État des lieux d'initiatives en littératie de l'IA pour le personnel enseignant et les élèves

Portrait de différentes ressources portant sur la formation à l'intelligence artificielle en milieu scolaire

Normand Roy
Simon Duguay
Yassine El Bahlouli

Octobre 2026

Auteurs

Normand Roy, professeur titulaire, Faculté des sciences de l'éducation - Département de psychopédagogie et d'andragogie, Université de Montréal

Simon Duguay, enseignant d'éducation aux médias à l'école secondaire De Rochebelle, Québec, chargé de cours en didactique des sciences, Université Laval et conférencier.

Yassine El Bahlouli, coordonateur de l'Axe éducation et capacitation de l'Obvia (2025-2026)

Révision

Sonia Proust-Androwkha

Collaborateurs

Un grand merci aux différents collaborateurs, qui nous ont permis de découvrir un éventail plus large d'initiatives de formation à l'IA !

Antonin Bareau, Collège Roi Baudouin

Alexandra Coutlée, La Geek de service

Laurie Couture, École Branchée

Laurent Di Pasquale, École Branchée

Isabelle Dremeau, L'atelier du formateur

Josée Gauthier, Colab

Lotfi Gharbi, Digital Moment

Marc Guérin, Académie de la transformation numérique

Leticia Lacroix, Printemps Numérique

Sophie Marier, TÉLUQ

Agathe Paigneau, Printemps Numérique

Guillaume Poulin, CSS des Sommets

Tony Tricot, Alliance Française de Paris

Sandrine Youx, Réseau Canopé

Produit avec le soutien financier des Fonds de recherche du Québec

Fonds de recherche Québec

ISBN : 978-2-925581-68-0
DOI : 10.61737/ZMAF6128

Pour citer ce document : Roy, N., Duguay, S. et El Bahlouli, Y. (2026). *État des lieux d'initiatives en littératie de l'IA pour le personnel enseignant et les élèves.* Obvia. https://doi.org/10.61737/ZMAF6128

Table des matières

Introduction 4

Méthodologie 6

Résultats 9

Origines géographiques 15
Date de la dernière mise à jour 15
Public cible 16
Aspects de la littératie IA abordés 17
Aspects techniques 18
Éthique 21
Pensée critique 23
Utilisation de l'IA 28
Agentivité 33

Discussion 35

Limites 37

Conclusion 39

Bibliographie 40

Lexique 41

Introduction

L'intelligence artificielle (IA) constitue un domaine scientifique et technologique qui regroupe un ensemble de théories, de méthodes et de techniques visant à concevoir des systèmes capables de réaliser des tâches généralement associées à l'intelligence humaine, telles que l'apprentissage, le raisonnement, la perception ou la prise de décision. Ce domaine, en constante évolution, a donné lieu au développement de systèmes d'IA intégrés aujourd'hui dans de nombreuses applications utilisées dans des sphères d'activités variées, notamment l'éducation, la santé, les transports ou encore les services numériques. Le présent document examinera plus particulièrement l'éducation.

Ces transformations amènent nos milieux à s'y intéresser, d'abord en réfléchissant aux besoins de formation pour le personnel, et ensuite, en préparant les élèves à la compréhension et aux usages des systèmes d'IA. Par exemple, certains enseignants abordent en classe le fonctionnement de l'apprentissage automatique, tandis que d'autres traitent avec leurs élèves des impacts sociétaux que peuvent avoir certaines applications de l'IA, comme la reconnaissance faciale. La démocratisation de l'intelligence artificielle générative (IAg), qui a particulièrement attiré l'attention de la communauté éducative sur cette technologie, implique de s'y intéresser davantage. Les questions de l'intégrité intellectuelle à l'ère de l'IA, de l'utilisation de l'IAg par le personnel pour des tâches de production pédagogique ou administrative ainsi que de l'utilisation par les élèves, en classe, soulèvent beaucoup d'interrogations. Tous s'entendent ainsi pour souligner l'importance de former à l'IA (CSÉ, 2024). Ainsi, depuis 2022, la demande en formation sur l'IAg a fortement augmenté (Diliberti, Lake et Weiner, 2025), amenant diverses organisations à créer ou à mettre à jour leurs offres de formation sur le sujet.

Dans ce contexte, la formation du personnel à l'IA et à l'IAg ne relève pas seulement d'un « ajout d'outil » à la pratique : elle s'inscrit dans une logique de développement professionnel. Au Québec, le *Cadre de référence de la compétence numérique* rappelle que la compétence numérique vise une utilisation confiante, critique et créative du numérique au service d'objectifs d'apprentissage, de travail et de participation sociale, et qu'elle doit aussi outiller les personnes pour faire face aux innovations à venir, notamment celles liées à l'IA (Ministère de l'Éducation du Québec, 2026). Pour les enseignants, cela passe par la compétence professionnelle *Mobiliser le numérique* (Ministère de l'Éducation, 2020) qui vise à s'assurer, entre autres, que le personnel reste à jour sur l'évolution des impacts et possibilités du numérique en enseignement et puisse utiliser les outils numériques de façon judicieuse et réfléchie (Ministère de l'Éducation, 2020). Ainsi, un enseignant qui effectue du développement professionnel de qualité peut, par exemple, utiliser de manière plus efficace et sécuritaire l'IAg pour l'aider dans sa pratique.

L'IAg offre des opportunités intéressantes au personnel scolaire : soutenir la planification (p. ex., générer des séquences pédagogiques, des mises en situation ou des exemples), faciliter la différenciation et l'adaptation de matériel (notamment pour des élèves ayant des besoins particuliers), ou encore appuyer la conception de supports (p. ex., présentations, textes, images). Toutefois, ces usages ne sont pédagogiquement pertinents que s'ils s'accompagnent d'un jugement professionnel solide et d'une compréhension des limites de l'outil. Le guide du ministère de l'Éducation du Québec *L'utilisation pédagogique, éthique et légale de l'intelligence artificielle générative* insiste d'ailleurs sur la nécessité que l'utilisation demeure « au service de l'humain » et qu'elle s'accompagne d'un regard critique, notamment en raison de préoccupations touchant la qualité de l'information, les biais, l'intégrité intellectuelle, les droits d'auteur ou encore certains enjeux environnementaux, pour ne nommer que ceux-là (Ministère de l'Éducation, 2025).

Cependant, former le personnel ne suffit pas. L'intégration de l'IA et l'IAg nécessite de mobiliser l'ensemble des acteurs et actrices, notamment les directions d'établissement ainsi que les services techniques et juridiques de l'organisation. L'école a la responsabilité de préparer les élèves à évoluer dans un monde où l'IA, et en particulier l'IAg, est en train de devenir une technologie normalisée. Cette préparation s'arrime naturellement au développement de la compétence numérique, comprise comme un ensemble d'aptitudes qui soutiennent l'autonomie, le sens critique et la capacité d'agir dans une variété de contextes. Dans cette optique, le guide ministériel sur l'IAg établit un lien direct entre la familiarisation avec l'IAg et la compétence numérique, en rappelant que les 12 dimensions du cadre (habiletés technologiques, communication et collaboration, résolution de problèmes, pensée critique, etc.) soutiennent implicitement une forme de littératie de l'IA; il devient alors nécessaire de développer cette compétence à la fois chez les personnes qui enseignent et chez celles qui apprennent, afin d'accroître l'autonomie et le jugement critique en matière d'IAg dans des contextes pédagogiques, professionnels et de la vie quotidienne.

Ainsi, le présent document présente des offres de formation à l'IA (et à l'IAg) en milieu scolaire en les considérant comme un enjeu double : d'une part, accompagner le développement professionnel du personnel enseignant pour soutenir des usages pédagogiquement pertinents, éthiquement responsables et légaux; d'autre part, développer chez les élèves des apprentissages qui leur permettent d'utiliser et de questionner ces systèmes de manière critique, créative et autonome, en cohérence avec les finalités éducatives de l'école et les dimensions de la compétence numérique. Il s'agit d'un état des lieux exploratoire, et non d'une recension exhaustive.

Méthodologie

Méthodologie

Ce rapport s'intéresse aux offres de formation gratuites et accessibles en ligne portant sur l'IA pour le personnel scolaire ou pour les élèves. La recherche des initiatives de formation s'est effectuée à l'aide de différentes stratégies mobilisées en parallèle entre février et août 2025, avec une révision en août 2026. D'un côté, des publications ont été diffusées sur le réseau social LinkedIn et des partenaires du réseau ont été contactés pour identifier de premières initiatives. De l'autre, des recherches non structurées et structurées ont été réalisées à l'aide du moteur Google afin d'identifier le plus grand nombre d'initiatives possibles, tant celles destinées au personnel enseignant que celles visant les élèves.

La première stratégie de recherche sur Google mobilisée consistait en des requêtes non structurées, effectuées à partir de mots clés généraux tels que « formation enseignants IA », sans forcément suivre tous les mots clés dans le Tableau 1. Cette démarche visait à identifier de premières initiatives. À partir de ces résultats, ainsi que ceux repérés grâce à l'appel diffusé sur LinkedIn présenté plus haut, une liste de mots clés a été élaborée afin de conduire la recherche structurée. Ces mots sont présentés dans le Tableau 1 pour les critères d'inclusion relatifs au personnel enseignant, dans le Tableau 2 pour ceux concernant les élèves, et le Tableau 3 pour les critères d'exclusion. Pour chaque recherche (enseignant et élève), les deux premières pages de résultats ont été examinées. Les initiatives répondant aux critères d'inclusion, sans correspondre aux critères d'exclusion, ont ensuite été consignées dans le tableau des résultats, puis analysées plus en profondeur. En tout, 41 initiatives différentes répondaient aux critères.

Tableau 1- Critère d'inclusion pour les initiatives visant le personnel enseignant

Critère d'inclusion	Valeur
Linguistique	En français ou en anglais
Niveau d'enseignement	« primaire » OU « secondaire » OU « formation professionnelle » OU « FP » OU « formation générale des adultes » OU « FGA » OU « élémentaire » OU « formation des jeunes » OU « éducation » OU « enseignement »
Public	« enseignant* » OU « formateur* »
Type de ressource	« Formation » OU « parcours de formation » OU « développement professionnel » OU « autoformation »
Thème	« intelligence artificielle » OU « intelligence artificielle générative » OU « IA » OU « IAG »

Tableau 2 - Critères d'inclusion pour les initiatives visant les élèves

Critère d'inclusion	Valeur
Linguistique	En français ou en anglais
Niveau d'enseignement	« primaire » OU « secondaire » OU « formation professionnelle » OU « FP » OU « formation générale des adultes » OU « FGA » OU « élémentaire » OU « formation des jeunes » OU « éducation » OU « enseignement »
Type de ressource	« Séquence de cours » OU « projet » OU « cahier de l'enseignant » OU « séquence » OU « situation d'enseignement » OU « situation d'apprentissage »
Thème	« intelligence artificielle » OU « intelligence artificielle générative » OU « IA » OU « IAG »

Tableau 3 - Critères d'exclusion

Critère d'inclusion	Valeur
Accessibilité	La formation ou le matériel est payant L'initiative n'est pas accessible aux utilisateurs à l'extérieur d'un territoire donné L'initiative n'est offerte qu'en présentiel
Public visé	L'initiative n'est pas destinée au secteur de l'éducation ou est destinée à l'enseignement supérieur
Type de formation pour le personnel	Formation trop courte (moins de 60 minutes) La formation n'est composée que d'un webinaire La formation n'est composée que de texte(s) à lire
Type de matériel pour l'éducation des élèves	Le matériel n'est qu'une activité courte (moins de 60 minutes) Le matériel n'est ni autoportant ni accompagné d'instructions pour l'enseignant

Une fois que les initiatives recensées ont été consignées dans le tableau des résultats (Tableau 4), un premier survol du contenu a permis d'identifier les éléments suivants :

- L'organisme ou la compagnie ayant mis au point la formation;
- Le pays d'origine (ou la province, pour le Canada) de la formation;
- La date de la dernière mise à jour;
- Le public visé;
- L'âge visé (pour le matériel destiné aux élèves);
- La langue du matériel;
- La durée de la formation ou de la séquence d'apprentissage.

Un second survol de chaque initiative a permis d'identifier les aspects de la littératie de l'IA qui y étaient abordés. Pour ce faire, différents éléments ont été examinés afin de repérer, le cas échéant, la présence des différents aspects : les titres et sous-titres structurant l'initiative, le plan de formation, les objectifs d'apprentissage, les titres des chapitres ou des vidéos, etc. Cette méthodologie comporte certaines limites, qui seront abordées dans la discussion.

Résultats

Résultats

Lors de la compilation des initiatives dans le tableau, plusieurs caractéristiques des initiatives ont été documentées. Dans cette section, nous analysons les caractéristiques suivantes : l'origine géographique, la date de publication ou de dernière mise à jour, le public cible ainsi que les aspects de la littératie IA abordés.

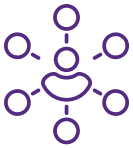
Les aspects de la littératie IA seront indiqués à l'aide des icônes suivantes :

Aspects techniques

Aspects éthiques

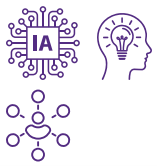
Usages de l'IA

Pensée critique



Agentivité humaine

Tableau 4 - Recension des offres de formation au personnel et aux élèves en IA

Nom de la ressource	Compagnie ou organisation	Provenance	Année	Public	Langue	Durée	Approches utilisées	Concepts abordés
Learning to Navigate Generative AI	Facing History & Ourselves	Angleterre	2024	Élèves	Anglais	11h	Vidéos, présentation, activités	
Teaching AI in the classroom	University of Adelaide	Australie	2024	Enseignants (FGJ)	Anglais	17h	Vidéos, exercices, activités	
Formation à l'intelligence artificielle (IA) pour les enseignants	Coursera - Macquarie University	Australie	Indisponible	Enseignants (FGJ)	Français	8h	Vidéos, exercices, activités	
Intelligence Artificielle	La Scientothèque	Belgique	2024	Élèves (Secondaire)	Français	9h		
UBCx: AI for Teachers	edX University of British Columbia	Colombie-Britanique	2024	Enseignants (FGJ)	Anglais	8h	Vidéos, textes à lire	
Experience AI	Google et Raspberry Pi	États-Unis	2025	Élèves (Secondaire)	Français et anglais	7h	Vidéos, textes à lire, exercices, activités, forum	
IA pour les enseignants	Microsoft	États-Unis	Indisponible	Enseignants	Français	4h	Vidéos, textes à lire, exercices	
Generative AI for Educators	Google	États-Unis	2024		Anglais	7h	Vidéos, textes à lire, exercices	
AI basics for K-12 teachers	Common Sense	États-Unis	2024	Enseignants (FGJ)	Anglais	2h	Textes à lire, exercices	
An Essential Guide to AI for Educators	AI for education	États-Unis	2024	Enseignants (FGJ)	Anglais	?	Vidéos, textes à lire	
AI 101 for Teachers	Code.org	États-Unis	2024	Enseignants (FGJ)	Anglais	1h	Vidéos, textes à lire, exercices, activités	

Nom de la ressource	Compagnie ou organisation	Provenance	Année	Public	Langue	Durée	Approches utilisées	Concepts abordés
Introduction to Artificial Intelligence Course	AI for teachers	États-Unis	2021	Élèves (Secondaire)	Anglais	2h	Texte à lire, vidéos à regarder, exercices à réaliser.	
AI or not?	News Literacy Project	États-Unis	2025	Élèves	Anglais	3h	Vidéos, activités	
An introduction to AI for students : Curriculum	AI for Education	États-Unis	2023	Élèves (Secondaire)	Anglais	7h		
Day of AI Curriculum	Day of AI	États-Unis	2025	Élèves	Anglais	?	Vidéos, textes à lire, exercices	
Intelligence artificielle pour et par les enseignants	France Université Numérique	France	2024	Enseignants (FGJ)	Français	1,15 h	Vidéos, exercices, activités	
Maîtrisez l'IA pour la formation	Apolearn	France	2024	Formateurs	Français	6h	Vidéos, exercices, activités	
L'Intelligence Artificielle...avec intelligence!	France Université Numérique	France	2020	Enseignants (FGJ)	Français	Variable	Vidéos, exercices, activités	
AI Literacy: A Teacher's Guide to the Future of Education	Chung Yew Wah Professional Development Platform	Hong Kong	Indisponible	Enseignants	Anglais	18h	Séquence de cours, activités, vidéos, cahier de l'élève et de l'enseignant	
InitIAtive - enseignant	CAVLFO	Ontario	2025	Enseignants	Français	Variable	Vidéos, textes à lire, activités	
CognitIA	SOFAD	Québec	2024	Élèves (Secondaire)	Français	Variable	Vidéos, textes à lire, activités	

Nom de la ressource	Compagnie ou organisation	Provenance	Année	Public	Langue	Durée	Approches utilisées	Concepts abordés
Découvrir l'intelligence artificielle au service de l'éducation	Campus Récit	Québec	2025	Enseignants (FGJ et FGA)	Français	13,5h	Vidéos, textes à lire, activités	
Autoformation leadership IA	Cadre 21	Québec	2024	Enseignants	Français	10h		
Éduquer les élèves à l'intelligence artificielle	École Branchée	Québec	2025	Enseignants (FGJ et FGA)	Français	17 semaines	Cours complet	
Le Hub AI	Curium Magazine	Québec	2020	Élèves (Secondaire)	Français	4 cours	Séquence de cours, activités, vidéos, cahier de l'élève et de l'enseignant	
IA & Toi	Printemps numérique	Québec	2025	Élèves (4e ou 5e secondaire)	Français	60 min	Cours complet, présentations, lectures	
La Fabrique Numérique : Intelligence Artificielle	CoLab	Québec	Indisponible	Élèves	Français	Variable	Vidéos, textes à lire, exercices	
IA-tu pensé	Récit	Québec	2024	Élèves (4e ou 5e secondaire)	Français	6h	Activités, plan de cours	
Parcours de formation sur l'intelligence artificielle générative	CSSMI via Caméléon	Québec	2024	Enseignants (FGJ)	Français	100 minutes		
Vu par l'intelligence artificielle	Récit Univers Social	Québec	2024	Élèves (Secondaire)	Français	Variable	Cours complet	
AI for Education	Khan Academy	États-Unis	2024	Enseignants (FGJ)	Anglais	90 minutes		

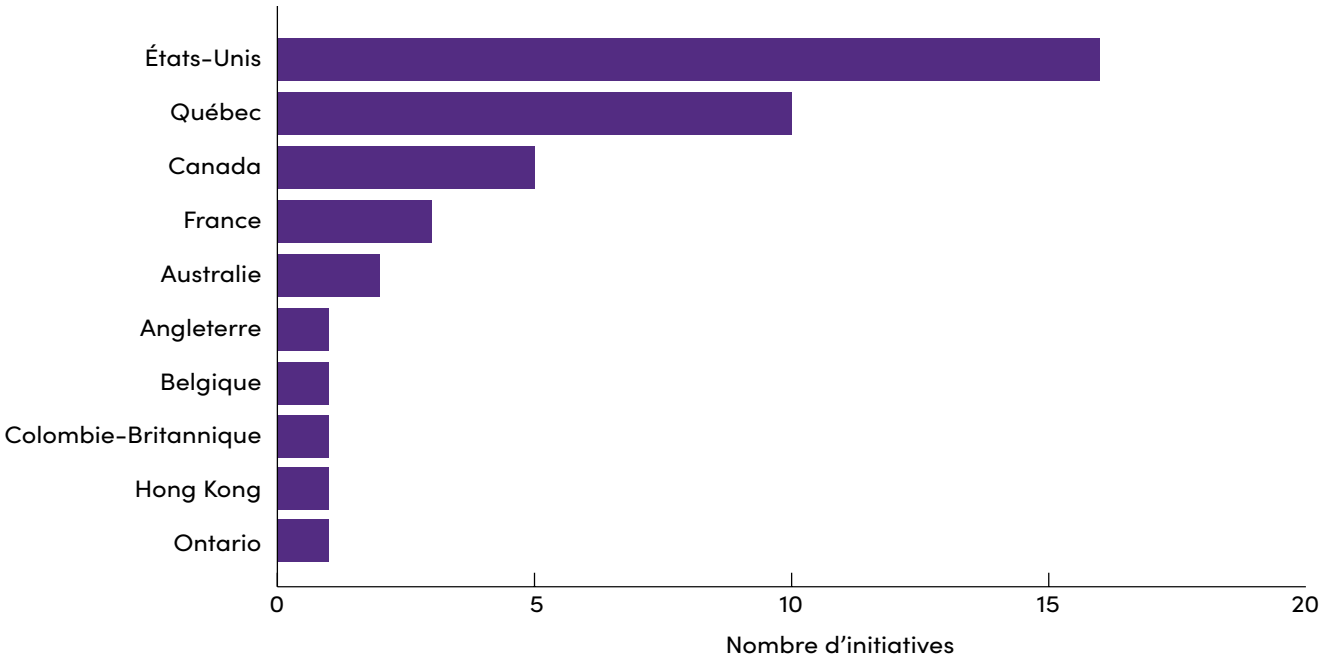
Nom de la ressource	Compagnie ou organisation	Provenance	Année	Public	Langue	Durée	Approches utilisées	Concepts abordés
Artificial Intelligence: Free Learning and Resources	IBM et Mindspark	États-Unis	2020	Enseignants (FGJ)	Anglais	Variable		
Teach and Learn AI	Code.org	États-Unis	2023	Élèves	Anglais	Variable		
Interpreting A.I. in the News	Aspen Digital	États-Unis	2024	Élèves (Secondaire)	Anglais	Variable		
Introduction à l'IA	HabiloMédias (MediaSmarts)	Canada	2026	Élèves (1re à 3e année)	Français	1 h + activité	Discussion, jeu de rôle, classification, prototype	
Comprendre les outils d'IA	HabiloMédias / TELUS Averti	Canada	2025	Élèves (6e année à 5e sec.)	Français, anglais	60-90 min	Plan de leçon, discussion, étude de cas	
Introduction à l'intelligence artificielle générative pour le personnel enseignant	Gouvernement du Canada	Canada	2025	Enseignants	Français	90 minutes		
Free AI Literacy (K-12)	Skill Struck	États-Unis	2026	Élèves (maternelle à 5e sec.), enseignants	Anglais	Variable (22 à 48 leçons de 40-50 min)	Manuel numérique, quiz, activités branchées/débranchées, IDE intégré	
Intro to AI	aiEDU	États-Unis	2026	Élèves (3e à 5e sec.)	Anglais	35 x 45 min (≈ 26 h)	Projet, construction d'un modèle (Hugging Face)	
AI Policy Website and Design	Digital Moment	Canada	2026	Élèves (1re à 5e sec.)	Anglais	60 min	Recherche, création d'un site web, prise de position	
AI in Your Everyday Life	Digital Moment et Commission canadienne pour l'UNESCO	Canada	2026	Élèves (13-18 ans)	Français, anglais	Variable (> 60 min cumulatif)	Jeux interactifs, glossaire, vidéos, guides éducateurs/familles	

Origines géographiques

L'origine géographique de chaque initiative a été consignée par pays, et, dans le cas du Canada, par province. Ces données sont regroupées dans la Figure 1.

Il est possible d'observer qu'une proportion importante des initiatives recensées provient des États-Unis. En effet, plusieurs compagnies œuvrant dans le domaine des technologies, telles que Google, Microsoft ou IBM, proposent des formations destinées aux élèves ou au personnel enseignant. De plus, de nombreux organismes américains liés aux domaines de l'éducation, comme la Khan Academy, Code.org et Common Sense, offrent également différentes formations sur l'IAg.

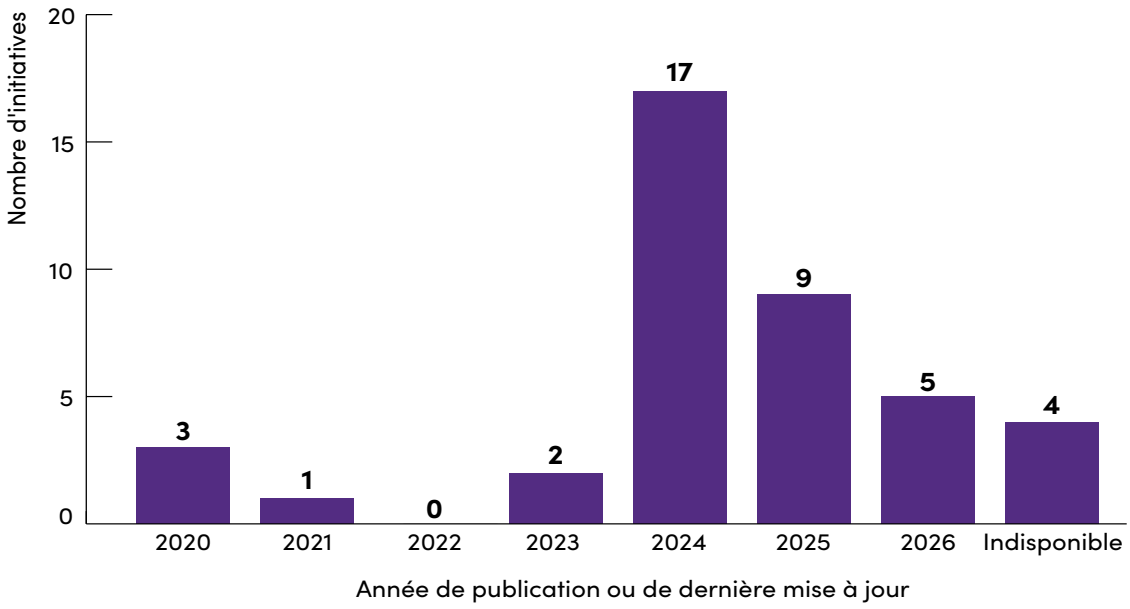
Figure 1. Origine géographique des initiatives



Date de la dernière mise à jour

Pour chaque initiative, la date la plus récente entre la publication initiale et la dernière mise à jour a été consignée. Les résultats montrent que la majorité des initiatives recensées ont été publiées ou mises à jour récemment, principalement en 2024 (n = 17), en 2025 (n = 9) et en 2026 (n = 5).

Figure 2. Année de la dernière mise à jour des initiatives



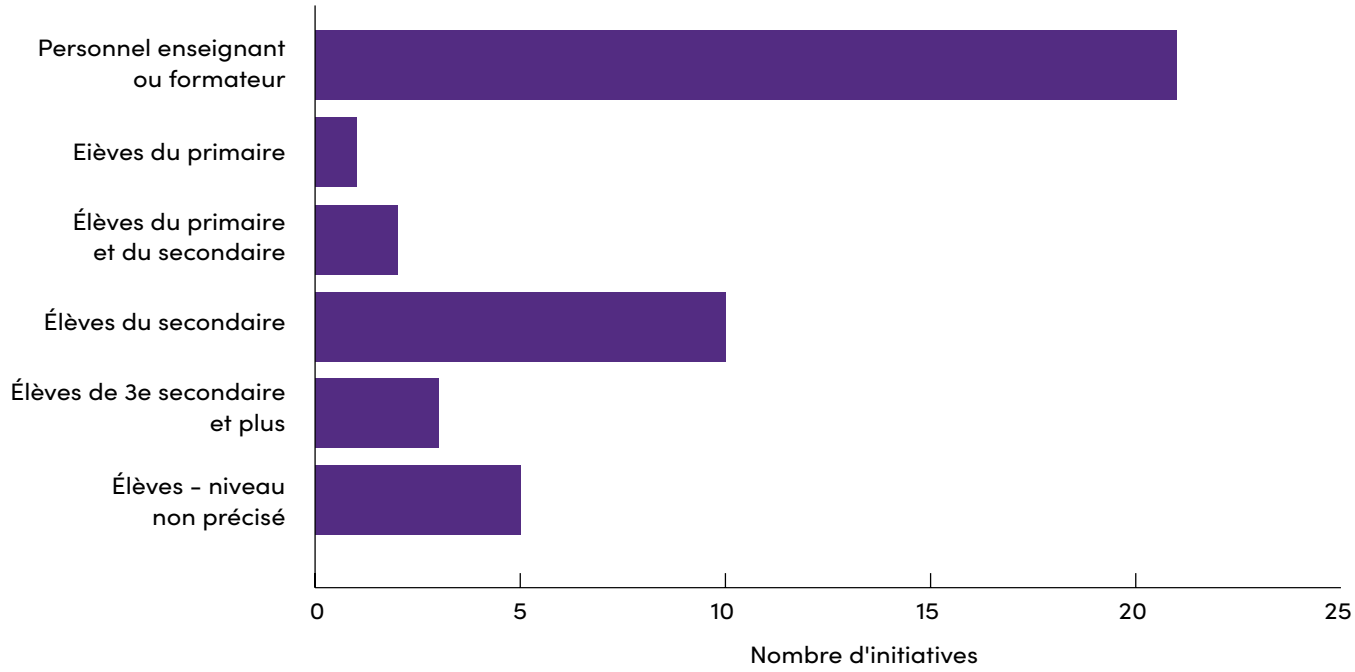
Public cible

Dans le cas des initiatives visant le personnel scolaire, seules quelques-unes précisent si la formation s'adresse à un ordre d'enseignement particulier, par exemple le primaire ou le secondaire. Puisque la recension exclut les initiatives visant uniquement l'enseignement supérieur et que peu de ressources distinguent explicitement les ordres scolaires, elles ont été regroupées dans une même catégorie. Au total, 21 initiatives s'adressent au personnel enseignant ou aux formateurs; l'une d'elles vise également les élèves.

En ce qui concerne les initiatives ciblant les élèves, un plus grand nombre d'entre elles indiquent un âge ou une tranche d'âge jugée appropriée pour réaliser l'activité en classe. Comme ces initiatives proviennent de contextes éducatifs variés, la catégorisation a été effectuée en fonction de l'âge ou du niveau scolaire indiqué. Il est à noter que l'âge retenu dans cette recension correspond à celui indiqué sur le site de chaque initiative par ses auteurs, et qu'il peut ne pas être aligné avec le curriculum local.

Parmi les 21 initiatives destinées aux élèves, une vise spécifiquement le primaire (n = 1), deux couvrent à la fois le primaire et le secondaire (n = 2), dix s'adressent plus largement aux élèves du secondaire (n = 10) et trois ciblent les élèves de 3e secondaire et plus (n = 3). Enfin, cinq initiatives n'indiquent pas de niveau scolaire précis (n = 5). Une initiative étant destinée à la fois aux élèves et au personnel enseignant, le total des catégories de public est supérieur d'une unité au nombre d'initiatives uniques.

Figure 3. Public cible des initiatives



Note. Certaines initiatives peuvent se retrouver dans plus d'une catégorie.

Aspects de la littératie IA abordés

Lors de l'analyse de chaque initiative, différents aspects de la littératie IA ont été examinés afin de déterminer s'ils constituaient l'une des thématiques majeures. Par exemple, une formation comprenant un chapitre, ou un segment clairement identifié, portant sur l'éthique de l'utilisation de l'IA pouvait être considérée comme répondant à ce critère et, par conséquent, être comptabilisée.

Les aspects techniques et éthiques sont les plus fréquemment abordés (n = 31 pour chacun), suivis des usages de l'IA (n = 26). La pensée critique (n = 19) et l'agentivité humaine (n = 10) sont prises en compte par un nombre plus restreint d'initiatives. Il convient de souligner que, lorsqu'ils sont présents, ces deux aspects sont souvent abordés de manière superficielle ou ponctuelle. Ils apparaissent généralement sous la forme de brèves mises en garde ou d'activités réflexives isolées, plutôt que comme des objets d'apprentissage développés au sein de séquences d'apprentissage structurées.

La section suivante présente différents exemples d'intégration de chacun des aspects de la littératie IA dans les offres de formation recensées. Pour chaque aspect, une à trois initiatives ont été retenues afin de rendre compte d'une diversité d'approches possibles. Une attention particulière a été accordée aux initiatives canadiennes.

Aspects techniques

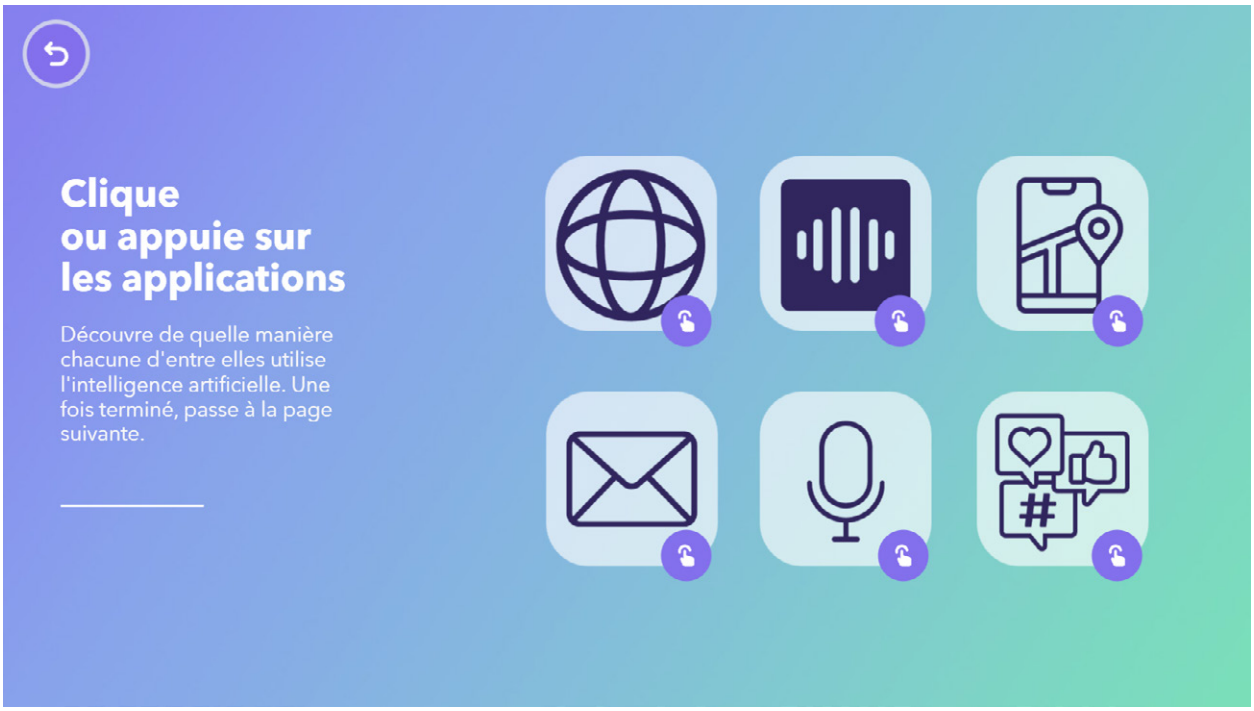
Le premier aspect présenté est celui technique de la littératie en IA, c'est-à-dire les éléments relatifs au fonctionnement de cette technologie. Quatre initiatives destinées aux élèves seront examinées à ce titre : *Intelligence artificielle*, proposée par la Fabrique Numérique, *CognitIA*, développée par la SOFAD, *Intro to AI* de aiEDU et *Introduction à l'IA* d'HabiloMédia.

Intelligence artificielle, par la Fabrique Numérique.

Dans la séquence de cours *Intelligence artificielle* de la Fabrique Numérique, les élèves ont d'abord été initiés au fonctionnement de l'IA à partir de notions de base, telles que l'algorithme ou encore la distinction entre IA faible et IA forte. Pour clore cette première séance, ils expérimentent le jeu *Quick, Draw!*, qui repose sur un système d'IA, afin de mettre en relation les notions abordées avec un exemple concret d'application. La deuxième séance porte sur les différentes utilisations de l'IA dans la société (Figure 5). Les élèves participent ensuite à un jeu d'évasion en ligne, conçu pour approfondir leur compréhension de cette technologie tout en vérifiant leurs connaissances à certains moments de l'activité. Enfin, la troisième séance prend la forme d'un atelier de discussion. Les élèves sont invités à échanger sur « les avantages et les inconvénients de l'utilisation de l'IA dans différents domaines de la vie de tous les jours, comme la santé, l'environnement ou le transport ». Cette activité permet également d'aborder certains enjeux éthiques liés à l'IA.

Ainsi, cette initiative propose une introduction aux bases techniques de l'IA, tout en articulant progressivement compréhension du fonctionnement, exploration d'usages sociaux et discussion critique. Elle présente également l'intérêt de mettre à disposition du matériel prêt à l'emploi, simple à utiliser et directement mobilisable par le personnel enseignant en classe.

Figure 4. Présentation de différentes applications d'IA par la Fabrique Numérique (CoLab, s.d.)



CognitIA, par la SOFAD

Le site *CognitIA,* développé par la SOFAD, propose un approfondissement plus marqué du fonctionnement technique de l'IA. À travers six activités d'une durée variable, allant de 70 à 425 minutes chacune, les élèves sont amenés à explorer de manière progressive les aspects techniques, pratiques et éthiques de l'IA. Dans cette séquence, les élèves sont invités à :

1. Comprendre certains principes de fonctionnement technique de l'IA ;
2. Se familiariser avec les enjeux éthiques associés à cette technologie ;
3. S'initier à la programmation JavaScript ;
4. Programmer, en JavaScript, un logiciel de classification des iris à l'aide d'un algorithme d'apprentissage automatique ;
5. Programmer, en JavaScript, un logiciel de prédiction des succès musicaux à l'aide d'un algorithme d'apprentissage automatique;
6. Créer un système de classification d'images à l'aide de la Teachable Machine (Figure 5).

Cette initiative, bien qu'elle soit plus longue que la moyenne des ressources recensées, permet d'aller plus loin dans l'appropriation des notions liées au fonctionnement technique de l'IA.

Elle aborde notamment des notions plus spécialisées, telles que les algorithmes de régression ou les matrices de confusion. Sa mise en œuvre en classe suppose donc, de la part du personnel enseignant, une certaine aisance avec ces contenus, même si la séquence semble conçue pour favoriser l'autonomie des apprenants.

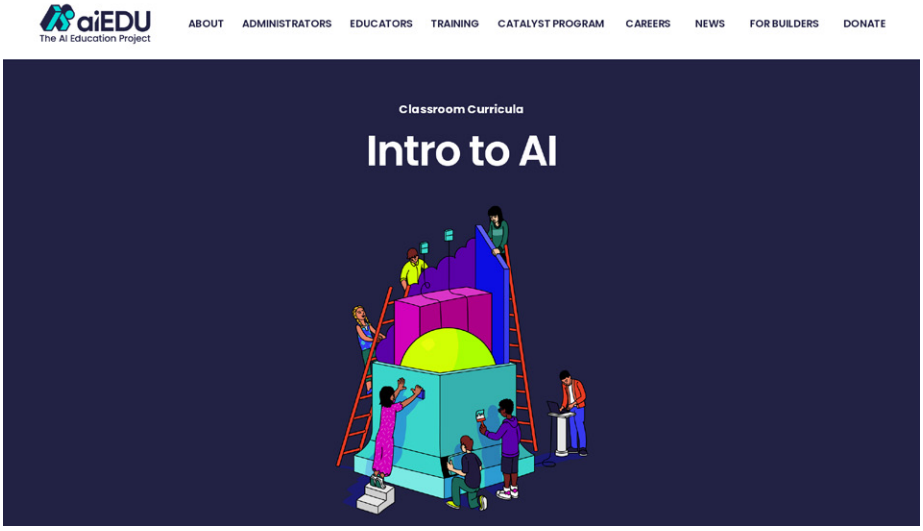
Cela étant dit, la diversité des initiatives recensées constitue un point d'appui intéressant pour le personnel enseignant. Certaines ressources proposent une entrée simple et introductive dans les aspects techniques de l'IA, tandis que d'autres, comme *CognitIA,* permettent un approfondissement plus substantiel. Le choix d'une initiative peut ainsi être modulé en fonction de l'âge des élèves, du niveau de familiarité de l'enseignant avec ces notions, des objectifs poursuivis et du temps disponible en classe.

Figure 5. Tâche de création d'un modèle de classification d'images, par la SOFAD (2024)

Intro to AI, par aiEDU

Intro to AI, développé par aiEDU (The AI Education Project), est un cours de dix semaines destiné aux élèves de la 9e à la 12e année (3e secondaire et plus), conçu pour être animé par l'enseignant en classe. Le parcours propose 35 leçons de 45 minutes fondées sur l'apprentissage par projet, avec des activités présentées comme culturellement pertinentes pour les adolescents. L'organisation met l'accent sur le caractère clé en main de la ressource : plans de leçon détaillés, matériel prêt à utiliser et suivi des apprentissages, ce qui permet à des enseignants peu familiers avec l'IA d'amorcer l'enseignement du sujet sans formation préalable approfondie. L'ensemble du matériel est offert gratuitement, financé par la mission philanthropique de l'organisation.

Figure 6. Page de présentation du cours Intro to AI, par aiEDU (2026)



Introduction à l'IA, par HabiloMédias

Introduction à l'IA, développé par HabiloMédias (MediaSmarts), est un plan de leçon d'une heure destiné aux élèves de la 1re à la 3e année du primaire, qui s'inscrit dans le cadre Utiliser, comprendre et mobiliser : un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes. Les élèves y apprennent que les outils d'IA sont des programmes informatiques qui repèrent des motifs dans les données plutôt que de véritablement penser, et explorent les raisons pour lesquelles une IA peut se tromper. L'activité principale amène les élèves à concevoir un « robot poubelle » capable de reconnaître et de ramasser des déchets, notamment en créant un tableau en T pour définir les règles que le robot doit suivre, puis en prévoyant une façon pour les utilisateurs de le corriger. La leçon touche ainsi autant les aspects techniques que les enjeux éthiques liés à la supervision humaine de l'IA.

Figure 7. Plan de leçon Introduction à l'IA, par HabiloMédias (2026)

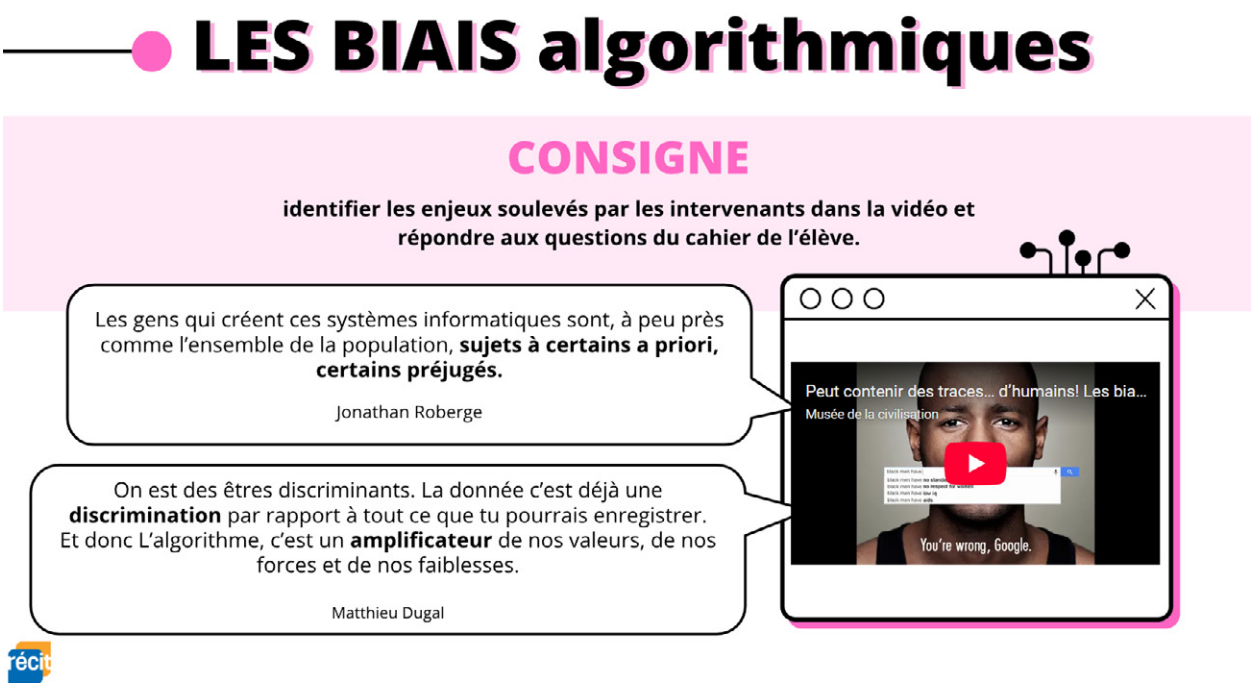
Éthique

Le deuxième aspect abordé est celui de l'éthique, qui renvoie aux enjeux associés à la conception et à l'utilisation de systèmes d'IA. Deux initiatives seront présentées à ce titre : *IA-tu pensé ?*, développée par le RÉCIT et destinée aux élèves, ainsi que le webinaire *La génération d'image par l'IA : l'équilibre entre enjeux et plus-value*, issu du parcours *Éduquer (et s'éduquer !) à l'intelligence artificielle* de l'École branchée, destiné au personnel enseignant.

IA-tu pensé ?, par le RÉCIT

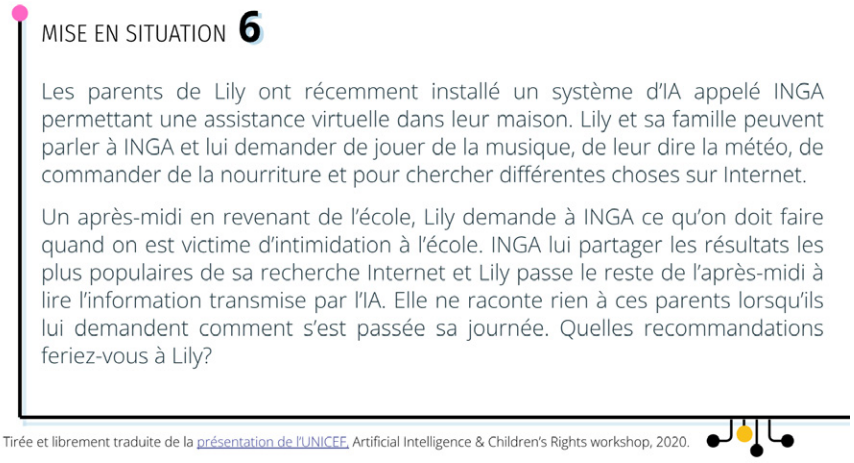
L'activité *IA-tu pensé ?*, développée par le RÉCIT, prend la forme d'une séquence de quatre cours portant sur l'IA. Elle contribue plus particulièrement au développement de la réflexion éthique lié à IA. Lors du premier cours, les élèves en apprennent plus sur le fonctionnement technique de l'IA à partir d'une présentation magistrale et d'activités interactives. Le deuxième cours les amène à se familiariser avec certains enjeux éthiques associés à l'IA générative, notamment les confabulations, les biais algorithmiques (Figure 8) ainsi que les risques de désinformation. Enfin, les troisième et quatrième cours sont consacrés à un atelier de délibération au cours duquel les élèves discutent de questions éthiques liées à l'utilisation de l'IA générative.

Figure 8. Présentation sur les biais algorithmiques, par le RÉCIT (April, Duguay et Vallerand, 2024)



Dans ces mises en situation, les élèves sont amenés à analyser une situation éthique attribuée par l'enseignant, à l'image de celle présentée à la Figure 9.

Figure 9. Mise en situation sur les enjeux éthiques de l'IA, par le RÉCIT (April, Duguay et Vallerand, 2024)



En équipe, les élèves commencent par circonscrire la situation en rédigeant un résumé de la mise en situation, puis en identifiant les tensions éthiques, la question éthique sous-jacente ainsi que les personnes et institutions impliquées. Ils sont ensuite amenés à dégager les points de vue des différents acteurs impliqués, dans le but d'identifier les actions que pourraient entreprendre les individus, les institutions ou les gouvernements concernés. Cette activité conduit ainsi les élèves à analyser, sous un angle éthique, une situation réelle liée à l'IA afin de réfléchir aux responsabilités et aux possibilités d'action des différents acteurs.

Éduquer (et s'éduquer!) à l'intelligence artificielle, par l'École Branchée

Dans le webinaire *La génération d'image par l'IA : l'équilibre entre enjeux et plus-value*, proposé dans le cadre du parcours *Éduquer (et s'éduquer!) à l'intelligence artificielle* de l'École Branchée, les enseignants sont invités à réfléchir à plusieurs enjeux préalables à l'utilisation de l'IA pour générer des images (Figure 10). Ils sont notamment amenés à se questionner sur les plateformes autorisées par leur organisation, les impacts environnementaux de la génération d'images, les biais susceptibles d'apparaître dans les contenus générés par IA, ou encore les risques liés à la désinformation.

Dans ce webinaire, les enseignants participent à un jeu de type « histoire dont vous êtes le héros ». Ils doivent répondre à différentes questions pour faire progresser un récit dont l'objectif est de démontrer la pertinence de générer une image dans un contexte donné. Au fil de l'activité, ils peuvent également obtenir des « badges » associés à de bonnes pratiques en matière de génération d'images par IA (Figure 11).

Figure 10. Enjeux et plus-value de la génération d'images, par l'École Branchée (Di Pasquale, 2024)

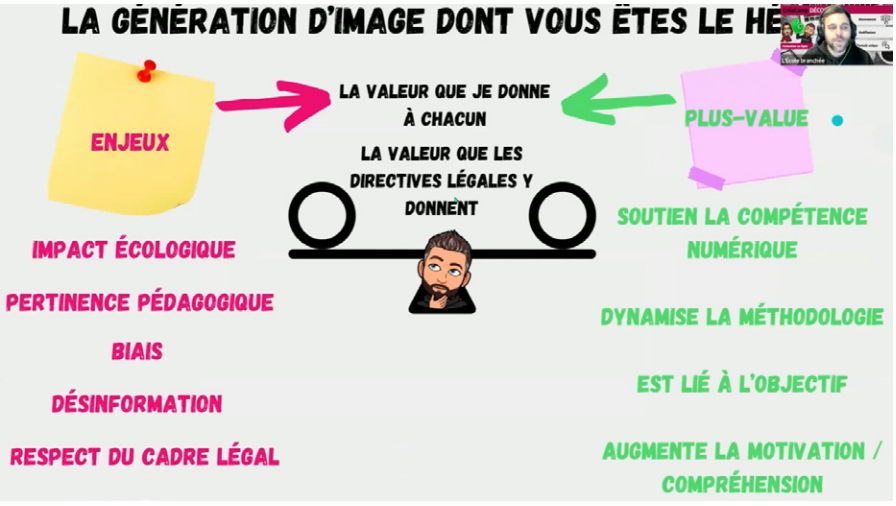


Figure 11. Activité interactive sur la génération d'images, par l'École Branchée (Di Pasquale, 2024)

Pensée critique

Le troisième aspect abordé est celui de la pensée critique, qui porte sur des réflexions critiques et autocritiques à l'égard de l'IA. Trois initiatives seront présentées à ce titre : *Jacques Cartier vu par l'intelligence artificielle*, développée par le RÉCIT, *AI in Your Everyday Life*, par Digital Moment et la Commission canadienne pour l'UNESCO et *La mésinformation : quand l'IA se trompe*, proposée par le CAVLFO.

Jacques Cartier vu par l'Intelligence Artificielle, par le RÉCIT

L'activité *Jacques Cartier vu par l'Intelligence Artificielle* permet d'aborder la pensée critique en amenant les élèves à analyser la pertinence historique d'images générées par IA. Dans cette activité, l'élève commence par se familiariser avec l'analyse iconographique à partir d'une activité interactive (Figure 12).

Figure 12. Présentation sur les différents types d'iconographies, par le RÉCIT Univers Social (2025)

Ensuite, l'élève analyse un dossier documentaire composé de textes et d'images portant sur l'arrivée de Jacques Cartier en Amérique. À partir de ce corpus, il doit identifier les éléments jugés importants pour comprendre cet événement historique (Figure 13).

Figure 13. Critères d'analyse d'une image, par le RÉCIT (2024)

1. CRITÈRES D'ANALYSE L'IMAGE

À l'aide du dossier documentaire, identifie les éléments importants de l'évènement décrit.

Critères	Éléments importants
Qui sont les personnages représentés?	
Quand se déroulent les évènements?	
Où se déroulent les évènements?	
Quel est le sujet représenté?	

L'enseignant présente ensuite aux élèves quatre images générées par l'IAg (Figure 14). Les élèves doivent déterminer laquelle leur semble la plus représentative de l'époque, en justifiant leur choix à partir des informations historiques préalablement étudiées. Ils sont ainsi amenés à porter un jugement critique sur une image générée par IA, en s'appuyant sur des sources documentaires plutôt que sur la seule apparence visuelle de l'image.

Figure 14. Images générées par intelligence artificielle, par le RÉCIT Univers Social (2025)

Enfin, les élèves sont invités à réfléchir à leur perception des images générées par IA à partir de différentes questions. Ils doivent notamment identifier les aspects positifs et négatifs associés à l'utilisation de ces images, puis expliciter leur point de vue sur cet usage. L'activité se termine par une comparaison entre la pertinence d'une image générée par IA et celle d'une image peinte par un artiste n'ayant pas vécu à l'époque représentée. Les images utilisées dans le dossier documentaire sont en effet celles de Walter Baker, qui a vécu au début du XXe siècle, soit plusieurs centaines d'années après les événements historiques qu'il a représentés. Les élèves sont ainsi amenés à se positionner sur la valeur respective de deux types d'images : d'une part, une image peinte à partir d'une description historique, mais susceptible d'être influencée par le regard d'un artiste du début du XXe siècle ; d'autre part, une image générée par IA à partir d'une description, elle aussi susceptible de comporter des biais, bien que ceux-ci puissent être d'une autre nature.

La mésinformation : quand l'IA se trompe, par le CAVLFO

La ressource Genially *La mésinformation : quand l'IA se trompe*, issue de la trousse *InitIAtive* du CAVLFO, permet de mieux comprendre les différents types d'erreurs factuelles que les robots conversationnels peuvent générer. Sur le site (Figure 15), l'enseignant peut cliquer sur la bulle « Info », ce qui le dirige vers une nouvelle page où l'exemple est présenté de manière plus approfondie, comme dans le cas des réponses trompeuses illustrées à la Figure 15.

Cette activité fait partie d'une banque de ressources plus large, destinée à accompagner les enseignants dans l'appropriation de bonnes pratiques liées à l'usage de l'IA en éducation.

Figure 15. Présentation sur la mésinformation, par le CAVLFO (2025)

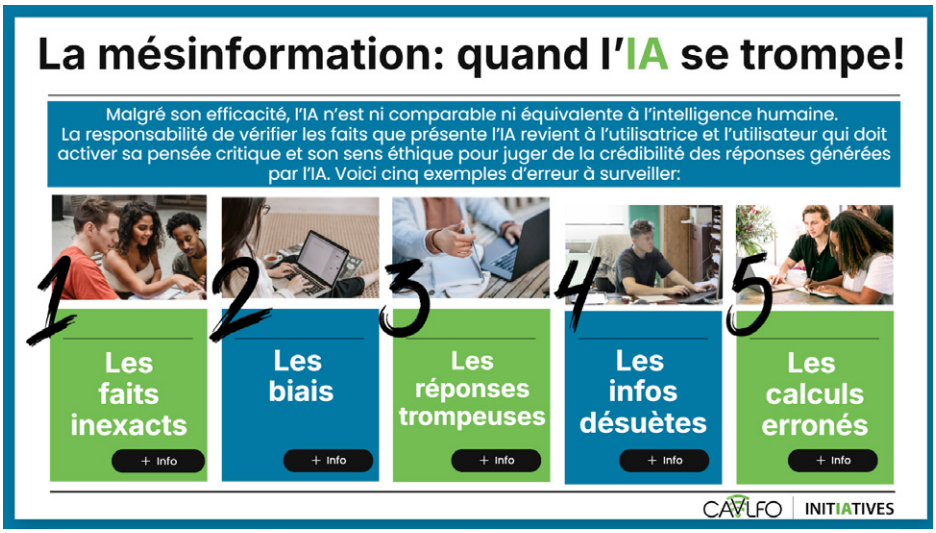
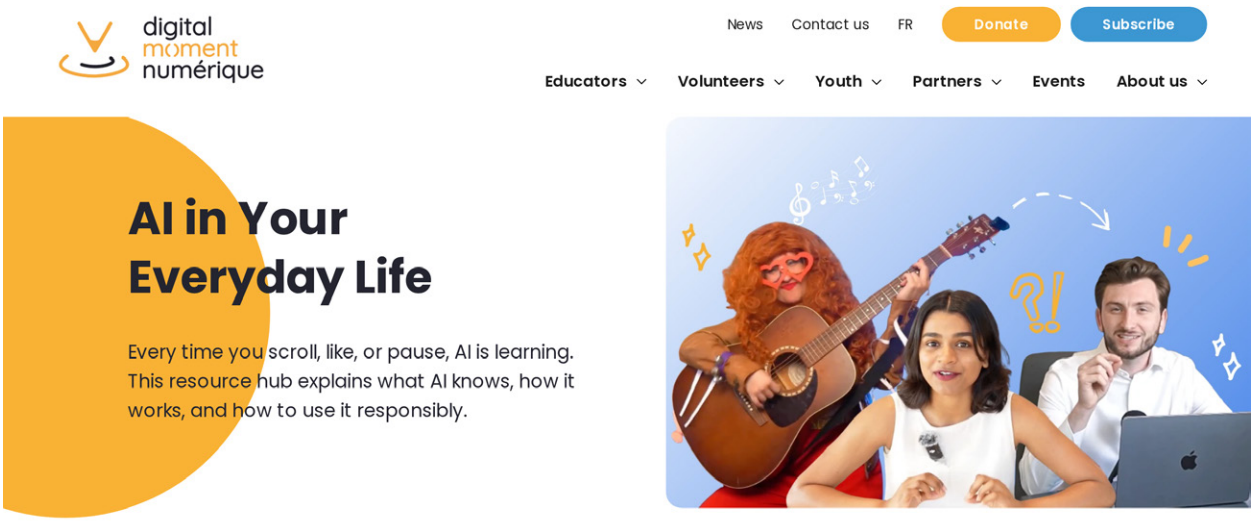


Figure 16. Présentation sur les réponses trompeuses, par le CAVLFO (2025)

AI in Your Everyday Life, par Digital Moment et la Commission canadienne pour l'UNESCO

AI in Your Everyday Life, développé par Digital Moment en partenariat avec la Commission canadienne pour l'UNESCO, est un centre de ressources destiné aux élèves de 13 à 18 ans qui vise à expliquer le fonctionnement des systèmes d'IA rencontrés au quotidien, notamment les algorithmes de recommandation des réseaux sociaux et les agents conversationnels génératifs, et à en favoriser un usage responsable. La plateforme propose une série de mini-jeux interactifs portant, par exemple, sur la désinformation algorithmique ou sur les biais présents dans les données d'entraînement d'un modèle, un glossaire illustré de concepts clés (IA générative, bulle de préférence, hallucination, etc.), ainsi que des guides téléchargeables destinés aux enseignants et aux familles. L'ensemble met l'accent sur la pensée critique face aux algorithmes de recommandation et sur les limites de l'IA générative, plutôt que sur ses aspects techniques.

Figure 17. Page d'accueil de la ressource AI in Your Everyday Life, par Digital Moment et la Commission canadienne pour l'UNESCO (2026)



Utilisation de l'IA

Le quatrième aspect aborde l'utilisation de l'IA. L'initiative *IA et toi,* du Printemps numérique, destinée aux élèves, ainsi que les initiatives *Découvrir l'intelligence artificielle,* du Campus Récit, et le webinaire *Créer des robots conversationnels pédagogiques : de la réflexion à la pratique!*, issu du parcours *Éduquer (et s'éduquer!) à l'intelligence artificielle* de l'École Branchée, destinés au personnel enseignant, seront présentés.

IA et toi, par le Printemps Numérique

Dans l'activité *IA et toi*, développée par l'organisme *Printemps Numérique*, les élèves se familiarisent avec l'IA à travers différents modules. Cette formation peut être réalisée par les jeunes de manière autonome ou en classe, avec l'enseignant. Chaque module est constitué de textes explicatifs, de vidéos visant à vulgariser différents concepts liés à l'IA, de mini-tests à choix multiples permettant à l'élève de valider sa compréhension, ainsi que de défis à réaliser pour mettre en pratique ses nouvelles connaissances.

À différents moments dans la formation, les élèves sont amenés à utiliser des outils d'IA pour mettre en application ce qu'ils ont appris. Par exemple, le troisième module propose deux occasions de tester des outils d'IAg. Dans un premier temps, un tutoriel montre à l'élève comment utiliser HeyGen pour créer son propre avatar numérique (Figure 18). Ce tutoriel est accompagné d'explications sur le concept d'avatar numérique et sur les enjeux qui y sont associés.

Figure 18. Tutoriel pour la création d'un avatar numérique, par le Printemps Numérique (2025)

Dans un deuxième temps, au sein du même module, l'élève est invité à utiliser un outil d'IAg pour rédiger une histoire. Il choisit l'outil de son choix, puis interagit avec celui-ci afin de créer un récit à partir d'une amorce de départ (Figure 19).

Figure 19. Activité sur l'écriture à l'aide de l'IA, par le Printemps Numérique (2025)

Découvrir l'intelligence artificielle, par le Campus Récit

Dans la formation *Découvrir l'intelligence artificielle, proposée par* le Campus Récit, différents aspects de l'utilisation de l'IAg sont abordés. Les enseignants sont d'abord introduits à différents systèmes d'IAg, puis reçoivent des indications pratiques pour apprendre à formuler des requêtes de manière appropriée (Figure 20). Des exemples de requêtes applicables à leur pratique professionnelle leur sont ensuite présentés, afin qu'ils puissent les expérimenter dans le système de leur choix (Figure 22). La formation aborde également les enjeux éthiques et légaux de l'IA, dans le but d'accompagner les enseignants vers un usage plus éclairé de cette technologie.

Figure 20. Conseils pour la création d'une requête efficace, par le Campus Récit (2025)

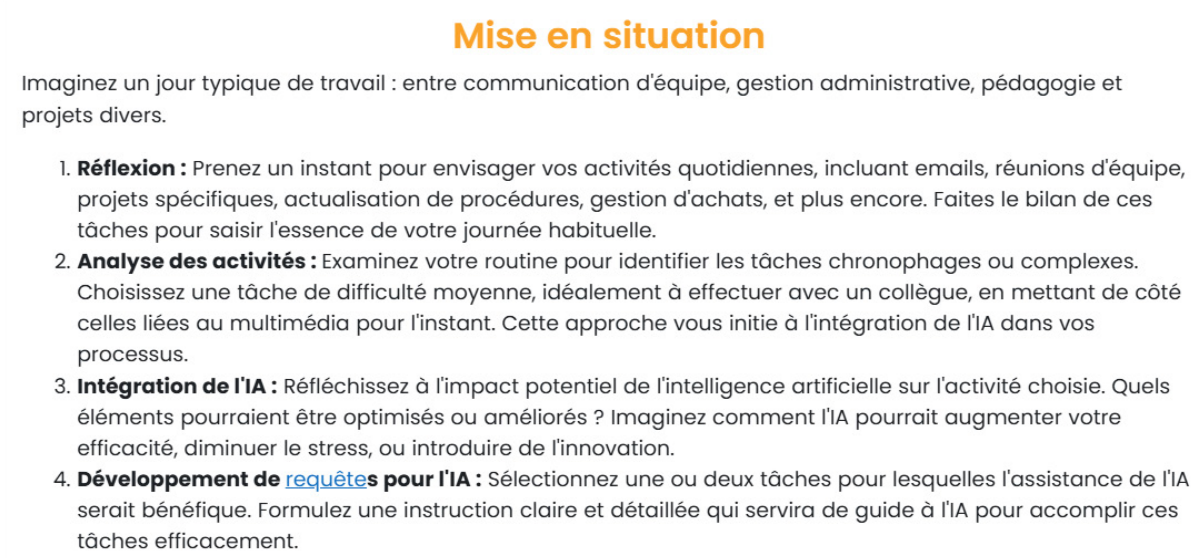
Comment faire une requête efficace et optimisée ?

Dix conseils pour écrire une requête efficace

Voici 10 conseils qui vous permettront d'écrire des requêtes efficaces et ainsi optimiser les réponses générées par l'IA.[10][11][12][13][14]

#	Conseil	Description
1	Être spécifique	Formuler la demande de manière spécifique et détaillée. Plus la question est précise, plus il est probable que l'IA comprendra exactement ce que l'on recherche.
2	Éviter les ambiguïtés	Préciser le sujet, la période, ou tout autre détail qui pourrait prêter à confusion.
3	Utiliser des termes clés	Inclure des termes clés pertinents qui sont directement liés à la demande. Cela aide l'IA à se concentrer sur le contexte spécifique de la question.
4	Être clair et concis	Éviter les phrases longues et compliquées. Utiliser des phrases courtes et simples pour que les utilisateurs comprennent facilement ce que l'on veut dire.
5	Définir le contexte	Si la demande porte sur un domaine spécifique, définir le contexte pour éviter des réponses trop généralistes. Si nécessaire, fournir des paramètres clairs.
6	Utiliser un langage simple	Éviter le jargon complexe et utiliser un langage simple et clair. Plus la formulation est accessible, mieux l'IA pourra comprendre.
7	Ajouter des contrôles personnalisés dans la requête	Si l'on a des contraintes pour les réponses générées, spécifier cela dans la requête. On peut utiliser des indications telles que « Répondre en moins de 100 mots », « Répondre pour un enfant de 7 ans », etc.
8	Utiliser des exemples	Si cela est pertinent, inclure des exemples concrets pour illustrer la demande. Cela peut aider l'IA à saisir le contexte et à fournir des réponses plus précises.
9	Tester différentes formulations	Ne pas hésiter à expérimenter avec différentes formulations pour voir laquelle donne les meilleurs résultats. On peut itérer en ajustant la requête.
10	Structurer la requête	Diviser la requête en sections distinctes si nécessaire, en particulier pour des tâches complexes. Une structure claire facilite la compréhension du modèle et améliore la cohérence des réponses.

Figure 21. Activité sur la création de requêtes, par le Campus Récit (2025)

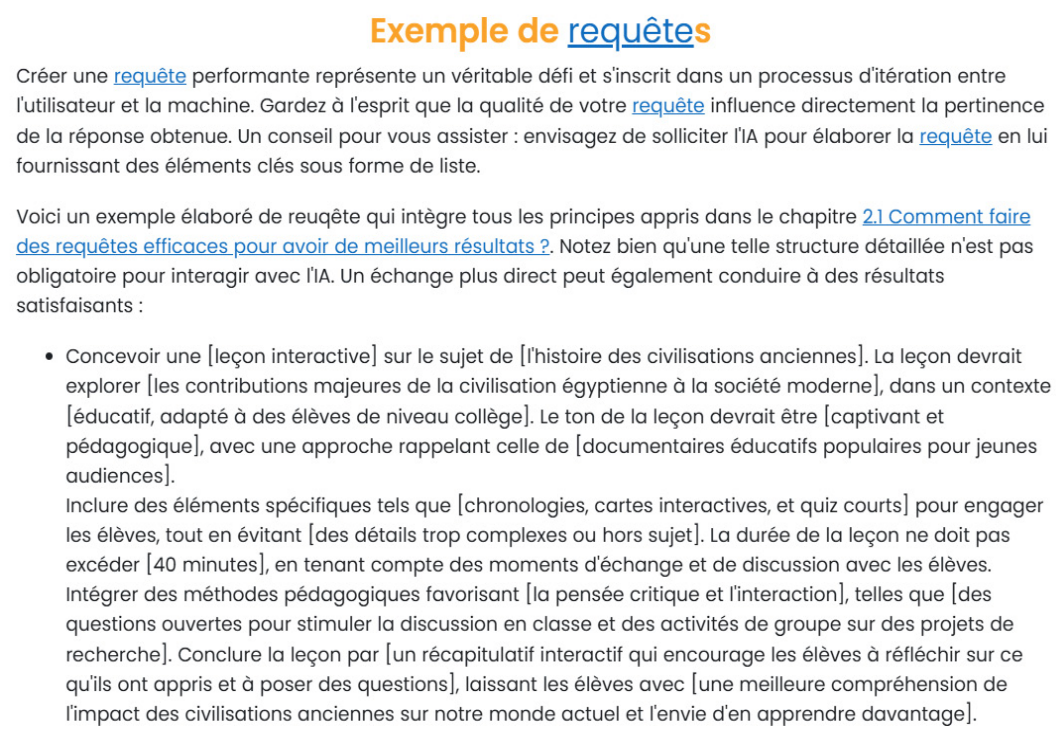


Mise en situation

Imaginez un jour typique de travail : entre communication d'équipe, gestion administrative, pédagogie et projets divers.

1. **Réflexion :** Prenez un instant pour envisager vos activités quotidiennes, incluant emails, réunions d'équipe, projets spécifiques, actualisation de procédures, gestion d'achats, et plus encore. Faites le bilan de ces tâches pour saisir l'essence de votre journée habituelle.
2. **Analyse des activités :** Examinez votre routine pour identifier les tâches chronophages ou complexes. Choisissez une tâche de difficulté moyenne, idéalement à effectuer avec un collègue, en mettant de côté celles liées au multimédia pour l'instant. Cette approche vous initie à l'intégration de l'IA dans vos processus.
3. **Intégration de l'IA :** Réfléchissez à l'impact potentiel de l'intelligence artificielle sur l'activité choisie. Quels éléments pourraient être optimisés ou améliorés ? Imaginez comment l'IA pourrait augmenter votre efficacité, diminuer le stress, ou introduire de l'innovation.
4. **Développement de requêtes pour l'IA :** Sélectionnez une ou deux tâches pour lesquelles l'assistance de l'IA serait bénéfique. Formulez une instruction claire et détaillée qui servira de guide à l'IA pour accomplir ces tâches efficacement.

Figure 22. Exemple de requête, par le Campus Récit (2025)



Exemple de requêtes

Créer une requête performante représente un véritable défi et s'inscrit dans un processus d'itération entre l'utilisateur et la machine. Gardez à l'esprit que la qualité de votre requête influence directement la pertinence de la réponse obtenue. Un conseil pour vous assister : envisagez de solliciter l'IA pour élaborer la requête en lui fournissant des éléments clés sous forme de liste.

Voici un exemple élaboré de reuqête qui intègre tous les principes appris dans le chapitre 2.1 Comment faire des requêtes efficaces pour avoir de meilleurs résultats ?. Notez bien qu'une telle structure détaillée n'est pas obligatoire pour interagir avec l'IA. Un échange plus direct peut également conduire à des résultats satisfaisants :

- Concevoir une [leçon interactive] sur le sujet de [l'histoire des civilisations anciennes]. La leçon devrait explorer [les contributions majeures de la civilisation égyptienne à la société moderne], dans un contexte [éducatif, adapté à des élèves de niveau collège]. Le ton de la leçon devrait être [captivant et pédagogique], avec une approche rappelant celle de [documentaires éducatifs populaires pour jeunes audiences].
  Inclure des éléments spécifiques tels que [chronologies, cartes interactives, et quiz courts] pour engager les élèves, tout en évitant [des détails trop complexes ou hors sujet]. La durée de la leçon ne doit pas excéder [40 minutes], en tenant compte des moments d'échange et de discussion avec les élèves.
  Intégrer des méthodes pédagogiques favorisant [la pensée critique et l'interaction], telles que [des questions ouvertes pour stimuler la discussion en classe et des activités de groupe sur des projets de recherche]. Conclure la leçon par [un récapitulatif interactif qui encourage les élèves à réfléchir sur ce qu'ils ont appris et à poser des questions], laissant les élèves avec [une meilleure compréhension de l'impact des civilisations anciennes sur notre monde actuel et l'envie d'en apprendre davantage].

Éduquer (et s'éduquer!) à l'intelligence artificielle, par l'École Branchée

Dans le webinaire *Créer des robots conversationnels pédagogiques : de la réflexion à la pratique!*, issu du parcours *Éduquer (et s'éduquer!) à l'intelligence artificielle* de l'École Branchée, les animateurs présentent comment paramétrer et utiliser des robots conversationnels personnalisés en contexte pédagogique. Cette formation permet aux enseignants d'en apprendre davantage sur le fonctionnement des robots conversationnels, mais aussi sur les réflexions éthiques, légales et pédagogiques à mener en amont (Figure 24), le choix de la plateforme, ou encore les modalités de pilotage de l'activité. Cette formation ne se limite donc pas à l'utilisation de l'IA par l'enseignant pour planifier son cours ou créer du matériel pédagogique. Elle invite également à réfléchir aux conditions d'intégration de cette technologie en classe. L'un des exemples présentés est celui d'un robot conversationnel conçu pour aider les apprenants à formuler des questions de recherche dans le cadre du cours *Culture et citoyenneté québécoise* (Figure 23). Le webinaire montre notamment comment paramétrer le robot, lui fournir des extraits du programme pour qu'il soit aligné avec les objectifs du cours, puis le partager avec les élèves.

Figure 23. Création d'un robot conversationnel personnalisé (Di Pasquale et Couture, 2025)

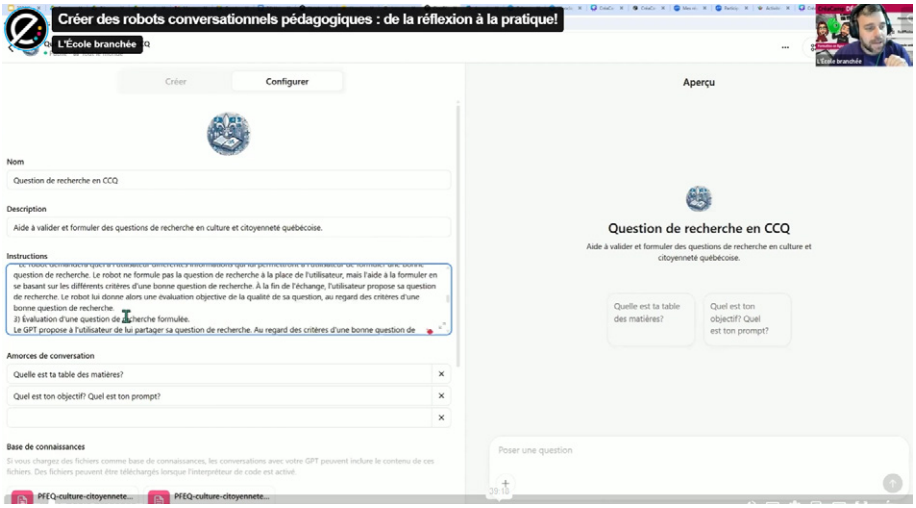
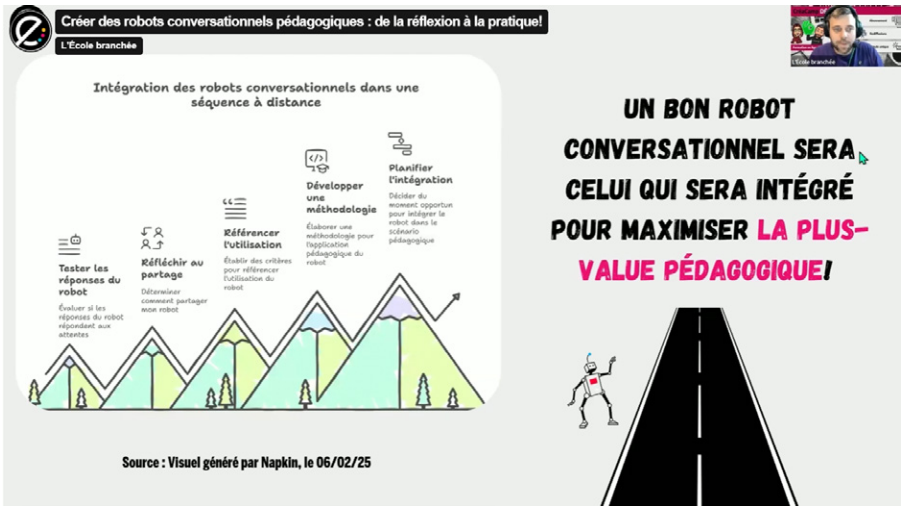


Figure 24. Réflexion sur la création de robots conversationnels pédagogiques (Di Pasquale et Couture, 2025)



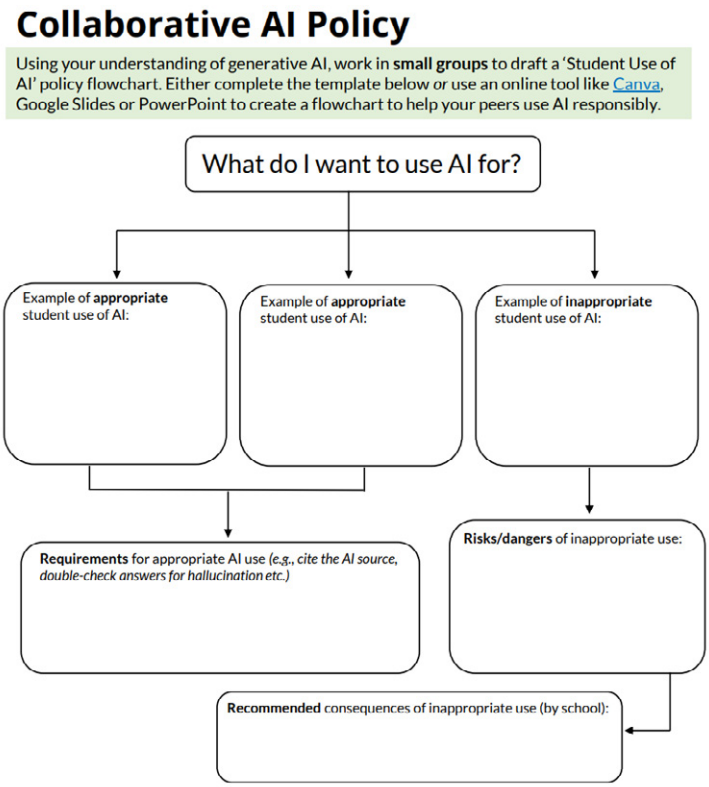
Agentivité

Le dernier aspect présenté est celui de l'agentivité, qui traite principalement du volet émotif et sentimental de l'utilisation de l'IA. Bien qu'il s'agisse de l'aspect le moins fréquemment abordé dans les initiatives recensées (*n = 8* sur un corpus de 34 initiatives), l'agentivité humaine demeure centrale pour soutenir un usage réfléchi de l'IA. L'initiative *AI in Our School: Policy*, développée par *AI for Education*, sera présentée à ce titre. Cette répartition par aspect (technique, éthique, pensée critique, usages, agentivité) porte sur le corpus initial de 34 initiatives; les 7 initiatives ajoutées en 2026 n'ont pas encore fait l'objet de cette classification détaillée.

AI in Our School : Policy, par AI for Education

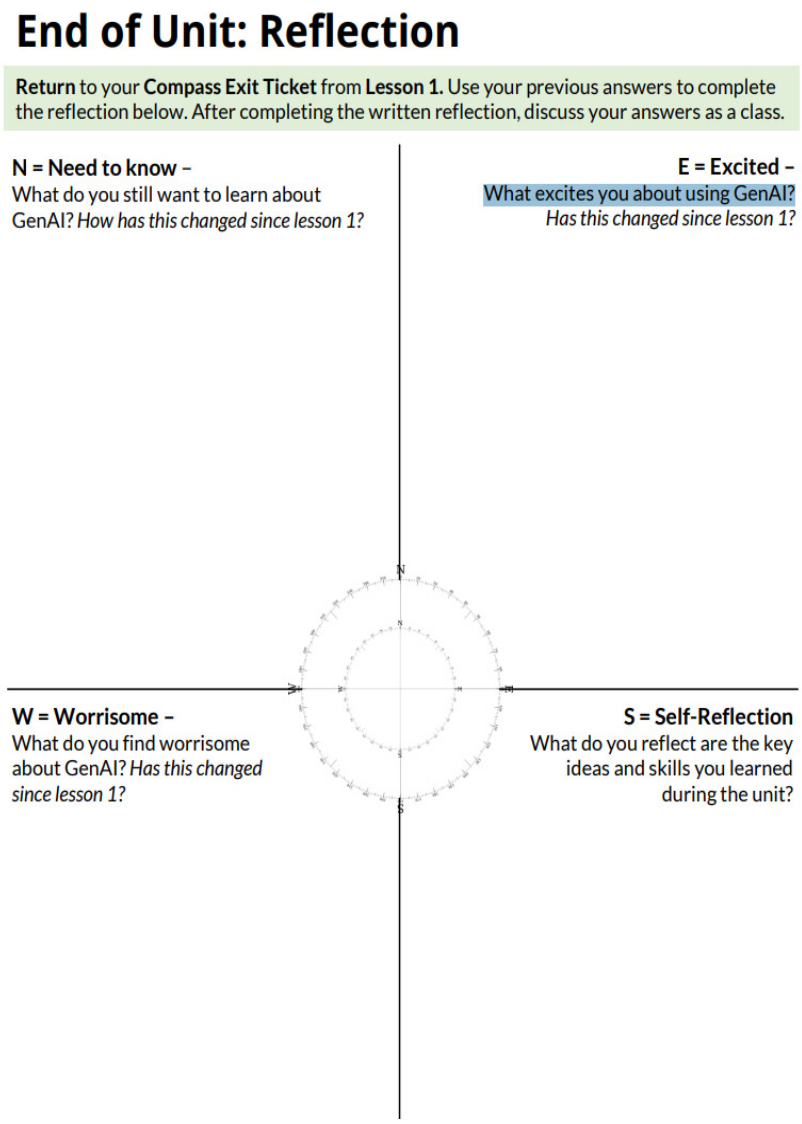
La leçon *AI in Our School : Policy* constitue la quatrième leçon du curriculum sur l'IA proposé par l'organisme AI for Education. Les trois premières sections abordent respectivement l'utilisation des robots conversationnels, le fonctionnement technique de l'IA et les enjeux de fiabilité de l'information générée par IA. Lors du quatrième et dernier cours, les élèves sont invités à co-construire une politique d'utilisation de l'IA (Figure 25), puis à réaliser un travail de réflexion final portant sur leur perception de cette technologie. Dans cette activité, les élèves commencent par lire différents sondages portant sur l'utilisation de l'IAg par les adolescents, ainsi que des articles de presse traitant de l'usage de l'IAg pour réaliser leurs devoirs. Ces ressources présentent des points de vue contrastés : certains textes adoptent une perspective favorable à cette pratique, tandis que d'autres en soulignent les limites ou les risques. Tout au long de la lecture, les élèves répondent à des questions destinées à guider leur réflexion. Une fois cette première partie terminée, les élèves créent un arbre décisionnel dans lequel ils explicitent ce qu'ils considèrent comme des usages appropriés ou inappropriés de l'IA, les risques associés à une mauvaise utilisation, ainsi que les conditions permettant d'en faire un usage plus éclairé. Cet arbre décisionnel peut ensuite servir de repère pour les aider à déterminer si le recours à l'IA est pertinent ou non dans une situation donnée.

Figure 25. Création d'une politique d'utilisation de l'IA (AI for Education, 2025)



À la fin de l'unité, les élèves sont également invités à réfléchir à l'évolution de leur perception de l'IAg (Figure 26). À partir de quatre questions, ils explicitent ce qu'ils souhaiteraient apprendre par la suite sur cette technologie, ce qui les enthousiasme et les inquiète à son sujet, ainsi que ce qu'ils retiennent de leur propre apprentissage.

Figure 26. Activité sur la réflexion sur la perception de l'IA (AI for Education, 2025)



Discussion

Discussion

La recension met en évidence une multiplication des initiatives de formation et de ressources pédagogiques consacrées à la littératie de l'IA, tant pour le personnel scolaire que pour les élèves. Les aspects techniques, éthiques et liés aux usages de l'IA y sont largement représentées, ce qui témoigne d'une volonté de répondre rapidement aux besoins émergents associés à la diffusion de l'IAg en éducation. La diversité des formats proposés et des niveaux de complexité constitue une force, dans la mesure où elle permet une adaptation aux contextes scolaires variés et à l'expertise hétérogène du personnel enseignant.

Toutefois, l'analyse révèle un certain déséquilibre entre les aspects de la littératie en IA. Si les enjeux éthiques sont fréquemment abordés, ils le sont souvent de manière ponctuelle, sans toujours être intégrés à des démarches pédagogiques approfondies. De plus, les dimensions relatives à la pensée critique et à l'agentivité humaine demeurent nettement moins présentes et, lorsqu'elles le sont, elles occupent généralement une place secondaire. Or, ces dimensions apparaissent essentielles pour permettre aux élèves de questionner la fiabilité, les limites et les effets des systèmes d'IA sur leurs pratiques, leurs apprentissages et leur autonomie. Le référentiel de l'UNESCO (2024) accorde d'ailleurs une place centrale à une « perspective centrée sur l'humain », qui vise à soutenir une compréhension critique de l'IA et de la place qu'y occupe l'action humaine.

Enfin, la séparation observée entre les initiatives destinées au personnel scolaire et celles visant les élèves souligne le besoin d'une approche plus cohérente et systémique. Une meilleure articulation entre le développement professionnel des enseignants et l'éducation des élèves à la littératie de l'IA permettrait de renforcer la continuité pédagogique et l'intégration réfléchie de ces technologies en milieu scolaire. À cet égard, certaines initiatives récentes semblent aller vers une inscription plus explicite de la littératie en IA dans les programmes scolaires. Par exemple, la Colombie-Britannique propose un document nommé Curriculum connection: Digital Literacy and the Use of AI, qui vise à expliciter la place de l'IA à l'école.

Limites

Limites

Cette recension présente plusieurs limites. La première tient au fait qu'elle ne s'inscrit pas dans une démarche systématique. La méthodologie employée a permis d'identifier de nombreuses initiatives, mais elle ne garantit pas l'exhaustivité du corpus recensé.

Une autre limite concerne la localisation géographique des auteurs et les modalités de repérage des initiatives. Les auteurs étant situés au Québec, et une partie de la recherche ayant été effectuée à partir d'un appel diffusé sur les réseaux sociaux, il est probable que les initiatives québécoises et canadiennes soient surreprésentées dans cette recension.

Une troisième limite tient au niveau de consultation des ressources analysées. Le contenu de chaque initiative n'a pas été lu ou visionné dans son intégralité. Étant donné que la durée des initiatives varie d'une à plusieurs heures, une analyse exhaustive de l'ensemble des contenus aurait nécessité un volume de travail dépassant le cadre du mandat de recherche. La méthode retenue constitue donc un compromis : elle permet d'identifier les principaux aspects de la littératie en IA abordés dans les initiatives, mais elle ne permet pas toujours de repérer des éléments mobilisés de manière plus implicite ou plus ponctuelle. Certains aspects de la littératie en IA ont donc pu être omis dans le tableau des résultats.

Il convient également de souligner que la présence de la littératie de l'IA dans une initiative ne renseigne pas nécessairement sur la profondeur de son traitement. Par exemple, une ressource peut mentionner brièvement la nécessité de vérifier les réponses produites par un système d'IA, sans pour autant proposer une activité structurée permettant de développer la pensée critique des apprenants. À l'inverse, une initiative consacrant une section entière aux confabulations, ou hallucinations, peut offrir davantage d'occasions de comprendre les limites des systèmes d'IA et les conditions d'un usage plus critique.

Enfin, cette recension ne permet pas d'évaluer le niveau de développement de chaque composante de la littératie en IA. Ainsi, deux initiatives peuvent toutes deux aborder l'éthique, sans pour autant le faire avec le même degré d'approfondissement. Une autoformation de dix heures est susceptible de traiter certains aspects de manière plus substantielle qu'une formation de deux heures. La mention d'une dimension dans les résultats doit donc être interprétée comme un indicateur de présence, et non comme une mesure de qualité, de profondeur ou d'impact sur les apprentissages.

Conclusion

Former à l'IA constitue un enjeu éducatif majeur dans un contexte où l'IA générative semble s'inscrire progressivement dans les pratiques sociales, professionnelles et scolaires. Cette recension montre que de nombreuses initiatives contribuent déjà à outiller les milieux éducatifs. Elle permet aussi de rendre visible un ensemble d'initiatives qui, bien qu'actives et pertinentes, demeurent dispersées et parfois peu connues des acteurs du milieu. Elle met également en lumière la diversité des ressources disponibles, tant sur le plan du format que des publics visés, centrées sur des aspects techniques ou instrumentaux.

Cet exercice de recension fait toutefois apparaître un déséquilibre notable dans l'offre actuelle : la formation à l'IA demeure majoritairement centrée sur les usages et les aspects techniques ou instrumentaux, alors que la pensée critique et l'agentivité des personnes qui utilisent ces systèmes occupent une place plus restreinte. Or, développer une véritable littératie de l'IA implique d'aller au-delà de la simple maîtrise d'outils : il s'agit aussi de soutenir une compréhension critique des systèmes, de leurs limites et de leurs impacts. À ce titre, le développement professionnel du personnel scolaire apparaît comme une condition essentielle pour soutenir des usages pédagogiquement pertinents, éthiquement responsables et alignés avec les finalités éducatives. En rendant visibles ces initiatives, en donnant à voir leur diversité et en révélant les zones où l'offre reste à consolider, ce rapport souhaite outiller les acteurs du milieu éducatif dans leurs choix et alimenter la réflexion collective sur les priorités à venir. L'éducation des élèves à la littératie de l'IA s'inscrit pleinement dans le développement de la compétence numérique et dans la mission de l'école de former de futurs citoyens capables d'agir de manière autonome, critique et responsable dans un monde de plus en plus façonné par l'IA. Une approche intégrée de la littératie de l'IA constitue ainsi un levier important pour répondre aux enjeux éducatifs actuels et à venir.

Bibliographie

AI for Education. (2025). *Essential guide to AI for educators.* AI for Education. [Cours en ligne] https://www.aiforeducation.io/blog/updated-essential-guide-to-ai

aiEDU. (2026). *Intro to AI* [Cours]. aiEDU. https://www.aiedu.org/intro-to-ai

April, J., Duguay, S., et Vallerand, V. (2024). *IA-tu pensé?* Récit CCQ. [Activité d'apprentissage] https://ccq.recitdp.qc.ca/activit%C3%A9s-dapprentissage/2e-cycle-du-secondaire/ia-tu-pens%C3%A9

British Columbia Ministry of Education and Child Care (s.d.). *Curriculum Connections: Digital Literacy and the Use of AI.* https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/administration/kindergarten-to-grade-12/ai-in-education/curriculum-connections-digital-literacy-and-the-use-of-ai.pdf

Campus Récit. (2025). *Découvrir l'intelligence artificielle au service de l'éducation.* [Autoformation]. https://campus.recit.qc.ca/course/view.php?id=644

COlab innovation sociale et culture numérique. (s.d.). *La Fabrique numérique.* [Plateforme de formation] https://decouvrir.fabrique-numerique.ca/enrol/index.php?id=8

Consortium d'apprentissage virtuel de langue française de l'Ontario. (2025). *InitIAtive : Trousse d'accompagnement pour l'intégration et l'utilisation responsable de l'intelligence artificielle en éducation.* InitIAtive. https://initiativescavlfo.org/

Conseil supérieur de l'éducation et Commission de l'éthique en science et en technologie (2024). *Intelligence artificielle générative en enseignement supérieur : enjeux pédagogiques et éthiques*, Québec, Le Conseil ; La Commission, 135 p.

Couture, L. et Di Pasquale, L. (2025, 17 mars). *Créer des robots conversationnels pédagogiques : de la réflexion à la pratique!* [Webinaire enregistré]. École Branchée. https://ecolebranchee.com/formation-video/creer-des-robots-conversationnels-pedagogiques-de-la-reflexion-a-la-pratique/

Digital Moment. (2026). *AI Policy Website and Design* [Plan de leçon]. Digital Moment. https://learn.digitalmoment.org/en/course/ai-policy-website/

Digital Moment et Commission canadienne pour l'UNESCO. (2026). *AI in Your Everyday Life.* Digital Moment. https://www.digitalmoment.org/ai-in-your-everyday-life

Diliberti, M. K., Lake, R. J. et Weiner, S. R. (2025). *More districts are training teachers on artificial intelligence: Findings from the American School District Panel* (Rapport no RR-A956-31). RAND Corporation. https://doi.org/10.7249/RRA956-31

Di Pasquale, L. (2024, 4 décembre). *La génération d'image par l'IA : l'équilibre entre enjeux et plus-value.* [Webinaire enregistré]. École Branchée. https://ecolebranchee.com/formation-video/generation-image-ia-equilibre-enjeux-plus-value/

HabiloMédias. (2026). *Introduction à l'IA* [Plan de leçon]. HabiloMédias. https://habilomedias.ca/sites/default/files/2026-05/Lecon_Introduction_IA.pdf

Ministère de l'Éducation du Québec (2026). *Cadre de référence de la compétence numérique.* https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/education/Numerique/Cadre-reference-competence-num.pdf

Ministère de l'Éducation. (2020). *Référentiel de compétences professionnelles : Profession enseignante.* https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/devenir-enseignant/referentiel_competences_professionnelles_profession_enseignante.pdf

Ministère de l'Éducation. (2025). *L'utilisation pédagogique, éthique et légale de l'intelligence artificielle générative : Guide destiné au personnel enseignant.* https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/education/Numerique/Guide-utilisation-pedagogique-ethique-legale-IA-personnel-enseignant.pdf

Panorama Education. (2026). *AI Literacy Essentials for K-12* [Cours en ligne]. Panorama Education. https://go.panoramaed.com/ai-literacy-pd-course

Printemps Numérique. (2025). *IA & Toi, imagine et crée ton avenir.* [Parcours en ligne]. https://www.ia-et-toi.com/

Récit Univers social. (2025). *Jacques Cartier vu par l'intelligence artificielle.* [Activité d'apprentissage] https://www.recitus.qc.ca/ressources/secondaire/publication/ia-cartier

Skill Struck. (2026). *Free AI Literacy Courses for Every K-12 Classroom.* Skill Struck. https://www.skillstruck.com/ai-literacy

SOFAD. (2024). *CognitIA.* [Plateforme d'apprentissage]. https://cognitia.ca/

TELUS Averti et HabiloMédias. (2025). *Comprendre les outils d'intelligence artificielle* [Plan de leçon]. HabiloMédias. https://habilomedias.ca/sites/default/files/2025-07/UnderstandingAI_Tools_FR_10202023.pdf

Lexique

Les définitions suivantes sont tirées du *Glossaire de l'Obvia*, un outil développé pour avoir une compréhension commune des différents concepts reliés à l'intelligence artificielle. Les définitions des termes utilisés dans ce document sont transcrites dans cette section.

Agent conversationnel : « Un agent conversationnel (ou chatbot) est un système d'IA avec qui on peut entretenir un dialogue grâce à sa capacité à utiliser un langage naturel. »

Biais : Un biais reflète une distorsion positive ou négative, souvent causée par des stéréotypes véhiculés volontairement ou non, envers des individus ou des groupes. Plusieurs données utilisées par les systèmes d'IA peuvent contenir des biais, notamment parce qu'elles reflètent des biais de notre société. Aussi, des biais peuvent survenir à toutes les étapes de développement d'un système d'IA, de sa conception jusqu'à son utilisation. Malheureusement, les systèmes peuvent reproduire, voire renforcer certains biais dans leurs résultats. »

Confabulation (ou hallucination) : « La confabulation désigne un résultat généré par un système d'IA qui s'avère faux ou trompeur, mais qui est présenté comme un fait. Ces résultats erronés peuvent être particulièrement problématiques parce qu'ils peuvent sembler très réalistes : les systèmes d'IA qui les génèrent sont souvent programmés pour être persuasifs et convaincants. Les erreurs peuvent donc être difficiles à repérer. »

IA générative : « L'IA générative est une forme d'IA qui a la capacité de créer du contenu nouveau et original, comme du texte, de la musique, des images ou des vidéos. »

Intelligence artificielle (IA) : « L'intelligence artificielle (IA) est un domaine de l'informatique qui vise à créer des systèmes ou des machines capables de simuler des comportements et des capacités intellectuelles normalement associés à l'intelligence humaine. »

obvia

GRIIPTIC

obvia.ca