

Le monde numérique : comment l'IA nous aide... et comment elle peut aussi nous tromper

Plan de leçon 3

Terrain	Contenu
Date	[date]
Corps enseignant	[Nom du professeur]
Semestre	[Semestre]
Semaine	[Numéro de semaine]
Grade	3e année (Âge : 9)
Durée (heures)	1 heure (60 minutes)
Domaine clé d'apprentissage	Éducation civique / Médias et littératie numérique
Sujet/focus	Participation civique dans l'environnement numérique et utilisation responsable de l'intelligence artificielle
Titre de la leçon	<i>Digital World : Comment l'IA nous aide et comment peut-elle nous tromper ?</i>
Résultats d'apprentissage attendus	Les élèves pourront : • expliquer brièvement ce qu'est l'IA ; • donner des exemples de participation civique en ligne ; • identifier les risques numériques (fake news, manipulation, bulles de filtre) ; • analyser l'information par la pensée critique ; • collaborer et participer à un exercice interactif.

Description de la leçon



**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.

Brève description :

Cette leçon vise à aider les élèves à devenir des citoyens numériques responsables, capables d'appliquer la pensée critique lors de l'utilisation de la technologie. Les enfants découvrent ce qu'est l'intelligence artificielle, comment elle peut aider la communauté et quels risques existent en ligne, comme la désinformation ou la manipulation. À travers une activité interactive, « Digital Truth Detectives », les élèves analysent deux articles de presse — un vrai et un faux — apprenant à vérifier les informations et à justifier leurs décisions. La leçon développe la collaboration, l'attention aux sources et la capacité à poser des questions — des compétences essentielles à la participation civique à l'ère numérique.

Prérequis :

- Appareils : tablette / téléphone / ordinateur portable / carte interactive (1 à 2 appareils par groupe)
- Organisation : les élèves travaillent en groupes de 4
- Matériaux : fiches d'exercices imprimées, crayons de couleur, post-its
- Application de démonstration : traducteur, générateur d'idées, chatbot éducatif, etc.

Flux de leçons et activités (60 minutes)

Temps	Scène	Activité enseignante	Activités étudiantes	Ressources/Notes
5 min	1. Crochet	Professeur demande : « As-tu déjà demandé quelque chose à ton téléphone ? » « Un ordinateur peut-il faire des erreurs ? » « As-tu vu des nouvelles qui semblaient réelles, mais... n'est-ce pas ? » Un message fictif est projeté (par exemple, « Un robot est devenu maire d'une ville roumaine ! »).	Les élèves répondent et partagent de courtes expériences. Les élèves votent : vrai ou faux ?	Discussion d'introduction

2 min	2. Annoncer le sujet	Aujourd'hui, nous allons découvrir comment appliquer la pensée critique lors de l'utilisation de l'intelligence artificielle, afin d'être des citoyens numériques actifs et responsables.	Les élèves sont attentifs.	
15 min	3. Enseigner de nouveaux contenus	Le professeur montre une application d'IA (traduction rapide / réponse à une question). CONCEPTS SIMPLIFIÉS sont introduits : ◆ Participation civique numérique ◆ Opinion publique ◆ Fausses informations ◆ bulle de filtre (par exemple, « nous ne voyons que ce que nous aimons, pas nécessairement ce qui est vrai »)	Les étudiants réfléchissent : Que peut faire l'application ? Où pourrait-il être faux ? Qui pourrait en bénéficier ?	Sur le tableau, il est écrit : Quelle IA fait bien ? / où cela pourrait échouer ? / Qui l'utilise ?
15 min	4. Consolidation des connaissances – Exercice interactif	EXERCICE INTERACTIF « <i>Détectives de la vérité numérique</i> » Instructions : – Les élèves sont répartis en groupes de 4.	Les élèves identifient quelle information est fausse et répondent : « Qu'est-ce qui nous fait croire	Feuilles imprimées avec les actualités A & B ; Crayons de couleur / marqueurs ou prise de notes ; Post-its pour les idées de groupes, les

		– Chaque groupe reçoit une fiche d'exercices avec deux articles de presse : • un réel • un faux	que c'est vrai ? » « Comment pourrions-nous le vérifier ? » « Quels biais pourraient exister ? »	conclusions des groupes ; Appareils numériques, téléphone, tablette, ordinateur portable pour vérifier l'actualité ; Minuteur (pour garder le temps).
10 min	5. Réflexion et évaluation	Avec les élèves, l'enseignant rédige un mini code civique au tableau 📋 « <i>Le Code Responsable de l'Étudiant Digital</i> » ✓ Je vérifie avant de croire ; ✓ Je demande si je n'en suis pas sûr ; ✓ Je ne partage pas d'informations sans les vérifier d'abord ✓ J'utilise la technologie pour aider, pas pour nuire.	Les élèves personnalisent leur code et s'engagent à le suivre désormais.	Cartes colorées ; Encouragez l'application des règles dans les jeux et discussions en ligne.
3 min	6. Devoirs	Créez une petite affiche ou un dessin avec le message : 🗣️ « Faites preuve de pensée critique avec l'IA ! » ou		



		☞ « Citoyen numérique responsable = information + attention ! »		
--	--	---	--	--

EXEMPLES D'APPLICATIONS POUR ENSEIGNER DE NOUVEAUX CONTENUS

1. Application : Google Lens

Ce qu'il peut faire :

- reconnaître des objets, des plantes, des animaux ;
- traduire le texte en temps réel ;
- Trouver rapidement des informations sur tout ce qui compte.

Démonstration possible :

L'enseignant photographie un mot du manuel avec Google Lens et l'application le traduit/explique.

Puis le professeur demande :

« Peut-on toujours faire confiance à ce que l'application nous dit ? »

« Comment pouvons-nous vérifier si l'information est fiable ? »

Les étudiants réfléchissent :

Que fait bien l'application ?

Traductions rapides

Où cela pourrait échouer ?

Ce n'est pas toujours exact

Qui peut-il aider ?

Élèves, touristes, enseignants

2. Application créative : générateur de musique IA / IA vocale

L'enseignant génère une courte mélodie avec un message civique :

« Nous réfléchissons de manière critique quand nous recevons des informations ! »

Les élèves sont impressionnés puis réfléchissent :

- Qui a créé cette chanson ?
- Un humain ou un programme ?
- Peut-on dire que le programme « pense » ?

La discussion suit : l'IA aide, mais elle n'a ni émotions, ni morale, ni pensée critique.

EXERCICE INTERACTIF : « Détectives de la vérité numérique »

Objectif : Apprendre à distinguer les informations vraies des fausses informations et vérifier les sources.

Organisation : Groupes de 4.

Durée : 15 minutes.

FICHE D'EXERCICES POUR LES ÉLÈVES

Détectives de la Vérité Numérique

Lisez les deux articles ci-dessous. **Un seul est réel !** Discutez dans votre groupe et répondez aux questions.

Nouvelles A

« Un élève roumain de 8 ans a inventé un robot qui fait les devoirs de chaque enfant de la classe. Le robot a été récompensé par la NASA et sera utilisé dans les écoles du monde entier ! »





Nouvelles B

« Une école de Cluj utilisait un programme d'intelligence artificielle pour traduire les leçons en ukrainien, aidant les élèves réfugiés à mieux comprendre la matière. »

TÂCHES DE GROUPE

Décidez quelles informations sont vraies et lesquelles sont fausses.

Vrai : ____

Faux : ____

Expliquez votre choix :

- Qu'est-ce qui nous fait penser que c'est vrai ?
- Qu'est-ce qui nous fait penser que c'est faux ?

Comment vérifier une actualité ? Vérifiez les bonnes méthodes :

- ☐ Demande à un ami
- ☐ Cherchez en ligne à plusieurs endroits
- ☐ Vérifiez s'il existe des sources officielles
- ☐ Demandez à l'enseignant / à un adulte
- ☐ Croyez-le sans vérifier

Qu'enseigne-t-il cet exercice sur la pensée critique ?

Écrivez une phrase :

PRÉSENTATION EN CLASSE (optionnelle)

Chaque groupe présente en une minute :

Qu'ont-ils découvert ? / Comment pensaient-ils ? / Quelle règle importante ont-ils apprise ?

CONCLUSION (au tableau) :

Avec les élèves, construisons la : « *Règle d'or d'Internet* » :

Tout ce que nous lisons n'est pas vrai — VÉRIFIEZ avant de CROIRE !





Plan de cours 3 du module 3 du programme BridgeAI



**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.