

Les IA génératives en éducation

Repères, ressources et activités pour la classe

Construire une culture commune



ÉDITION 2026

Édito

Les intelligences artificielles génératives prennent désormais une place importante dans notre société et dans le quotidien de l'éducation. Depuis la mise à disposition de modèles conversationnels fin 2022, les enseignants, les élèves, les personnels éducatifs s'interrogent, expérimentent, s'inquiètent parfois : nous sommes face à une transformation profonde de notre rapport au savoir et à la création.

À Réseau Canopé, nous avons très vite fait le choix de l'accompagnement. Depuis 2023, nos équipes se sont mobilisées pour proposer des formations afin de répondre aux questionnements et aux réalités du terrain. Ce sont ainsi plus de 45 000 enseignants et personnels éducatifs qui ont été formés, en présentiel dans les 101 Ateliers Canopé, en établissements ou à distance, à l'intelligence artificielle générative, dont près de 35 000 pour la seule année 2025. Des webinaires aux ateliers en présentiel, des parcours d'autoformation aux ressources en ligne sur CanoTech et Pix+ Édu, nous avons déployé une offre qui répond à une demande croissante : comprendre, expérimenter et partager.

Cet outil poursuit cette dynamique. Structuré en quatre chapitres qui vous seront partagés chaque mois, il propose un parcours progressif : comprendre d'abord le fonctionnement des modèles et le cadre éthique, juridique et réglementaire qui encadre leur usage ; construire une culture commune au sein des équipes, en intégrant les enjeux sociétaux et environnementaux ; interroger la transformation du métier d'enseignant, la place de l'esprit critique et les possibilités offertes par l'IA pour l'inclusion ; passer à la pratique pour formuler des instructions efficaces et des cas d'usages concrets.

Il ne s'agit pas d'imposer des pratiques, ni de céder à l'enthousiasme aveugle ou à la défiance systématique. Notre ambition est plus modeste et plus exigeante à la fois : donner à chacun les clés pour faire des choix éclairés. La publication du cadre d'usage de l'IA en éducation par le ministère de l'Éducation nationale en juin 2025 a marqué une étape importante. Cette publication accompagne la mise en œuvre.

L'éducation à l'ère des intelligences artificielles génératives ne pourra se construire sans l'ensemble de la communauté éducative. C'est pourquoi nous avons conçu cet outil, dans l'esprit de coconstruction qui caractérise l'action de Réseau Canopé. Nous espérons qu'il sera un compagnon utile dans cette transformation que nous traversons ensemble.

SAMUEL VITEL,
directeur général de Réseau Canopé

Directeur de publication
Samuel Vitel
Rédacteurs/contributeurs
Bertrand Formet
Stéphanie Comte
Illustrateur
David Tessier
Designer graphique
Isabelle Guicheteau

ISBN : 978-2-240-05800-3
© Réseau Canopé, 2026
(établissement public
à caractère administratif)
Téléport 1 – Bât. @ 4
1, avenue du Futuroscope
CS 80158
86960 Chasseneuil-du-Poitou

Conception hybride humain/IA
Cette publication a été écrite
par des experts de Réseau
Canopé assistés par un système
d'intelligence artificielle générative.
Les experts de Réseau Canopé ont
conservé la maîtrise éditoriale,
la validation des contenus et
la responsabilité finale de la
publication. L'IA générative a été
utilisée pour la structuration,
des propositions de rédaction
et l'enrichissement des contenus,
toujours sous supervision humaine.

Licence Creative Commons
Cet outil d'accompagnement
sur l'IA est mis à disposition selon
les termes de la licence Creative
Commons Attribution – pas
d'utilisation commerciale – Partage
dans les mêmes conditions 4.0
International (CC BY-NC-SA 4.0).

Vous êtes autorisé à :
– partager-copier, distribuer
et communiquer le matériel par
tous moyens et sous tous formats ;
– adapter-remixer, transformer
et créer à partir du matériel.

Selon les conditions suivantes :
– Attribution : vous devez
créditer l'œuvre, intégrer un
lien vers la licence et indiquer
si des modifications ont été
effectuées. Vous devez indiquer
ces informations par tous les
moyens raisonnables, sans toutefois
suggérer que Réseau Canopé
vous soutient ou soutient la façon
dont vous avez utilisé son œuvre.
– Pas d'utilisation commerciale :
vous n'êtes pas autorisé à faire
un usage commercial de cette
œuvre, tout ou partie du matériel
la composant.
– Partage dans les mêmes
conditions : dans le cas où vous
effectuez un remix, que vous
transformez, ou créez à partir
du matériel composant l'œuvre
originale, vous devez diffuser
l'œuvre modifiée dans les mêmes
conditions, c'est-à-dire avec
la même licence avec laquelle
l'œuvre originale a été diffusée.

Texte complet de la licence :
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Sommaire

4

Se former pour accompagner

- 4** Comprendre l'IA, une nécessité pour la communauté éducative
- 7** Les dispositifs de formation
- 10** Coéduquer : associer les familles et la communauté éducative

13

Du cadre national au projet d'établissement : construire une politique commune sur l'IA en équipe

- 13** La charte comme point de départ
- 16** Piloter et coordonner : rôle du pilotage et des référents numériques
- 18** Les communautés de pratiques entre pairs

20

IA génératives et société : former des citoyens éclairés

- 20** Les transformations sociales : travail, inégalités, désinformation
- 23** L'empreinte environnementale de l'IA et du numérique
- 25** Les enjeux géopolitiques : concentration, dépendance, souveraineté
- 28** Penser, choisir, agir : la mission citoyenne de l'école

31

Quiz

- 31** Testez vos connaissances sur l'IA en éducation



Se former pour accompagner

Comprendre les intelligences artificielles génératives, une nécessité pour la communauté éducative

Comprendre les intelligences artificielles génératives est une nécessité collective pour l'ensemble de la communauté éducative et n'est pas réservé à celles et ceux qui les utilisent au quotidien dans leur classe ou dans leur travail. Comme on l'a vu dans le premier chapitre de ce dossier, ces outils constituent un fait social total : ils traversent les pratiques professionnelles, les modes de communication, les loisirs et inévitablement la vie scolaire. Les enfants et les adolescents y sont exposés, qu'on le veuille ou non, dans et hors de la classe. Cette réalité appelle une réponse cohérente et indépendante des choix individuels d'usage.

La question n'est donc pas tant « dois-je utiliser une IA générative dans ma pratique ? » que « suis-je en mesure d'accompagner les élèves dans la compréhension des IA génératives ? ». Répondre à cette seconde question suppose un socle commun de connaissances partagé par l'ensemble des personnels : comprendre comment les modèles fonctionnent, quelles sont leurs limites, ce qu'ils impliquent sur les plans éthique, juridique et social. Ce socle ne s'acquiert pas nécessairement par l'usage quotidien, mais il requiert une démarche de formation active et continue.

Le cadre d'usage de l'IA en éducation publié par le ministère de l'Éducation nationale en juin 2025 est explicite sur ce point page 9 : « L'usage de l'IA doit être accompagné d'une réflexion continue et rend nécessaire la formation de tous les personnels, en y associant le monde de la recherche. » Cette formation n'est pas une option réservée aux enseignants les plus à l'aise avec le numérique : c'est une condition de la cohérence éducative. Un établissement ou une école dans lesquels une partie de l'équipe ignorerait ces enjeux pendant que l'autre les intégrerait dans ses pratiques ne pourrait que difficilement offrir aux élèves un accompagnement homogène et éclairé.

Cette exigence concerne l'ensemble des personnels au-delà des seuls enseignants. Les personnels administratifs, les accompagnants des élèves en situation de handicap, les conseillers principaux d'éducation, les psychologues de l'Éducation nationale, etc. : toutes et tous interagissent avec les élèves, participent à leur encadrement quotidien et contribuent, consciemment ou non, à façonner leur rapport au monde numérique.



Les cadres de l'institution ont ici un rôle particulier à jouer. Dans le second degré, les chefs d'établissement sont les premiers garants de la cohérence éducative au sein de leur structure : c'est à eux qu'il revient d'impulser une dynamique collective, de créer les conditions d'un dialogue entre personnels et de veiller à ce que la formation ne reste pas une démarche isolée. Les corps d'inspection (inspecteurs de l'Éducation nationale (IEN) dans le premier degré, inspecteurs d'académie-inspecteurs pédagogiques régionaux (IA-IPR) dans le second) jouent un rôle d'accompagnement et d'impulsion pédagogique déterminant, notamment dans la définition des priorités de formation au sein des académies et des circonscriptions.

Cette cohérence est d'autant plus importante que les élèves, eux, ne distinguent pas les disciplines ni les niveaux : ils construisent leur rapport aux IA génératives à travers l'ensemble de leurs interactions scolaires, avec tous les adultes qui les encadrent. Un discours partagé entre enseignants, direction, personnels administratifs et familles sera plus efficace qu'une série d'initiatives individuelles, aussi pertinentes soient-elles. La diversité des postures face à ces outils reste légitime et souhaitable : elle contribue elle-même à la formation de l'esprit critique des élèves mais elle gagnera à s'inscrire dans un cadre collectivement pensé et assumé.

FOCUS

La formation comme levier collectif

Entre janvier 2023 et janvier 2025, Réseau Canopé a accompagné plus de 45 000 enseignants et personnels éducatifs sur les IA génératives, dont 33 000 au cours de la seule année 2025.

Ces chiffres traduisent une réalité de terrain : la demande de formation ne vient pas uniquement des « passionnés de numérique ».

Elle émerge de plus en plus des équipes entières, des conseils de maîtres, des journées pédagogiques. Ce glissement vers une formation collective plutôt qu'individuelle est significatif : c'est la culture commune, plus que la compétence solitaire, qui construit une réponse éducative cohérente.

Chez Réseau Canopé, nous concevons des ressources, retrouvez notre catalogue régulièrement enrichi pour rejoindre nos formations [ici](#) !

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Cartographier les besoins de formation en équipe

🔗 Enseignants et personnels éducatifs, réunion d'équipe | ⌚ 45 min

OBJECTIF

Identifier les besoins individuels et collectifs de formation sur les IA génératives pour définir des priorités communes.

Chaque participant complète individuellement le quiz proposé à la fin du chapitre 1. Cette phase est strictement personnelle : les réponses ne sont pas partagées. L'objectif n'est pas d'évaluer mais de se situer avant d'entrer dans une réflexion collective : fonctionnement des modèles, postures face à l'IA, risques éthiques, cadre d'usage et évaluation, souveraineté numérique, RGPD.

L'animateur (directeur d'école, chef d'établissement, IEN, conseiller pédagogique, enseignant référent en usages numériques (ERUN) ou référent numérique...) propose ensuite une collecte anonyme des réponses, par exemple via un vote à main levée sans justification, un tableau blanc où chacun coche ses zones d'incertitude, ou un outil numérique de sondage anonyme. Si l'équipe le souhaite et qu'un climat de confiance le permet, cette phase peut aussi se faire de façon ouverte, avec l'accord explicite de tous. Dans les deux cas, l'objectif est le même : faire émerger les grandes tendances sans exposer les participants. L'animateur engage alors une discussion à partir de quelques questions simples : sur quels sujets se sent-on le moins à l'aise ? Quelles questions ont suscité des doutes ou des débats ? Quels thèmes semblent prioritaires à approfondir en équipe ?

La dernière phase est consacrée à la planification : l'équipe identifie deux ou trois priorités de formation et esquisse un premier plan d'action en s'appuyant sur les dispositifs présentés dans la sous-section suivante.

ACTIVITÉ 2

Jeu de Nim : quand la machine ne se trompe jamais

🔗 Cycle 3 (CM1-CM2-6^e), activité débranchée | ⌚ 30-40 min

OBJECTIF

Comprendre qu'une machine suit et reproduit des règles.

PHASE 1 → Jeu libre | ⌚ 10 min

Par binômes, les élèves jouent au jeu de Nim : 15 allumettes sont posées sur la table, chaque joueur en retire 1, 2 ou 3 à son tour. Celui qui prend la dernière a perdu. Après plusieurs parties, l'enseignant introduit un troisième joueur : lui-même, qui joue selon une stratégie secrète et gagne systématiquement.

PHASE 2 → Découverte de la règle | ⌚ 10 min

Deux élèves volontaires viennent jouer devant la classe face à l'enseignant, qui applique toujours sa stratégie secrète et gagne à nouveau. La classe observe et cherche collectivement ce que l'enseignant fait de différent. L'enseignant révèle progressivement la règle : il faut toujours laisser un multiple de 4 à l'adversaire. Il explique qu'un programme informatique fonctionne de la même façon : il applique une règle à partir d'exemples, sans jamais « réfléchir » ni improviser.

PHASE 3 → Discussion | ⌚ 10-15 min

L'enseignant révèle que cette situation n'est pas nouvelle : dès 1940, à l'Exposition universelle de New York, une machine d'une tonne appelée *Nimatron* jouait au jeu de Nim face au public. Sur 100 000 parties disputées, elle en a remporté 90 000. Pourtant, son concepteur, le physicien Edward Condon, avait pris soin de la ralentir délibérément pour qu'elle ne réponde pas instantanément : laisser croire qu'elle « réfléchissait » rendait la partie plus intéressante pour les joueurs. La machine ne pensait pas, elle appliquait une règle.

L'enseignant pose alors les questions à la classe : est-ce que la machine comprend le jeu ? Pourrait-elle jouer à un jeu dont personne ne lui a appris les règles ? Qu'est-ce qui distingue « suivre une règle » de « comprendre » ? Ce détail sur le ralentissement volontaire peut introduire une première réflexion sur ce que les IA génératives nous donnent à voir aujourd'hui.



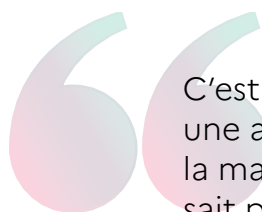
Comment nous adapter collectivement ?

Dans cette vidéo CanoTech, Erwan Paitel, inspecteur général de l'Éducation et rapporteur de la Commission de l'intelligence artificielle générative, explore l'impact de l'IA générative sur la société. Il met en lumière les défis éducatifs majeurs : former enseignants, élèves et parents à comprendre, critiquer et utiliser ces outils pour préparer des citoyens éclairés et responsables et s'interroge sur la manière dont le système éducatif doit s'adapter. Regardez la vidéo.



Et les élèves, qu'en pensent-ils ?

Pour mieux comprendre et vous proposer les formations qui répondent à vos besoins d'enseignants, chez Réseau Canopé, nous avons mené une étude sur le sujet des représentations des IA chez les jeunes. À cette occasion, ils nous ont livré leur sentiment.



C'est toujours mieux de donner une arme à quelqu'un qui sait la maîtriser que quelqu'un qui ne sait pas la maîtriser. Parce que là, celui qui va la maîtriser, il saura ce qu'il faut faire et pas faire, et aussi, il saura les conséquences s'il fait la chose, alors que quelqu'un qui n'est pas conscient, il va faire tout ce qu'il veut. ”

Lallie

Moi, je pense qu'il faut l'apprendre, parce que plus tard, ça deviendra vraiment un outil complémentaire, je pense, de l'Homme, parce que là, déjà, dans certains métiers qui nécessitent des ordinateurs, très, très souvent, les gens recourent aux IR. Et oui, je pense que ça va devenir important quand on sera adultes. Du coup, il faut l'apprendre. Mais il ne faut pas être dépendant de l'IA. ”

Dan

Les dispositifs de formation

Se former sur les IA génératives représente un effort réel mais un écosystème de ressources s'est progressivement structuré à toutes les échelles pour accompagner cet engagement.

À l'échelle européenne, le MOOC AI4T (Artificial Intelligence for and by Teachers), développé dans le cadre d'un projet impliquant plusieurs pays partenaires dont la France, propose une approche progressive des fondements des IA génératives et de leurs applications pédagogiques, accessible en autonomie et sans prérequis technique. C'est une première étape utile pour poser des bases solides.

Au niveau national, le ministère de l'Éducation nationale s'appuie sur plusieurs structures complémentaires. La Communauté de réflexion en éducation sur l'intelligence artificielle (CREIA) produit des ressources courtes et des modules de formation conçus pour répondre à des questions concrètes de terrain. Le Campus de l'innovation IA et numérique propose des rencontres et des ressources thématiques à destination des enseignants et des formateurs.

Réseau Canopé constitue un pilier central de cet écosystème, avec plusieurs dispositifs complémentaires accessibles depuis la page IA et éducation. Depuis 2023, ce sont plus de 45 000 enseignants et personnels éducatifs qui ont été formés aux IA génératives en présentiel, en établissements ou à distance. CanoTech propose gratuitement des webinaires, des vidéos courtes et des modules interactifs en accès libre, organisés en séries thématiques. Parmi les formations recommandées pour démarrer figure notamment « l'intelligence artificielle en éducation : des bases pour mieux comprendre ».





Le dispositif Pix+ Édu, conçu avec la Direction du numérique pour l'éducation et Pix, propose des capsules vidéo, des interviews d'experts et des tables rondes.

Les parcours Magistère permettent d'approfondir les connaissances en autonomie.

Le podcast Extra classe offre enfin des témoignages d'enseignants et de chercheurs, utiles pour nourrir la réflexion au quotidien.

À noter également le déploiement, depuis janvier 2026, de deux parcours Pix dédiés à l'IA, obligatoires à la rentrée prochaine pour les élèves de 4^e, de 2^{de} et de 1^{re} année de CAP. Couvrant le fonctionnement des IA génératives, la rédaction d'instructions, la protection des données et les impacts environnementaux, ces modules constituent un socle commun sur lequel les équipes peuvent s'appuyer pour coordonner leur approche pédagogique. Un parcours spécifique à destination des enseignants est annoncé.

À l'échelle locale, les 101 Ateliers Canopé répartis sur l'ensemble du territoire proposent des formations en présentiel, des ateliers entre pairs et des accompagnements à la demande des chefs d'établissement ou des directeurs d'école. Ces espaces permettent de travailler collectivement, d'expérimenter les outils et de partager des pratiques dans un cadre ancré dans les réalités du terrain.

Dans le premier degré, les plans de formation de circonscription et les plans départementaux, pilotés par les IEN et les directions de services départementaux de l'Éducation nationale (DSDEN) en lien avec les ERUN, constituent des leviers pour organiser une montée en compétences individuelles comme collective des équipes d'école. Dans le second degré, les écoles académiques de formation continue (EAFC) déploient des formations mobilisables dans le cadre des plans de formation académiques, avec l'appui des délégations régionales académiques au numérique éducatif (DRANE) et de Réseau Canopé.

FOCUS

Le parcours Pix IA, un socle commun pour les équipes

Le déploiement depuis janvier 2026 de deux parcours Pix dédiés à l'IA constitue un point d'appui inédit pour les équipes pédagogiques. Tous les élèves de 4^e, de 2^{de} et de 1^{re} année de CAP vont traverser les mêmes contenus sur le fonctionnement des IA génératives, la rédaction d'instructions, la protection des données et les impacts environnementaux. Cette base commune n'est pas seulement une opportunité pour les élèves : elle offre aux enseignants un référentiel partagé à partir duquel construire des séquences, prolonger les apprentissages et harmoniser les discours entre disciplines.

[Découvrez les parcours PIX IA](#)

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Construire son parcours de formation

🔗 Enseignants et personnels éducatifs, réunion d'équipe ou travail individuel | ⌚ 30 min

OBJECTIF

Identifier les dispositifs de formation adaptés aux besoins repérés collectivement lors de l'activité précédente.

En s'appuyant sur les priorités identifiées lors de l'activité 1 de la partie précédente, chaque participant explore individuellement l'offre disponible parmi les pistes énoncées. Pour chaque besoin identifié, il repère un dispositif adapté : une formation courte sur CanoTech, un parcours Magistère, une session EAFC ou au plan de formation départemental, un accompagnement via l'Atelier Canopé de proximité, etc.

L'animateur (directeur d'école, chef d'établissement, IEN, ERUN ou référent numérique) recueille ensuite les propositions et les organise collectivement : quels dispositifs répondent aux besoins prioritaires de l'équipe ? Lesquels peuvent être suivis individuellement, lesquels gagneraient à être suivis en groupe ? La séance se conclut par la définition d'un premier plan d'action commun, avec un plan d'action à suivre (demandes, inscriptions, calendrier...).

ACTIVITÉ 2

Les parcours Pix IA

🔗 4^e, 2^{de}, 1^{re} année de CAP | ⌚ 2 séances de 45 à 60 min
💻 Ordinateurs ou tablettes

OBJECTIF

Découvrir et réaliser les deux parcours Pix dédiés à l'IA, obligatoires depuis le BO n° 6 du 5 février 2026.

PHASE 1 → Présentation

💻 Séance 1 | ⌚ 10 min

L'enseignant présente brièvement les deux parcours disponibles sur Pix. Il précise que chaque parcours commence par un diagnostic personnalisé de 3 à 6 minutes, puis propose des modules d'apprentissage adaptés au niveau de chaque élève, d'environ 10 minutes chacun. Il communique le code du premier parcours via Pix Orga et souligne que ces parcours ne sont ni une injonction à utiliser l'IA ni à l'interdire, mais un outil pour comprendre ce qui se cache derrière ces technologies.

PHASE 2 → Parcours 1

💻 Séance 1 | ⌚ 30-40 min

Les élèves réalisent individuellement le parcours 1 « Décrypter le fonctionnement et les enjeux de l'IA ». L'enseignant circule sans intervenir sur les réponses. En fin de séance, il recueille les premières impressions : qu'est-ce qui a surpris ? Quels modules ont été recommandés par la plateforme ?

PHASE 3 → Parcours 2

💻 Séance 2 | ⌚ 30-40 min

Lors d'une seconde séance, les élèves réalisent le parcours 2 « Utiliser l'IA générative de façon éclairée et efficace ». Une mise en commun conclusive permet d'identifier les notions à approfondir collectivement : hallucinations, biais, rédaction d'instructions. L'enseignant peut s'appuyer sur les résultats agrégés disponibles dans Pix Orga pour orienter les échanges.



Développez vos connaissances avec la série Pix+ Édu

Comment accompagner élèves et enseignants dans la découverte des IA génératives ? Nous avons conçu, en collaboration avec la Direction du numérique pour l'Éducation, la Dgesco et Pix, une série de ressources dans le cadre du dispositif Pix+ Édu. Développez vos connaissances sur les IA génératives en consultant des capsules en motion design, des interviews d'experts, des tables rondes et des podcasts !

Découvrez la série.



Coéduquer : associer les familles et la communauté éducative

La question des IA génératives ne concerne pas que les murs de l'école. Les élèves utilisent ces outils chez eux, parfois sans cadre, et les familles s'interrogent : est-ce que mon enfant triche s'il utilise une IA générative ? Est-ce autorisé, est-ce dangereux ? Comment l'accompagner ? Construire une culture commune des IA génératives suppose donc d'associer les familles à cette démarche, non pas pour leur déléguer une responsabilité pédagogique, mais pour les accompagner et pour que le discours tenu à l'école et celui qui circule à la maison ne soient pas contradictoires.

Les parents et tuteurs légaux sont bien sûr exposés aux IA génératives sans forcément qu'un cadre réflexif leur ait été proposé. Certains les utilisent au travail en mesurant ou pas les limites, d'autres les utilisent avec expertise et recul ou les craignent sans les connaître ou les utilisent au quotidien avec esprit critique, d'autres encore les considèrent comme de simples moteurs de recherche améliorés. Cette hétérogénéité est un point de départ, pas un obstacle : elle reflète exactement la diversité des postures que l'on retrouve dans la société et chez les enseignants, et elle appelle le même type d'accompagnement progressif.

Informers les familles, c'est leur donner les mêmes repères que ceux construits avec leurs enfants : comprendre ce que ces outils font réellement, ce qu'ils ne font pas, et pourquoi l'école propose un cadre d'usage. Cette information doit être accessible, sans jargon, et ancrée dans des situations concrètes que les parents reconnaissent : un enfant qui demande à une IA de rédiger sa rédaction, une image générée dont on ne sait pas si elle est réelle, une réponse présentée avec assurance mais inexacte. Ce sont ces situations du quotidien qui rendent la question tangible.

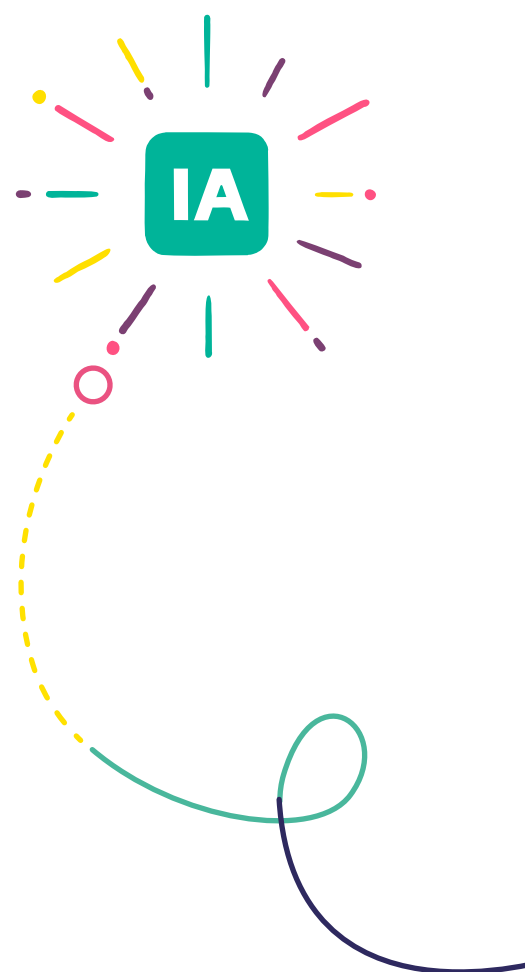
La communication peut prendre des formes variées selon les contextes et les ressources disponibles : une présentation lors d'une réunion de rentrée ou d'un conseil d'école, un moment d'échange ouvert, un document synthétique joint au carnet de liaison ou diffusé via l'ENT, une page dédiée sur le site de l'école ou de l'établissement, ou encore un message ciblé au moment où les parcours Pix IA sont proposés aux élèves.

Dans le premier degré, le directeur d'école joue un rôle central dans cette communication ; dans le second degré, ce rôle revient au chef d'établissement, avec l'appui des conseillers principaux d'éducation (CPE) et des délégués de parents d'élèves. Dans tous les cas, l'objectif n'est pas de convaincre les familles d'adopter une position particulière sur l'IA, mais de leur donner les éléments pour accompagner leur enfant avec discernement.

Construire une culture commune suppose aussi, et peut-être avant tout, d'écouter celles et ceux qui sont au centre de ces enjeux : les enfants et les adolescents eux-mêmes. Leurs usages des IA génératives sont souvent bien plus développés et diversifiés que ce que les adultes imaginent, mais ils ne s'accompagnent pas toujours d'une compréhension de ce qui se passe réellement.

Derrière les usages, il y a souvent des craintes mêlées d'attentes : peur de mal faire, de se faire prendre, de ne plus savoir si un travail est vraiment le sien, mais aussi besoin d'être guidé sans être jugé, de comprendre les règles et leur sens, envie d'explorer, de créer, de gagner du temps avec ces outils.

Prendre le temps d'entendre cette parole, en heure de vie classe, en conseil de classe, ou dans des espaces informels, est une condition pour que les règles posées par l'école soient comprises et non simplement subies.



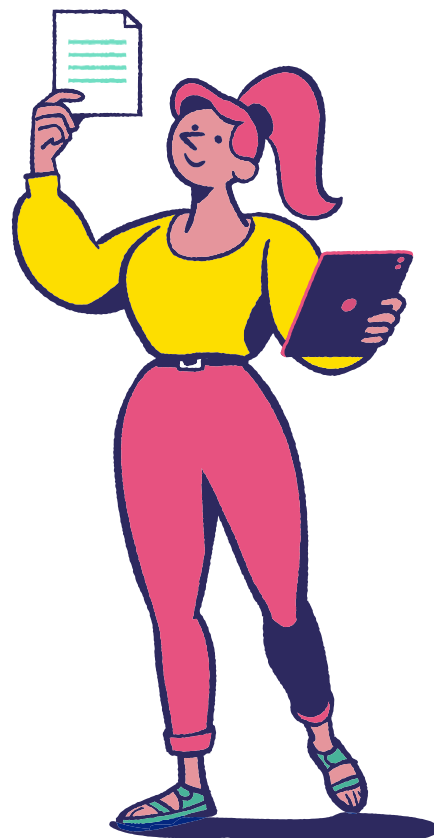


Les élèves délégués, les écodélégués là où ils existent, ou simplement un temps régulier peuvent être des points d'entrée pour recueillir ces retours et en tenir compte dans l'élaboration du cadre commun.

Au-delà de l'information, certains établissements choisissent d'aller plus loin en organisant des moments d'échange ouverts aux familles. Les Cafés IA, initialement conçus comme des espaces de dialogue entre éducateurs et plus largement citoyens, peuvent être ouverts aux parents : une heure en soirée, un format convivial, quelques démonstrations concrètes, un sujet cadré et un temps d'échanges libres suffisent souvent à déconstruire des craintes ou des enthousiasmes mal informés. Réseau Canopé anime des Cafés IA et accompagne les établissements et les équipes qui souhaitent organiser ce type de temps : prise de contact avec l'Atelier Canopé de proximité, appui à la conception du format, ressources pour animer la discussion et outiller les participants. Ce dispositif peut ainsi devenir un espace de rencontre entre enseignants, familles et, selon les contextes, d'autres acteurs de la communauté éducative locale.

La coéducation peut également s'appuyer sur des acteurs extérieurs à l'école. Les médiathèques, les centres sociaux, les associations d'éducation populaire et les collectivités territoriales développent de plus en plus d'actions de sensibilisation aux enjeux du numérique et de l'IA à destination du grand public. Articuler ces initiatives avec ce qui se fait en classe permet d'éviter les messages contradictoires et de renforcer la cohérence éducative au-delà du temps scolaire.

Enfin, les élèves eux-mêmes peuvent être des relais précieux auprès de leurs familles. Lorsqu'un élève est capable d'expliquer à ses parents ce qu'est une hallucination (ces réponses fausses mais assurées évoquées dans le premier chapitre), pourquoi une IA peut reproduire des stéréotypes ou comment fonctionne un modèle de langage, la culture commune s'étend naturellement au-delà de la classe. Ce rôle de passeur n'est pas à négliger : il renforce les apprentissages des élèves tout en faisant de la co-éducation une réalité concrète.



FOCUS

Envie d'une pause-café IA ?

Un temps d'échange et de débat, un atelier autour des IA génératives et de la coéducation vous intéresse ?
Rapprochez-vous de votre Atelier Canopé
 pour préparer un Café IA !

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Préparer une soirée familles sur l'IA

📌 Enseignants et direction, réunion d'équipe préparatoire | ⌚ 1 h

OBJECTIF

Concevoir un temps d'information et d'échange destiné aux familles en s'appuyant sur les ressources disponibles.

En équipe restreinte (un ou deux enseignants, le directeur d'école ou le chef d'établissement, le CPE), on choisit d'abord le format le plus adapté au contexte : réunion parents classique, Café IA ouvert, atelier démonstration. On identifie ensuite un sujet de réflexion ou deux ou trois situations concrètes tirées de la vie de la classe ou de l'établissement, pour ancrer l'échange dans le quotidien des familles.

L'équipe se renseigne sur le site de Café IA pour obtenir des ressources liées et/ou prend contact avec l'Atelier Canopé de proximité pour un éventuel appui à l'animation.

On prépare enfin un support de présentation au besoin et un document d'une page à remettre aux familles présentes, reprenant les points essentiels du cadre d'usage et les ressources disponibles pour prolonger la réflexion à la maison.

ACTIVITÉ 2

Et vous, l'utilisez-vous et si oui, comment ?

📌 Collège (6^e à 3^e) | ⌚ 1 h en classe + temps de restitution à l'échelle de l'établissement

OBJECTIF

Recueillir la parole des élèves sur leurs usages, leurs craintes et leurs attentes vis-à-vis des IA génératives.

PHASE 1 → Questionnaire individuel

⌚ 15 min

Chaque élève répond anonymement à une dizaine de questions courtes : à quelle fréquence utilises-tu une IA générative ? Pour quoi faire ? Qu'est-ce qui t'inquiète ? Qu'est-ce qui te plaît ? L'enseignant collecte les réponses via un outil numérique ou sur papier.

PHASE 2 → Discussion en petits groupes

⌚ 25 min

Par groupes de quatre, les élèves échangent sur leurs réponses et dégagent deux ou trois constats communs : ce que la majorité fait, ce qui divise, ce qui interroge.

PHASE 3 → Restitution en classe

⌚ 20 min

Chaque groupe présente ses constats. L'enseignant note les points saillants et s'engage à en tenir compte dans la construction du cadre d'usage de la classe rédigé en lien avec le cadre de l'établissement.

PHASE 4 → Mise en commun à l'échelle de l'établissement

🕒 Optionnel

Si l'activité est menée simultanément dans plusieurs classes d'une même cohorte, les résultats peuvent être agrégés et présentés en conseil de classe, en heure de vie de classe, lors d'une assemblée de délégués voire partagés aux familles.

Cette mise en commun permet de dégager une photographie des usages à l'échelle de l'établissement et d'alimenter la réflexion collective sur le cadre commun.



Nos ressources et formations pour comprendre la coéducation

Que signifie « coéduquer » ? Quels sont les enjeux de la coéducation ? Quels dispositifs et quels outils sont mis à disposition ? Vous trouverez des réponses à toutes ces questions sur notre plateforme CanoTech, dans la rubrique « Renforcer la coéducation » !

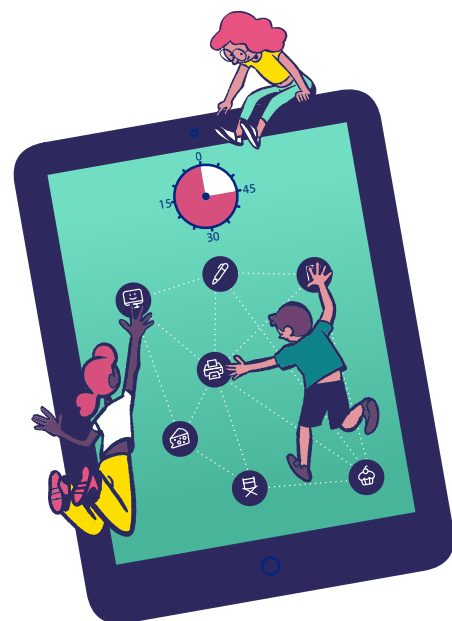
Du cadre national au projet d'établissement : construire une **politique commune** **sur l'IA** en équipe

La charte comme point de départ

Une charte d'usage de l'IA n'a de valeur que si elle est comprise, si les utilisateurs se la sont appropriée et si elle reste vivante. Trop souvent les documents de ce type sont élaborés par une poignée de personnes, diffusés en début d'année et rapidement oubliés. Ce qui fait la différence, ce n'est pas la qualité rédactionnelle du document, c'est le processus qui y a conduit et ce qui se passe après.

Le cadre d'usage national publié par le ministère en juin 2025 constitue le socle. Il pose les repères éthiques, pédagogiques, juridiques et environnementaux, les mêmes quatre repères structurants présentés dans le premier chapitre de ce parcours, qui s'appliquent à tous les établissements, publics comme privés sous contrat. Mais un cadre national ne peut pas tout prévoir : il donne des principes, pas des réponses à toutes les situations spécifiques de chaque école, de chaque collège ou de chaque lycée. La charte d'établissement pourrait être une modalité intéressante pour s'approprier le cadre d'usage de l'IA en éducation. Une charte d'usage du numérique éducatif et des IA génératives pourrait être élaborée, sous l'initiative et l'autorité des chefs d'établissements, des DASEN et des recteurs. Elle opérerait comme un vecteur de compréhension et d'appropriation collective.

Si elle est mise en œuvre, cette charte d'établissement ne peut pas être rédigée par la seule direction ou par quelques enseignants volontaires. Pour qu'elle soit réellement partagée, elle doit être coconstruite avec l'ensemble de la communauté évoquée plus haut : les enseignants bien sûr, mais aussi les personnels non enseignants, les Accompagnants des élèves en situation de handicap (AESH), les agents de vie scolaire, les personnels administratifs, les parents d'élèves et les élèves eux-mêmes. Les usages et les craintes recueillis auprès des élèves, comme les retours des familles lors d'une soirée d'information, constituent un matériau précieux pour alimenter cette coconstruction. Ce qui émerge de ces échanges est souvent plus ancré et plus concret que les formulations institutionnelles. Le conseil d'administration, le conseil pédagogique ou le conseil d'école selon le degré sont des espaces pour finaliser et adopter ce document collectivement.





Le point de départ le plus efficace pour construire cette charte d'établissement est souvent de partir de ce qui existe déjà : le cadre national bien sûr, le règlement intérieur, la charte informatique et les usages en place. La charte IA n'est pas un document supplémentaire qui vient s'ajouter à d'autres, mais une mise à jour de ce cadre existant à la lumière des IA génératives. Cette continuité rassure et facilite l'appropriation par toutes et tous.

Dans le second degré à partir de la 4^e, la charte d'établissement peut servir de cadre de référence à la charte de classe. Le chapitre 1 a montré comment construire cette charte avec les élèves, à partir de situations concrètes et de débats sur ce qui constitue une aide légitime ou une fraude. Ce travail de proximité est important : il permet une appropriation de la charte de l'établissement et il donne du sens aux règles en les faisant émerger du groupe plutôt qu'en les imposant de l'extérieur. Il gagne en cohérence lorsqu'il s'inscrit dans un cadre d'établissement partagé : les deux niveaux se nourrissent mutuellement, la charte de classe peut faire remonter des questions ou des situations non prévues par la charte d'établissement, qui peut en retour évoluer pour en tenir compte.

La question des usages professionnels mérite une attention particulière. Nombreux sont les enseignants et les personnels qui utilisent déjà des outils d'IA générative dans leur travail quotidien, souvent sans cadre explicite et sans que l'établissement en soit informé. Cette situation n'est pas sans risques : des données personnelles d'élèves peuvent être transmises à des services tiers sans base légale, des documents internes traités par des outils non conformes au cadre juridique européen (RGPD, AI Act) sans maîtrise effective sur les données et les algorithmes, des pratiques développées peuvent l'être sans cohérence collective.

Une charte à destination des personnels, distincte de celle destinée aux élèves, permettra de nommer ces usages, de les encadrer et de les sécuriser. Elle précise quels outils peuvent être utilisés dans un cadre professionnel, dans quelles conditions, et rappelle les obligations liées au RGPD : ne jamais saisir de données à caractère personnel dans un outil non référencé, vérifier que les traitements sont inscrits au registre de la DSDEN, de l'établissement ou du rectorat, et solliciter si nécessaire l'avis du délégué à la protection des données académique. Loin d'être un frein, ce cadre est ce qui permet aux personnels d'utiliser ces outils sereinement et de manière sécurisée pour tous.

Enfin, une charte n'est pas un document figé. Les usages évoluent rapidement, les outils changent, les questions des élèves se renouvellent. Prévoir dès le départ un moment annuel de révision collective, même bref, est ce qui lui permet de rester un outil vivant plutôt qu'un affichage obligatoire.



Les recommandations de la CNIL pour intégrer l'IA à l'école

Pour accompagner les enseignants et les responsables d'établissement dans l'intégration de l'IA à l'école, La Commission nationale de l'informatique et des libertés met deux foires aux questions à disposition (CNIL, Utilisation des systèmes d'IA dans les établissements scolaires, juin 2025). L'une pour les enseignants sur les bonnes pratiques en classe, l'autre pour les responsables d'établissement sur les obligations légales et la mise en conformité. [Découvrez les FAQ](#)

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Construire la charte IA de l'établissement

🔗 Équipe pédagogique et personnels, conseil pédagogique | ⌚ 2 h

OBJECTIF

Coconstruire une charte d'usage de l'IA adaptée au contexte de l'établissement, en partant du cadre national et des documents existants.

En amont, le chef d'établissement ou le directeur d'école mandate un petit groupe (réfèrent numérique, CPE, un enseignant volontaire) pour préparer un document de travail : extraits du cadre d'usage national, charte informatique en vigueur, règlement intérieur. Ce document est partagé avant la séance.

En séance, on travaille en trois temps.

On part d'abord des usages réels : quels outils les personnels utilisent-ils déjà ? Dans quels contextes ? Avec quels doutes ? Ce tour de table informel permet de nommer les pratiques existantes sans jugement.

On identifie ensuite les points de tension ou d'incertitude qui appellent une clarification collective : utilisation d'outils non référencés, traitement de données élèves, cohérence des pratiques entre disciplines.

On rédige enfin, par groupes, les grandes orientations de la charte, en distinguant les usages avec les élèves et les usages professionnels.

Une synthèse est produite en fin de séance et soumise à validation lors du conseil d'administration ou du conseil d'école.

ACTIVITÉ 2

Contribuer à la charte de l'établissement

🔗 À partir de la 4^e
⌚ 2 séances d'1 h

OBJECTIF

Permettre aux élèves de contribuer activement à l'élaboration de la charte d'usage de l'IA de leur établissement, en partant du cadre national.

PHASE 1 → Prise de connaissance

🗨 Séance 1 | ⌚ 20 min

➤ L'enseignant présente les quatre repères du cadre d'usage national (éthiques, pédagogiques, juridiques, environnementaux) et explique que l'établissement est en train de construire sa propre charte à partir de ce socle commun. Il précise que les propositions des élèves alimenteront directement ce travail collectif.

PHASE 2 → Travail en groupes

🗨 Séance 1 | ⌚ 40 min

Par groupes de quatre, les élèves examinent deux ou trois situations concrètes : utiliser une IA pour rédiger un devoir, générer une image pour un exposé, utiliser un outil non autorisé par l'établissement. Pour chaque situation, ils proposent une règle formulée simplement, en précisant à quel repère du cadre national elle se rattache et pourquoi elle leur semble juste et applicable.

PHASE 3 → Mise en commun et débat

🗨 Séance 2 | ⌚ 40 min

Les propositions sont présentées à la classe, discutées et confrontées. Les points de consensus et les points de désaccord sont notés. La classe s'accorde sur une liste de cinq principes qu'elle souhaite voir figurer dans la charte d'établissement, en veillant à ce que chacun des quatre repères du cadre national soit représenté.

PHASE 4 → Transmission

🗨 Séance 2 | ⌚ 20 min

Le document produit est mis en forme et transmis au chef d'établissement ou au réfèrent numérique pour alimenter la version finale de la charte d'établissement. L'enseignant s'engage à informer la classe des suites données à leurs propositions.

En mettant le nez dans les IA, les élèves se rendent compte qu'il y a des limites. Ce qui fait peur à certains collègues, c'est le changement de méthode de travail mais il faut s'en emparer pour ne pas être mangé.

Florence, enseignante en arts plastiques, collège



Piloter et coordonner : rôle du pilotage et des référents numériques

Dans le premier degré, l'enseignant qui s'interroge sur les IA génératives n'est pas seul. La directrice ou le directeur d'école jouent un rôle de coordination : c'est eux qui impulsent la dynamique collective, s'assurent que la formation est accessible à toute l'équipe et que les usages se développent dans un cadre cohérent.

Il ne s'agit pas pour eux d'être experts en IA, ils créent les conditions d'un travail collectif : dégager du temps en conseil de maîtres, relayer les ressources disponibles et faciliter le lien avec la circonscription.

L'enseignant référent aux usages du numérique et les conseillers pédagogiques de la circonscription sont les interlocuteurs techniques et pédagogiques de proximité : ils accompagnent les équipes, animent des temps de formation et peuvent intervenir directement dans les écoles à la demande.

Les IEN de circonscription, en lien avec la DSDEN, pilotent quant à eux les plans de formation de circonscription et départementaux et peuvent mobiliser des ressources académiques pour répondre aux besoins identifiés. Réseau Canopé constitue un appui complémentaire précieux : les directions d'école peuvent solliciter l'Atelier Canopé du département pour organiser une formation en établissement, un Café IA ou un accompagnement à la construction de la charte, en lien avec la circonscription et la DSDEN.

Dans le second degré, le chef d'établissement est le garant de la cohérence d'ensemble : c'est lui qui inscrit la question de l'IA dans le projet d'établissement, impulse l'élaboration de la charte et s'assure que les personnels disposent du temps et des ressources nécessaires pour se former. Il s'appuie pour cela sur le référent numérique (RUPN, responsable des usages pédagogiques du numérique dans le second degré). Ce dernier est l'interlocuteur de premier niveau pour les enseignants : il connaît les outils disponibles, les ressources institutionnelles, et peut orienter vers les formations proposées par l'EAFC, la DRANE et Réseau Canopé.

Ici aussi, Réseau Canopé peut être sollicité directement par le chef d'établissement ou le RUPN pour intervenir en formation, animer un Café IA ouvert aux familles ou accompagner l'équipe dans l'élaboration de son cadre commun.

Dans les deux degrés, ces acteurs ne sont pas des décideurs extérieurs à l'équipe : ce sont des ressources que l'enseignant peut mobiliser, des interlocuteurs à solliciter quand une question dépasse le cadre de la classe. Savoir qui fait quoi, à quelle échelle et avec quelles marges de manœuvre, c'est ce qui permet de ne pas rester seul face aux questions que posent les IA génératives.



Pilotage du numérique pour l'éducation : équipements, outils et textes officiels

Le développement du numérique éducatif modernise l'administration, favorise la communication, permet de former des citoyens compétents face aux enjeux liés aux technologies et aux IA mais la question du numérique nécessite d'avoir une vision globale.

L'Institut des hautes études de l'éducation et de la formation (IH2EF) fait le point sur le sujet.

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Cartographier ses interlocuteurs numériques de proximité

🔗 Enseignants et personnels, réunion d'équipe | ⌚ 45 min

OBJECTIF

Construire collectivement une cartographie des acteurs ressources disponibles sur les questions d'IA générative, avec leurs coordonnées.

En groupe, les participants complètent ensemble une carte d'interlocuteurs adaptée à leur degré.

Dans le premier degré : directeur d'école, ERUN de circonscription, IEN, Atelier Canopé départemental. Dans le second degré : chef d'établissement, RUPN, IA-IPR de chaque discipline représentée, Atelier Canopé de proximité.

Pour chaque interlocuteur, on renseigne le nom, les coordonnées et ce qu'il peut apporter concrètement : formation en établissement, accompagnement à la charte, animation d'un Café IA, ressources pédagogiques...

On identifie enfin les manques : quel interlocuteur l'équipe ne connaît pas encore ? Quel besoin reste sans réponse ? Le document produit est partagé avec toute l'équipe et mis à jour à chaque rentrée.

Dans une autre réunion, on pourra identifier les ressources académiques et nationales mobilisables.

ACTIVITÉ 2

Qui accompagne le numérique et l'IA dans mon lycée ?

🔗 Lycée | ⌚ 2 séances d'1 h

OBJECTIF

Identifier les acteurs qui encadrent les usages du numérique et de l'IA dans l'établissement et comprendre leurs rôles respectifs.

PHASE 1 → Préparation de l'enquête

🗨 Séance 1 | ⌚ 1 h

Par groupes de trois ou quatre, les élèves choisissent un acteur à interviewer parmi les personnels de l'établissement : le chef d'établissement, le RUPN, les CPE, un enseignant référent, un personnel administratif.

Chaque groupe choisit son format : portrait écrit, interview rédigée, courte vidéo ou fiche synthétique. Ils préparent ensuite une grille de cinq questions portant sur le rôle de la personne, sa vision des usages de l'IA dans l'établissement, les règles en vigueur et les ressources disponibles pour les élèves. Les grilles sont relues collectivement et ajustées avant les entretiens.

PHASE 2 → Conduite des interviews et restitution

🗨 Séance 2 | ⌚ 1 h

Les groupes conduisent leurs interviews entre les deux séances.

En séance 2, chaque groupe présente son portrait ou son interview à la classe. L'enseignant anime une mise en commun : quels acteurs les élèves connaissaient-ils déjà ? Quels rôles les ont surpris ? Quelles règles ignoraient-ils ? La classe produit une cartographie collective des acteurs numériques de l'établissement, affichée ou partagée via l'ENT.



À qui s'adresser dans mon académie ?

Vous avez des questions, besoin d'être accompagnés ? Retrouvez les réseaux et les contacts de vos interlocuteurs privilégiés dans le premier et le second degré ici.



Les communautés de pratiques entre pairs

Se former se construit aussi, et souvent de manière durable, dans les échanges entre pairs.

Les communautés de pratiques permettent de partager des expériences concrètes, de tester des idées, de confronter des doutes et de mutualiser des ressources dans un cadre de confiance. Complémentaires de la formation formelle, elles la prolongent et l'ancrent dans le quotidien du métier.

À l'échelle de l'école ou de l'établissement, les formes les plus simples sont souvent les plus efficaces : un temps dédié en conseil de maîtres ou en réunion pédagogique pour partager ce qu'on a testé, une messagerie de groupe pour échanger des ressources, un binôme entre un enseignant plus à l'aise avec les outils et un collègue qui souhaite se lancer. Ces micro-communautés informelles constituent le premier niveau d'une dynamique collective et ne nécessitent aucun dispositif particulier pour exister.

Cette logique de communauté entre pairs peut aussi concerner les élèves à partir de la 4^e. Ils peuvent constituer des espaces d'échange sur leurs usages de l'IA, leurs découvertes et leurs questionnements. Ces communautés d'élèves, animées par un assistant d'éducation, un CPE ou un enseignant documentaliste, prennent des formes variées : club numérique, atelier hebdomadaire, groupe de réflexion autour de la charte d'établissement... Elles permettent de donner une place active aux élèves dans la construction de la culture commune, tout en offrant un cadre accompagné pour explorer ces outils de manière réfléchie et critique.

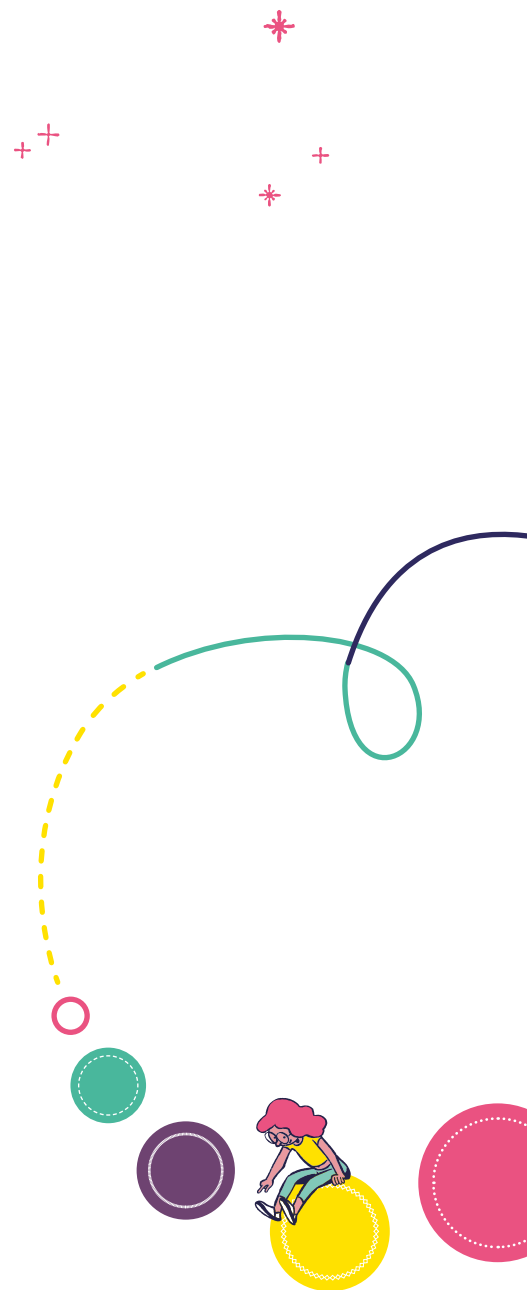
À l'échelle de la circonscription ou du réseau d'éducation, les échanges entre écoles ou établissements permettent de sortir de l'isolement et de confronter des pratiques développées dans des contextes différents. Les animations pédagogiques de circonscription, les conseils de cycle interécoles ou les réseaux d'éducation sont autant d'espaces où cette mutualisation peut s'organiser, avec l'appui de l'ERUN dans le premier degré ou du RUPN dans le second.

À l'échelle départementale, les Ateliers Canopé peuvent jouer un rôle structurant. Ils accueillent des groupes d'enseignants pour des temps de travail collaboratif, animent des ateliers de partage de pratiques et peuvent accompagner la constitution de groupes de travail locaux sur les usages de l'IA. Ils constituent un espace neutre, hors établissement, propice à la prise de recul et à l'expérimentation collective.

À l'échelle académique, les DRANE assurent l'animation et la validation des projets déposés dans leur périmètre dans le cadre de l'Observatoire national des pratiques pédagogiques avec l'IA, lancé par le ministère fin 2025. Cet observatoire, piloté au niveau national par la Dgesco en lien avec Réseau Canopé, a pour mission de documenter les usages de l'IA en recueillant les initiatives menées dans les académies. Concrètement, tout enseignant peut y déclarer une action innovante ou une ressource pédagogique via un formulaire en ligne ; les projets recensés alimentent ensuite la conception de micro-modules de formation accessibles sur Magistère.

Les travaux académiques mutualisés (TraAM) constituent un autre levier académique structuré, permettant à des équipes d'expérimenter et de documenter des pratiques avec un accompagnement dédié.

À l'échelle nationale, la CREIA fédère des expertises et produit des ressources accessibles à tous via un parcours Magistère pour partager, s'informer et s'inspirer.



Le Campus de l'innovation IA et numérique, les groupes de travail ministériels et les réseaux disciplinaires nationaux permettent aux enseignants les plus engagés de contribuer à une réflexion collective qui dépasse leur contexte immédiat.

Réseau Canopé, présent à toutes ces échelles et partenaire du pilotage national de l'Observatoire, assure un lien entre les dynamiques locales et les orientations nationales.



L'Observatoire national des pratiques pédagogiques avec l'IA pour transformer vos expérimentations en ressource

Lancé fin 2025 et piloté par la Dgesc, l'Observatoire national des pratiques pédagogiques avec l'IA constitue un espace de capitalisation. Tout enseignant peut y déclarer une action innovante ou une ressource via un formulaire en ligne ; les DRANE assurent la validation et l'animation dans chaque académie. Les pratiques recensées alimentent directement des micro-modules de formation sur Magistère.

Cet outil transforme chaque expérimentation de terrain en ressource potentielle pour tous.

Éduscol, Observatoire national des pratiques pédagogiques avec l'IA

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Partager une pratique, enrichir la communauté

🔗 Enseignants et personnels, réunion d'équipe ou atelier entre pairs | ⌚ 1 h 30

OBJECTIF

Partager une expérience ou une réflexion sur les usages de l'IA générative et produire un document de capitalisation réutilisable par la communauté.

Chaque participant prépare en amont une courte présentation de cinq minutes : une pratique testée en classe, une ressource découverte, une question sans réponse, un échec instructif. Toutes les formes sont bienvenues, il ne s'agit pas de montrer exclusivement ce qui fonctionne mais de nourrir la réflexion collective.

En séance, chaque présentation est suivie d'un temps d'échange de dix minutes : qu'est-ce que cela inspire ? Quelles questions cela soulève ? Quelles adaptations envisager ? Un rapporteur note les points saillants de chaque échange.

En fin de séance, le groupe produit collectivement une fiche de capitalisation par pratique présentée : contexte, description synthétique, points d'attention, ressources associées.

Ces fiches pourront être partagées avec l'équipe via l'ENT ou un espace partagé à toute communauté locale ou académique et peuvent être proposées à l'Observatoire des pratiques pédagogiques avec l'IA pour contribuer à la base nationale.

ACTIVITÉ 2

Créer un club IA au lycée

📍 Lycée | ⌚ Séance de lancement 1 h, puis rendez-vous réguliers

OBJECTIF

Constituer une communauté d'élèves pour explorer, questionner et partager des usages de l'IA générative dans un cadre et réflexif.

PHASE 1 → Lancement

⌚ 1 h

Un enseignant, un CPE, un assistant d'éducation ou un enseignant documentaliste propose à un groupe d'élèves volontaires de constituer un club IA. La séance de lancement permet de définir collectivement ce que sera le

club : ses objectifs, son fonctionnement, sa fréquence de réunion, les règles de fonctionnement du groupe. On s'accorde sur quelques premières questions à explorer : comment fonctionne une IA générative ? Quels outils utilisons-nous déjà ? Quels usages nous posent question ?

PHASE 2 → Vie du club

À chaque séance, un ou deux membres présentent une découverte, une expérience ou une question. Le groupe échange, teste, débat.

Les productions et réflexions sont documentées dans un carnet de bord collectif, accessible aux autres élèves via l'ENT.

Le club peut inviter des intervenants extérieurs, participer à des événements académiques ou contribuer à la réflexion de l'établissement sur sa charte d'usage.



Communautés apprenantes, communautés d'apprentissage : le point avec des experts

Quelles sont les différentes formes de travail collectif et leur impact sur le développement professionnel ? On fait le point avec des experts, dans des entretiens et des articles sur lesquels prendre appui dans notre dossier « communautés apprenantes, communautés d'apprentissage »

IA génératives et société : former des citoyens éclairés

Les transformations sociales : travail, inégalités, désinformation

Construire une culture commune de l'IA à l'échelle de l'établissement est une condition nécessaire. Cette culture n'a toutefois véritablement de sens que si elle prépare les élèves à comprendre le monde dans lequel ils vivent, un monde que les IA génératives transforment bien au-delà des murs de l'école.





Les sections précédentes ont posé les bases d'une culture commune au sein de l'établissement. Construire cette culture suppose aussi de comprendre sa nécessité : les IA génératives ne transforment pas seulement les pratiques pédagogiques, elles reconfigurent en profondeur le monde dans lequel nous vivons collectivement et dans lequel nos élèves vont vivre, travailler et exercer leur citoyenneté. L'école a un rôle important à jouer sur ces transformations.

La question du travail est l'une qui préoccupe le plus largement l'opinion publique. Les IA génératives automatisent un nombre croissant de tâches jusqu'ici réservées aux humains : rédaction, traduction, analyse, codage, conception graphique... Certains métiers sont profondément transformés, d'autres voient émerger de nouveaux besoins. Il serait imprudent de prédire avec certitude quels emplois disparaîtront et lesquels se créeront : les économistes eux-mêmes divergent sur l'ampleur et le rythme de ces transformations. Ce qui est certain en revanche c'est que les compétences attendues évoluent : la capacité à collaborer avec des outils d'IA, à évaluer leurs productions de manière critique et à exercer un jugement que la machine ne peut pas produire devient de plus en plus centrale. Préparer les élèves à ce monde en mutation, ce n'est pas leur apprendre à utiliser tel ou tel outil, c'est leur donner les bases intellectuelles pour s'adapter à des environnements professionnels mouvants voire qui n'existent pas encore.

Les inégalités constituent un deuxième enjeu majeur, souvent moins visible mais tout aussi structurant. L'accès aux outils des IA génératives n'est pas universel : il suppose une connexion, un équipement, des compétences numériques et une maîtrise suffisante de la langue pour formuler des instructions efficaces. Ces inégalités sont considérables et elles existent aussi au sein de nos classes : tous les élèves ne disposent pas des mêmes ressources à la maison, ni du même capital culturel pour évaluer de manière critique ce que ces outils produisent.

L'école a ici un rôle essentiel : en donnant à tous les élèves, y compris ceux qui n'ont pas accès à ces outils en dehors de l'école, les clés pour les comprendre et les utiliser avec discernement, elle peut contribuer à réduire ces inégalités plutôt qu'à les creuser.

L'information et la désinformation constituent un autre enjeu de taille, peut-être le plus immédiat dans le quotidien des élèves.

Les IA génératives permettent de produire à grande échelle des textes, des images, des vidéos et des sons d'une qualité et d'un réalisme croissants. Les hypertrucages (deepfakes en anglais), permettent désormais de faire dire ou faire à une personne réelle ce qu'elle n'a jamais dit ni fait. Ces productions circulent sur les réseaux sociaux à une vitesse qui rend la vérification difficile, et elles peuvent alimenter des dynamiques de manipulation de l'opinion, de harcèlement voire de déstabilisation politique.

Face à ces phénomènes, les compétences en éducation aux médias et à l'information (EMI) ne sont plus seulement souhaitables : elles deviennent indispensables. Savoir identifier une source, vérifier une image, repérer les indices d'une fabrication algorithmique, comprendre les intérêts qui peuvent motiver la diffusion d'un contenu faux : ce sont des compétences citoyennes fondamentales que l'école est l'un des rares espaces à pouvoir transmettre systématiquement.



FOCUS

Les compétences qui ne s'automatisent pas

Dans un cadre professionnel, on peut distinguer les tâches routinières, codifiables et reproductibles, des tâches non routinières (relationnelles, créatives ou de jugement). Les premières sont davantage exposées à l'automatisation. Ce que les IA génératives modifient, c'est la frontière entre ces deux catégories : des tâches jusqu'ici considérées comme non routinières (rédiger, synthétiser, argumenter) deviennent partiellement automatisables. Ce déplacement renforce la valeur de compétences que l'école a toujours eu vocation à construire : la capacité à évaluer, à contextualiser, à assumer un point de vue et à en rendre compte. Explorez les transformations du travail à l'ère de l'IA, ses enjeux et le cadre réglementaire dans le module pédagogique en accès libre « Café IA, Module IA & Travail, Conseil national du numérique, LaborIA, France Num ».

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Vrai, faux ou impossible à savoir ?

📌 Cycle 3 (CM1, CM2, 6^e), activité débranchée | ⌚ 50 min

OBJECTIF

Développer un regard critique sur les contenus produits ou modifiés par les IA génératives en confrontant des supports variés.

PHASE 1 → Découverte

⌚ 10 min

L'enseignant présente la règle du jeu : chaque document soumis à la classe peut être authentique, généré ou modifié par une IA générative. L'enseignant précise d'emblée qu'il est parfois impossible de trancher avec certitude : c'est une réponse tout aussi valide que « vrai » ou « faux ». Après un temps d'analyse individuelle sur papier (source / humain ou machine / justification), la classe devra se prononcer collectivement sur chaque document et justifier son verdict.

PHASE 2 → Analyse collective

⌚ 25 min

L'enseignant soumet une série de six documents variés : une image sportive (résultat d'un match, photo de podium), un court texte d'actualité, un extrait audio (commentaire d'actualité, interview), une courte vidéo. Pour chaque document, les élèves disposent de trois minutes pour observer individuellement, puis la classe débat. L'enseignant note au tableau les indices repérés et les arguments avancés, et révèle la réponse.

PHASE 3 → Bilan et discussion

⌚ 15 min

L'enseignant revient sur les cas où la certitude était impossible. Il introduit la notion d'hypertrucage et pose la question centrale : si on ne peut pas toujours savoir, quels réflexes adopter face à un contenu qu'on ne reconnaît pas ?

ACTIVITÉ 2

Mon métier à l'ère de l'IA

📌 À partir de la 4^e | ⌚ 2 séances d'1 h

OBJECTIF

Analyser comment les IA génératives transforment un métier choisi et développer un regard critique sur ces transformations.

PHASE 1 → Choix et recherche

🗞 Séance 1 | ⌚ 1 h

Par groupes de trois, les élèves choisissent un métier parmi une liste proposée par l'enseignant, couvrant des secteurs variés : santé, justice, journalisme, architecture, musique, enseignement, artisanat.

Ils documentent d'abord ce que ce métier implique concrètement : quelles tâches, quelles compétences, quelle place de l'activité et du jugement humains. Ils cherchent ensuite ce que les IA génératives peuvent déjà faire dans ce domaine et ce qu'elles ne peuvent pas faire. Ils identifient enfin les risques et les opportunités que ces transformations représentent pour les professionnels concernés.

PHASE 2 → Restitution et débat

Séance 2 | 1 h

Chaque groupe présente ses conclusions en cinq minutes. La classe débat : est-ce qu'une IA pourrait entièrement remplacer ce métier ? Qu'est-ce qui resterait irréductiblement humain ? L'enseignant veille à ce que le débat

ne bascule ni dans l'enthousiasme naïf ni dans la peur irrationnelle, et introduit la notion de complémentarité entre jugement humain et capacités des IA. La séance se conclut par une question ouverte : qu'est-ce que ces transformations nous disent sur ce que l'école nous apprend et ce à quoi elle nous prépare ?



Nos espaces en ligne pour une pratique éclairée et citoyenne des médias

Comment accompagner vos élèves dans le développement de leur esprit critique ? Comment les aider à repérer les fake news et à bien s'informer ? Toutes nos ressources et formations sont disponibles sur [notre page dédiée à l'Éducation aux médias et à l'information](#) et sur [le site du CLÉMI](#) (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information).

L'empreinte environnementale de l'IA et du numérique

Former des élèves capables de faire des choix numériques éclairés suppose qu'ils comprennent ce que leurs usages consomment réellement. La question de l'empreinte environnementale du numérique est un sujet important à traiter. Ce qui change avec les IA génératives, c'est l'ampleur et la visibilité du phénomène avec une dimension nouvelle par l'intensité des ressources mobilisées notamment par les usages massifs.

Le cadre d'usage national est explicite sur ce point : l'usage frugal de l'IA est à privilégier, et l'IA ne doit être utilisée que si aucune autre solution moins coûteuse écologiquement ne répond pas de façon satisfaisante au besoin. Cette exigence s'inscrit dans le cadre plus large de l'éducation au développement durable. Elle n'est pas une contrainte imposée de l'extérieur : c'est une compétence citoyenne à part entière, inscrite dans le domaine 4 du Cadre de référence des compétences numériques (CRCN) depuis 2019 et travaillée dans les parcours Pix. La sensibilisation aux impacts environnementaux du numérique concerne donc tous les niveaux, dès l'école primaire.

Le numérique consomme de l'énergie à chaque étape : fabrication des équipements, transmission des données, fonctionnement des centres de données qui hébergent les modèles. Les IA génératives y ajoutent une couche particulièrement intensive : l'entraînement des modèles mobilise des ressources considérables, et chaque requête adressée à un modèle, qu'on appelle une inférence, a un coût énergétique réel.

Ce coût est cependant difficile à calculer précisément car il dépend de facteurs multiples : taille du modèle, paramétrage, localisation du centre de données, sources d'énergie utilisées... La transparence des acteurs sur ces données est par ailleurs très inégale : la plupart des grands modèles propriétaires ne communiquent pas d'informations fiables sur leur consommation réelle, ce qui rend toute comparaison rigoureuse difficile. Les modèles dits ouverts, dont le code et l'architecture sont accessibles, offrent davantage de lisibilité sur ce point. Mieux vaut donc raisonner en tendances qu'en chiffres absolus, et traiter avec prudence les affirmations trop précises sur l'empreinte de tel ou tel outil.

Quelques principes pratiques peuvent guider les usages en classe. Une instruction complète et bien rédigée peut s'avérer moins énergivore qu'une question vague suivie de plusieurs échanges correctifs, car elle permet au

modèle de comprendre plus précisément la demande et de générer une réponse plus ciblée. Le choix du modèle entre également en jeu : les petits modèles, moins énergivores que les modèles généralistes, peuvent suffire pour de nombreuses tâches récurrentes et bien définies. L'outil ComparIA permet de comparer les modèles disponibles selon différents critères, dont leur empreinte estimée.

À plus long terme, l'amélioration des performances des modèles à faible nombre de paramètres laisse envisager que des établissements scolaires pourraient disposer un jour de leurs propres outils hébergés sur des serveurs dédiés, réduisant ainsi la dépendance aux grandes plateformes et leur empreinte associée.

La réflexion la plus accessible reste celle qu'on peut conduire à l'échelle de la classe : qu'apporte réellement l'utilisation de cet outil à la réalisation de cette tâche ? Gain de temps, apport d'idées, structuration, qualité de mise en forme... D'autres outils sont-ils mobilisables et plus pertinents ?

Formuler cette question régulièrement, c'est déjà exercer une forme de sobriété numérique. L'usage raisonné des IA génératives rejoint ici l'usage raisonné des outils numériques en général : non pas une restriction arbitraire, mais une habitude de pensée qui demande à se construire progressivement.



FOCUS

Compar:IA, un outil pour choisir ses modèles de façon éclairée

Développé pour permettre la comparaison des modèles d'IA générative selon différents critères, dont leur empreinte estimée, Compar:IA constitue un support pédagogique concret pour aborder la sobriété numérique en classe ou en formation. Son usage régulier permet de construire progressivement le réflexe de la question « quel modèle est adapté à cette tâche ? » avant même de se demander « comment formuler mon instruction ? »

[Testez Compar:IA](#)

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Auditer les usages numériques de l'établissement

🔗 Enseignants et personnels, réunion d'équipe | ⌚ 1 h

OBJECTIF

Identifier collectivement les usages numériques les plus énergivores de l'établissement et dégager des pistes de sobriété numérique partagées.

En amont, chaque participant recense ses propres usages numériques professionnels sur une semaine : outils utilisés,

fréquence, nature des tâches, recours aux IA génératives. En séance, les participants mettent en commun leurs recensements et identifient les usages les plus fréquents et les plus énergivores.

Le groupe réfléchit ensuite aux alternatives possibles : peut-on réduire certains usages sans perte de qualité ? Certains outils peuvent-ils être remplacés par des modèles plus frugaux ? Existe-t-il des tâches pour lesquelles le recours à une IA générative n'est pas justifié ? La séance aboutit à une liste de recommandations partagées, intégrée si possible à la charte d'établissement.

ACTIVITÉ 2

Mon empreinte numérique : recenser, comprendre, communiquer

📍 Collège, lycée | ⌚ 2 séances d'1 h

OBJECTIF

Prendre conscience de son empreinte numérique personnelle et produire un document de sensibilisation à destination de la communauté scolaire.

PHASE 1 → Recensement individuel

🗨 Séance 1 | ⌚ 1 h

Chaque élève recense ses usages numériques sur une journée type : streaming, messagerie, réseaux sociaux, recherches en ligne, recours aux IA génératives.

À partir de ressources fournies par l'enseignant, il estime l'ordre de grandeur de l'énergie consommée par chaque usage sur une échelle.

Les résultats sont anonymisés et mis en commun : quels usages dominent ? Quelle place occupent les IA génératives ? Quels usages les élèves ignoraient-ils être économes ?

PHASE 2 → Production et communication

🗨 Séance 2 | ⌚ 1 h

Par groupes, les élèves produisent un support de sensibilisation à destination d'autres élèves ou des familles : affiche, infographie, courte vidéo, article pour le journal scolaire ou publication sur l'ENT.

Chaque groupe choisit un angle : les usages les plus économes, les gestes de sobriété numérique, la question des IA génératives.

Les productions sont partagées dans l'établissement.



Quels sont les impacts sur l'environnement et comment les réduire ?

Utiliser les IA en éducation est-ce durable ? Quelles solutions pour réduire ces impacts ?

Dans notre vidéo CanoTech, Sarah Descamps, assistante de recherche et doctorante à l'université de Mons (Belgique), analyse l'impact environnemental des IA génératives, soulignant leur consommation élevée de ressources et d'énergie. Elle propose d'optimiser les algorithmes et de privilégier des pratiques plus responsables pour réduire cet impact. Elle préconise notamment d'éduquer à la sobriété numérique tout en présentant les avantages écologiques potentiels des IA.

Visionnez la vidéo.

Pour compléter, consultez une synthèse des connaissances scientifiques sur l'empreinte environnementale du secteur numérique, terminaux, réseaux et centres de données compris par Gauthier Roussilhe, IA génératives, 5G, satellites... quelle est la vraie empreinte environnementale du numérique?, Bon Pote, avril 2025.

Les enjeux géopolitiques : concentration, dépendance, souveraineté

Les IA génératives que nous utilisons au quotidien ne sont pas des outils neutres, elles sont développées, hébergées et contrôlées par un petit nombre d'acteurs principalement privés, majoritairement américains et chinois. Cette concentration n'est pas un détail technique : elle a des implications directes sur les données que nous leur confions, les valeurs qu'elles portent et la dépendance que nous développons à leur égard.

La fabrication d'un grand modèle de langage, d'un modèle de génération d'image ou de son, exigent des investissements considérables : des milliers de puces spécialisées, des centres de données gigantesques, des équipes d'ingénieurs et des quantités massives de données.



Ces obligations à l'entrée expliquent pourquoi seules quelques entreprises disposent des moyens de développer les modèles les plus puissants. L'Europe produit des chercheurs et des laboratoires reconnus, des entreprises parviennent à se faire une place dans cette économie mondialisée mais reste largement dépendante d'infrastructures et de modèles développés ailleurs. Cette dépendance n'est pas sans conséquences : les données saisies dans ces outils transitent par des serveurs soumis à des législations étrangères, et les choix de conception des modèles, leurs biais inclus, reflètent des contextes culturels, des valeurs et des intérêts qui ne sont pas nécessairement les nôtres.

Comme nous l'avons vu dans le chapitre 1, cette notion ne se résume pas à l'origine géographique d'un outil : un service développé hors de France, voire hors d'Europe, peut être tout à fait conforme au cadre juridique européen (RGPD, AI Act) et donc utilisable en toute légalité. Ce qui importe, c'est le niveau de maîtrise effectif sur les données et les algorithmes. Dans ce sens, on parle d'IA souveraines pour désigner des systèmes dont le développement et le déploiement sont contrôlés par une organisation ou un État, garantissant une conformité aux réglementations en vigueur et une meilleure protection des données personnelles. En éducation, cette question se pose de manière concrète : quels outils l'institution scolaire peut-elle recommander en garantissant la protection des données des élèves et la conformité au RGPD ? C'est dans ce contexte que s'inscrivent les efforts nationaux pour développer des modèles dits souverains ou des outils hébergés sur des infrastructures européennes, comme les initiatives portées dans le cadre de la stratégie nationale pour l'intelligence artificielle du plan France 2030 ou les travaux pour proposer des environnements maîtrisés. Ces solutions restent encore limitées en termes de performances et de disponibilité, elles dessinent toutefois une direction et montrent déjà des échéances temporelles proches.

Pour les enseignants, l'enjeu n'est pas de maîtriser la géopolitique de l'IA dans ses détails, mais de comprendre suffisamment ce contexte pour en parler avec leurs élèves. Comprendre que l'outil qu'on utilise appartient à une entreprise privée soumise à une législation étrangère, que ses conditions d'utilisation peuvent évoluer du jour au lendemain, que ses concepteurs ont fait des choix qui influencent ses réponses : ce sont des éléments de culture générale indispensables à tout utilisateur averti. L'école peut contribuer à former ces utilisateurs avertis, à condition que les adultes qui l'animent disposent eux-mêmes de ces repères.

Ces repères peuvent s'acquérir progressivement. Savoir lire les conditions générales d'utilisation d'un outil, identifier où sont hébergées ses données, vérifier si un service est référencé par les autorités académiques, s'il répond aux exigences du RGPD : ce sont des gestes simples, qui relèvent davantage de la vigilance que de l'expertise technique. Le référent numérique, le DPO académique ou les ressources produites par la CNIL peuvent accompagner cette montée en compétences.

Réseau Canopé propose également des formations et des ressources sur ces questions, accessibles à tous les personnels quelle que soit leur discipline. Former les élèves à ces enjeux suppose que les enseignants s'y soient eux-mêmes confrontés, même brièvement : non pour devenir des spécialistes mais pour ne pas transmettre une vision naïve d'outils qui ne le sont pas.



FOCUS

Une stratégie nationale pour l'IA

La stratégie nationale pour l'intelligence artificielle lancée par le gouvernement en 2017 s'est renforcée en février 2025. Découvrez les phases et ses axes prioritaires (souveraineté, formation, infrastructures de calcul) ainsi que son articulation avec le plan France 2030.

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Cartographier les acteurs de l'IA mondiale

📍 Enseignants et personnels, atelier entre pairs | ⌚ 1 h 30

OBJECTIF

Produire une documentation partagée sur les principaux acteurs du secteur de l'IA, réutilisable avec les élèves.

Par groupes de deux ou trois, les participants se répartissent les grandes catégories d'acteurs à documenter : entreprises privées américaines, entreprises privées chinoises, laboratoires de recherche publics, initiatives européennes et nationales, organismes de régulation... Pour chaque acteur identifié, on renseigne : nom, pays d'origine, principaux outils ou modèles développés, statut public ou privé, position vis-à-vis de la réglementation européenne.

En fin de séance, les groupes mettent en commun leurs recherches et construisent une cartographie collective. On confronte ensuite cette cartographie aux outils effectivement utilisés individuellement et dans l'établissement : quelle part de nos usages quotidiens dépend d'acteurs privés étrangers ? Quels outils référencés par l'institution sont disponibles en alternative ? Le document produit est mis en forme et transmis aux enseignants qui souhaitent conduire l'activité 2 avec leurs élèves.

ACTIVITÉ 2

Qui fabrique l'IA que j'utilise ?

📍 4^e, 3^e, lycée | ⌚ 2 séances d'1 h

OBJECTIF

Comprendre qui sont les acteurs qui développent les IA génératives et ce que cela implique pour leurs usages quotidiens.

PHASE 1 → Enquête

📍 Séance 1 | ⌚ 1 h

L'enseignant distribue la documentation produite lors de l'activité 1 et présente brièvement le contexte. Par groupes de trois ou quatre, les élèves approfondissent un acteur ou une catégorie d'acteurs : qui finance ce développement ? Quelles données sont collectées ? Sous quelle législation ?

Chaque groupe prépare une courte présentation de cinq minutes.

PHASE 2 → Débat et positionnement

📍 Séance 2 | ⌚ 1 h

Chaque groupe restitue ses conclusions.

L'enseignant anime ensuite un débat à partir de questions concrètes : peut-on utiliser un outil dont on ne connaît pas les conditions réelles de traitement des données ? Que signifie dépendre d'un acteur privé étranger pour son éducation ? Existe-t-il des alternatives et à quel prix ?

La séance se conclut par un positionnement individuel écrit : qu'est-ce que cette enquête change dans ma façon d'utiliser ces outils ?





Données à caractère personnel : un document pour comprendre et appliquer la réglementation

Vous vous interrogez sur la manière d'appliquer le Règlement général sur la protection des données (RGPD) et comment appliquer les nouvelles dispositions de la loi relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés ?

Notre ressource sur la protection des données à caractère personnel à l'intention des chefs d'établissement, réalisé et diffusé par Réseau Canopé, a pour objectif de répondre aux principales questions que vous vous posez.

Penser, choisir, agir : la mission citoyenne de l'école

Les sections précédentes ont brossé un tableau des transformations que les IA génératives impriment sur le monde : le travail qui se reconfigure, les inégalités qui se creusent ou se réduisent selon les contextes, l'information qui devient plus difficile à vérifier, l'environnement qui supporte le coût de nos usages numériques, et des rapports de force géopolitiques qui structurent discrètement les outils que nous utilisons. Face à cette complexité, une tentation existe : laisser ces questions aux spécialistes, aux politiques, aux entreprises. C'est précisément cette tentation que l'école doit permettre de contrecarrer.

Former des citoyens éclairés à l'ère des IA génératives ne signifie pas former des experts en intelligence artificielle : c'est donner à chaque élève, quelle que soit sa voie, les outils intellectuels pour comprendre ce qui se passe autour de lui, pour évaluer ce qu'on lui présente, pour faire des choix informés plutôt que de subir des usages par défaut.

Penser, choisir, agir résumant ce que l'école peut apporter et que les algorithmes ne remplaceront pas. Ils ne désignent pas trois étapes successives mais trois dimensions d'une même posture citoyenne, qui se construit tout au long de la scolarité, dans toutes les disciplines, à travers des situations concrètes autant que des réflexions abstraites.

Penser, c'est développer la capacité à prendre du recul sur des outils que l'on utilise, à en comprendre suffisamment le fonctionnement. Un modèle de langage ne « sait » pas : il prédit. Une image générée par une IA n'est pas une photographie du réel : c'est une reconstruction statistique. Une réponse fluide et assurée n'est pas nécessairement une réponse exacte. Ces distinctions, qui peuvent sembler techniques, sont en réalité des distinctions épistémiques fondamentales que toutes les disciplines scolaires contribuent à construire, des sciences à la philosophie en passant par la littérature et l'histoire. Penser, c'est aussi accepter l'incertitude : face à des technologies qui évoluent rapidement, personne ne détient toutes les réponses. Apprendre à naviguer dans cette incertitude, à formuler des questions plutôt qu'à attendre des certitudes est en soi une compétence que l'école peut cultiver.

Choisir, c'est exercer une forme de liberté que la technique ne garantit pas d'elle-même. Les outils numériques et les IA génératives en particulier sont conçus pour capter l'attention, faciliter l'usage et réduire les frictions. Cette fluidité n'est pas neutre : elle incite à déléguer, à accepter la première réponse et à ne plus questionner la source.





Choisir quel outil utiliser et dans quel contexte, choisir de ne pas déléguer certaines tâches à une machine, choisir de vérifier une information avant de la relayer, choisir un modèle moins énergivore quand la tâche le permet : ces choix supposent une culture que l'école peut construire, progressivement, à travers les disciplines et les niveaux. Ils supposent aussi que les élèves aient été confrontés à des situations où ce choix était réel, où la facilité n'était pas l'unique critère et où l'effort de comprendre était valorisé plutôt que contourné.

Agir, enfin, c'est traduire cette culture en gestes concrets et en engagements qui dépassent la classe. Contribuer à la charte de son établissement, partager ses découvertes avec ses pairs ou avec sa famille, interpellier un adulte face à un contenu suspect, utiliser des outils plus frugaux quand c'est possible, refuser de diffuser une information non vérifiée : ces gestes paraissent modestes, mais ils dessinent collectivement une culture numérique citoyenne. L'agentivité des élèves (leur capacité à peser sur leur environnement numérique plutôt que de le subir passivement) est l'horizon de tout ce qui a été décrit dans ce chapitre. Elle ne se décrète pas : elle se construit par l'expérience répétée de situations où les élèves ont été considérés comme des acteurs capables de comprendre et de décider.

Ce travail de long terme suppose une cohérence que ni un seul enseignant ni une seule discipline ne peuvent assurer seuls. C'est pourquoi tout ce chapitre a insisté sur la nécessité d'une culture commune à l'échelle de l'établissement : un cadre d'usage compris et partagé, des formations accessibles à tous les personnels, des communautés de pratiques qui permettent de ne pas rester isolés face aux questions que posent ces technologies. Former des citoyens éclairés est une responsabilité collective, qui engage l'ensemble de la communauté éducative.

L'école n'est pas seule dans cette mission. Elle s'appuie sur les familles, les acteurs culturels, les médiathèques, les associations d'éducation populaire, les collectivités territoriales. Elle reste néanmoins l'un des rares espaces où tous les enfants, sans exception, peuvent accéder à ces repères indépendamment de leur milieu social, de leur équipement à la maison ou des usages de leurs proches. C'est ce qui rend sa responsabilité à la fois immense et irremplaçable. Et c'est ce qui justifie que la question des IA génératives ne soit pas traitée comme une parenthèse technique dans le quotidien scolaire, mais comme une dimension à part entière de la formation des êtres humains et des citoyens que l'école a pour vocation de former.

FOCUS

C'est quoi l'agentivité ?

Dans IA pour les enseignants : un manuel ouvert, Wyane Holmes, enseignant-chercheur à University College London et à l'UNESCO, définit l'agentivité comme « la capacité des individus d'agir de manière indépendante, en opérant des choix parmi différentes options en fonction de leurs croyances, de leurs valeurs et de leurs objectifs.

En d'autres termes, c'est la capacité des êtres humains de prendre des décisions et de mettre en œuvre et accomplir des actions qui vont avoir des répercussions sur leurs vies et sur le monde qui les entoure. »

Lisez l'article de Wayne Holmes

Des exemples d'activités possibles

ACTIVITÉ 1

Inscrire la formation citoyenne à l'IA dans le projet d'école ou d'établissement

🔗 Enseignants et personnels, conseil de maîtres ou conseil pédagogique | ⌚ 1 h 30

OBJECTIF

Identifier comment la formation citoyenne aux IA génératives peut s'inscrire dans le projet d'école ou d'établissement existant, sans créer de dispositif supplémentaire.

Dans le premier degré, le projet d'école structure les priorités collectives : apprentissages et parcours des élèves, vie et bien-être de l'élève, acteurs et fonctionnement de l'école, école dans son environnement. En s'appuyant sur la démarche en conseil de maîtres, l'équipe identifie dans lequel de ces domaines les enjeux citoyens de l'IA générative peuvent s'inscrire le plus naturellement : une action autour de l'EMI, un axe lié au bien-être numérique, un travail avec les familles sur les usages à la maison... L'objectif n'est pas d'ajouter un axe supplémentaire, mais de vérifier que la question de l'IA est prise en compte dans les axes existants et de désigner des référents pour en assurer le suivi.

Dans le second degré, le projet d'établissement traduit les orientations académiques et nationales dans le contexte local. L'équipe pédagogique, en lien avec la direction, identifie les axes du projet d'établissement dans lesquels les enjeux de l'IA générative peuvent trouver leur place : réussite des élèves, éducation à la citoyenneté, numérique éducatif, partenariats avec les familles... On s'assure que la charte d'usage, la formation des personnels et les actions menées en classe forment un ensemble cohérent, visible dans le projet et évaluable en fin d'année.

Dans les deux cas, la séance aboutit à une fiche synthétique : où en est l'établissement ou l'école sur ces questions, quels axes du projet peuvent les accueillir, quelles actions concrètes sont envisagées et qui en est responsable.



ACTIVITÉ 2

Porter la question de l'IA au conseil de la vie collégienne ou lycéenne

🔗 Collège, lycée | ⌚ 2 séances d'1 h

OBJECTIF

Utiliser les instances de démocratie scolaire pour faire entendre la voix des élèves sur les usages de l'IA dans l'établissement.

PHASE 1 → Préparation

🗨️ Séance 1 | ⌚ 1 h

Les délégués élèves ou les représentants au CVC ou au CVL, accompagnés d'un enseignant ou d'un CPE, préparent une contribution à soumettre au conseil. En s'appuyant sur les travaux conduits en classe, notamment les enquêtes sur les usages, les analyses de la charte ou les cartographies des acteurs de l'IA, ils formulent deux ou trois propositions concrètes : une modification du règlement intérieur sur les usages de l'IA, une action de sensibilisation pour les autres élèves, une demande de formation ou d'information pour la communauté scolaire. Chaque proposition est argumentée et rattachée à un enjeu identifié : éthique, environnemental, juridique ou pédagogique.

PHASE 2 → Présentation et délibération

🗨️ Séance 2 | ⌚ 1 h

Les propositions sont présentées en séance de CVC ou de CVL. Les élèves défendent leurs arguments devant les personnels et les parents d'élèves présents. Les suites données aux propositions sont communiquées à l'ensemble des élèves via l'ENT ou le journal scolaire, pour rendre visible le rôle de ces instances dans la vie de l'établissement.

Quelles sont les représentations des IA chez les jeunes ?

Quels sont les représentations et usages de l'IA chez les jeunes ? C'est le sujet d'une étude que nous avons menée entre 2022 et 2025 (Agence des usages). Les résultats de ce rapport d'études éclairent directement sur ce que l'école peut produire quand elle accompagne vraiment.

Découvrez ces résultats

Quiz

Testez vos connaissances sur l'IA en éducation

Instructions



Pour chaque question, plusieurs réponses sont possibles.
Cochez toutes les réponses qui vous semblent correctes et retrouvez les réponses et explications sur notre [espace en ligne dédié à l'IA en éducation](#).

— QUESTION 1 —

Concernant la charte d'établissement sur l'usage de l'IA, lesquelles de ces affirmations sont exactes ?

- ☒ **A** La charte doit être rédigée par le chef d'établissement seul, puis présentée à l'équipe pour validation.
- ☒ **B** La charte doit distinguer les usages des élèves et les usages professionnels des personnels, qui relèvent de logiques différentes.
- ☒ **C** Une charte coconstruite avec l'ensemble de la communauté éducative a davantage de chances d'être comprise et appliquée.
- ☐ **D** Une fois adoptée, la charte n'a pas besoin d'être révisée tant que la réglementation nationale n'évolue pas.

— QUESTION 2 —

Parmi ces affirmations sur les parcours de formation obligatoires à l'IA sur Pix, lesquelles sont exactes ?

- ☒ **A** Ces parcours concernent tous les élèves de 4^e, de 2^{de} et de 1^{re} année de CAP.
- ☒ **B** Ces parcours visent uniquement à apprendre aux élèves à utiliser efficacement les outils d'IA générative.
- ☒ **C** Le déploiement de ces parcours crée une base commune à partir de laquelle les enseignants peuvent prolonger le travail en classe.
- ☒ **D** Ces parcours remplacent le travail pédagogique des enseignants sur les IA génératives.

— QUESTION 3 —

Sur l'empreinte environnementale des IA génératives, lesquelles de ces affirmations sont exactes ?

- ☒ **A** L'empreinte environnementale du numérique se limite à la consommation électrique des centres de données.
- ☒ **B** La production d'une réponse textuelle par une IA générative est en moyenne dix fois plus énergivore qu'une simple requête sur un moteur de recherche.
- ☒ **C** L'usage frugal de l'IA, n'y recourir que lorsqu'aucune solution moins coûteuse écologiquement ne répond au besoin, est explicitement recommandé par le cadre d'usage national.
- ☒ **D** L'empreinte environnementale des IA génératives est marginale et ne justifie pas d'en parler avec les élèves.

— QUESTION 4 —

Concernant les transformations du travail liées à l'IA, lesquelles de ces affirmations sont exactes ?

- ☒ **A** Les études économiques s'accordent toutes sur une même projection : l'IA va supprimer massivement des emplois dans les prochaines années.
- ☒ **B** L'IA générative déplace la frontière entre tâches automatisables et tâches non automatisables, y compris pour des activités cognitives comme la rédaction ou la synthèse.
- ☒ **C** Les compétences de jugement, de contextualisation et d'évaluation critique sont parmi celles que l'IA automatise le moins facilement.
- ☒ **D** L'école n'a pas de rôle particulier à jouer face aux transformations du travail induites par l'IA.

— QUESTION 5 —

Sur la souveraineté numérique et le rôle citoyen des élèves face à l'IA, lesquelles de ces affirmations sont exactes ?

- ☒ **A** La souveraineté numérique est une question réservée aux décideurs politiques et aux entreprises : elle ne concerne pas les enseignants ni les élèves.
- ☒ **B** Associer les élèves à l'élaboration de la charte d'établissement sur l'IA contribue à développer leur sens des responsabilités et leur rapport aux règles collectives.
- ☒ **C** Comprendre qui développe les IA, sur quelles données et selon quels intérêts fait partie de l'éducation à la citoyenneté numérique.
- ☒ **D** Les IA souveraines offrant des garanties sur les données sont déjà pleinement disponibles pour tous les établissements scolaires français.

— QUESTION 6 —

Sur l'association des familles à la culture commune autour de l'IA, lesquelles de ces affirmations sont exactes ?

- ☒ **A** Les familles n'ont pas à être impliquées dans les choix pédagogiques d'un établissement concernant l'IA : c'est une question strictement professionnelle.
- ☒ **B** Les parents d'élèves utilisent souvent eux-mêmes des IA génératives sans en maîtriser les enjeux, ce qui rend leur association au dialogue éducatif d'autant plus utile.
- ☒ **C** Organiser des temps d'échange avec les familles sur l'IA, comme des Cafés IA, permet de construire une cohérence entre les usages à l'école et les usages à la maison.
- ☒ **D** Aborder l'IA avec les familles risque de créer des inquiétudes inutiles : il vaut mieux limiter cette communication.

RETROUVEZ LES RÉPONSES ET LEURS EXPLICATIONS
SUR NOTRE PAGE IA ET ÉDUCATION

Réseau Canopé

1, avenue du Futuroscope
Bâtiment @4
Téléport 1 – CS 80158
86360 CHASSENEUIL-DU-POITOU

Établissement public national
à caractère administratif
régé par les articles D 314-70
et suivants du Code de l'éducation

Siret : 180 043 010 014 85
© Réseau Canopé, 2026

reseau-canope.fr



Suivez
notre actualité
et inscrivez-vous
à nos infolettres

