



BridgeAI Syllabus

Module 5 : IA pour la citoyenneté active

Plan de cours 1 : Applications de l'IA pour l'innovation civique (e-participation, villes intelligentes, budgétisation participative)

Novembre 2025

Par : SkillsLab21 (France)



**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	17/11/2025
Niveau scolaire	Jeunes élèves
Durée/durée (en heures)	2 heures
Domaine d'apprentissage clé	Innovation civique et participation publique grâce à l'IA
Sujet/focus	Des outils d'IA qui renforcent l'engagement des citoyens dans la prise de décision locale et nationale
Nom de la leçon	L'IA pour des communautés plus intelligentes et plus participatives
Résultats prévus	À la fin de cette leçon, les élèves pourront : • Identifier des exemples d'IA utilisées pour la participation civique (villes intelligentes, plateformes budgétaires participatives, systèmes de participation électronique). • Analyser leurs avantages et leurs limites selon les différents groupes sociaux. • Évaluer comment l'IA peut améliorer les processus démocratiques. • Collaborer en groupe pour analyser l'inclusivité des outils civiques numériques.

Description de la leçon

Brève description :

Les étudiants explorent les applications de l'IA dans la vie publique (urbanisme, budgets participatifs, services aux citoyens) et réfléchissent à la manière de soutenir une participation démocratique inclusive. En groupe, ils évaluent l'accessibilité, la transparence et l'équité de ces outils.

Prérequis à ce plan de cours :

- Ordinateurs/tablettes avec internet
- Fiches éducatives (définitions + grille d'évaluation)
- Projecteur pour la démonstration
- Organisation de la classe en groupes de 4

Le plan de cours

Durée : (rappel de la durée)

2 heures

Ouverture :

Le professeur pose des questions d'introduction :

- « Comment la technologie peut-elle aider les citoyens à participer aux décisions de leur communauté ? »
- « Avez-vous déjà utilisé un outil numérique civique (pétition, application municipale, signalement de problèmes) ? »

Les élèves, en groupes de 4, remplissent une feuille définissant : e-participation, villes intelligentes, budget participatif, services citoyens IA, avec des exemples.

Introduction au nouveau matériel :

Le professeur présente une application d'IA civique en temps réel (par exemple, un tableau de bord de ville intelligente ou une plateforme de budget participative).

Les élèves observent et réagissent :

- L'outil est-il simple pour tout le monde ?
- Quelles fonctionnalités favorisent l'inclusion ?
- Quels obstacles pourraient survenir ?

Ensuite, le professeur donne accès à 3 outils civiques basés sur l'IA.

Les élèves évaluent leurs forces et faiblesses à l'aide d'une grille.

Pratique guidée :

Les groupes rédigent un rapport analysant l'utilisabilité, l'accessibilité et l'équité des outils testés.

Avec la feuille 2, ils listent les avantages et inconvénients, en tenant compte de l'inclusion (personnes handicapées, non-francophones, personnes âgées...).

Le professeur circule et aide.

Pratique indépendante :

Les élèves créent une infographie sur Canva illustrant les principes d'un outil civique inclusif basé sur l'IA (accessibilité, transparence, approche multilingue et low-tech, protection de la vie privée).

Conclusion :

Chaque groupe présente :

- son rapport d'analyse
- son infographie

Ensuite, le cours relie ces résultats au thème de la participation démocratique et au rôle de l'IA.