2 : Le rebondissement de Persona

Les groupes reçoivent une « Carte Persona » décrivant un utilisateur ayant des besoins spécifiques. Exemples :

- *Maria* : 80 ans, elle a du mal à lire sur les petits écrans.
- *Ali* : 12 ans, nouvelle dans le pays, elle ne parle pas la langue locale.
- *Sam* : Il utilise un fauteuil roulant, il doit connaître les ascenseurs/rampes.



**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.



Étape 3 : Débriefing

La refonte

En utilisant un outil d'IA (comme ChatGPT) ou en faisant du brainstorming, le groupe doit générer/esquisser une nouvelle version de l'outil qui aide spécifiquement leur Persona.

- *Exemple* : Pour Ali, la « Smart Map » doit être équipée d'une fonction de traduction de vidéos en temps réel.

Étape 4 : Questions de débriefing

- « Comment changer l'utilisateur a-t-il changé le design ? »
- « Cette nouvelle fonctionnalité aiderait-elle aussi d'autres personnes ? » (Concept de conception universelle).

Matériaux nécessaires :

- « Cartes Persona » (préparées par le professeur).
- Papier/marqueurs ou outil de conception numérique (Canva).

Résultat attendu :

- Les groupes produisent une description « Avant et Après » d'un outil, démontrant comment l'IA peut être utilisée pour *accroître* l'accessibilité plutôt que pour créer des barrières.



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.