



BridgeAI Syllabus

Module 5 : IA pour la citoyenneté active

Plan de leçon 2 : Co-conception de projets civiques basés sur l'IA avec les jeunes

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)	2h30
Domaine d'apprentissage clé	Innovation civique et collaboration jeunesse via l'IA
Sujet/focus	Conception collaborative de solutions d'IA pour répondre aux besoins de la communauté
Nom de la leçon	Co-concevoir des solutions d'IA pour notre communauté
Résultats prévus	Les élèves pourront : • Comprenez ce que signifie « co-design » et son importance. • Identifiez un problème civique local et imaginez une solution soutenue par l'IA. • Analysez l'inclusivité et la faisabilité de leurs idées.

Description de la leçon

Brève description :

Les élèves développent en groupe des idées de petites initiatives civiques basées sur l'IA traitant des problématiques locales (mobilité, sécurité, environnement, services aux jeunes). Ils analysent les besoins de la communauté et développent un concept initial.

Prérequis à ce plan de cours :

- Ordinateurs, tablettes ou notebooks
- Fiche de réflexion design (solution à problèmes utilisateurs de l'IA risques)
- Projecteur
- Groupes de 4

Le plan de cours

Durée : (rappel de la durée)

2 heures et demie

Ouverture :

Questions introductives :

- « Quels problèmes voyez-vous dans votre communauté que la technologie pourrait résoudre ? »
- « Qui devrait s'impliquer dans la création de solutions ? »

Les groupes complètent une fiche avec les définitions suivantes : co-conception, IA civique, parties prenantes, exemples.

Introduction au nouveau matériel :

Le professeur présente un exemple concret de co-conception civique utilisant l'IA (par exemple, un chatbot conçu par des jeunes pour informer les citoyens).

Les élèves évaluent leur utilisation, les publics cibles, l'inclusion.

Le professeur montre ensuite une démonstration simple (par exemple, assistant IA pour les services publics).

Les élèves évaluent si ces outils répondent réellement aux besoins des utilisateurs.

Pratique guidée :

Les groupes identifient :

1. Un problème local
2. Les personnes concernées
3. Le rôle que l'IA pourrait jouer
4. Les risques
5. Les éléments nécessaires pour garantir l'inclusivité

Ils remplissent la Feuille 2 (pensée design).

Le professeur aide.

Pratique indépendante :

Les élèves créent une affiche conceptuelle sur Canva présentant :

- Le problème
- La solution de l'IA



Programme BridgeAI - IA pour la citoyenneté active - Plan de cours 2

- Les utilisateurs concernés
- Les aspects de l'inclusivité et de l'accessibilité

Conclusion :

Chaque groupe présente son projet (2 minutes).

Le cours établit les liens entre ces projets et les concepts de citoyenneté active et d'IA responsable.



**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.