Pistes de réflexion sur l'éducation à l'IA: passer de consommateur à créateur par l'IA

Basé sur les travaux de Romero (2015)

	Consommation passive	Consommation interactive	Création de contenu	Cocréation de contenu	Cocréation participative de connaissances
	L'apprenant consomme du contenu généré par IA, sans le savoir ou sans comprendre son fonctionnement	L'apprenant consomme interactivement du contenu généré par IA. Il est en mesure d'influencer l'IA par ses actions.	L'apprenant créé du contenu grâce à de l'IA, en connaissance de cause.	L'apprenant créé du contenu en collaborant avec d'autres apprenants et en interaction complexe avec l'IA	Les apprenants utilisent l'IA dans un processus collaboratif pour proposer une solution à un problème complexe disciplinaire ou interdisciplinaire.
Utilisation	Utiliser un assistant vocal, un filtre vidéo, un logiciel de correction de texte ou un moteur de recherche.	Utiliser un didacticiel qui ajuste le contenu proposé à l'apprenant en fonction de ses forces et ses faiblesses.	Utiliser Dall·E pour générer une image. Utiliser ChatGPT pour répondre simplement à une question.	Utiliser ChatGPT pour affiner, ajuster une idée. Dans un *brainstorm* d'équipe, utiliser ChatGPT comme « critique » des idées dans le but de les bonifier.	Utiliser l'IA comme assistant dans l'organisation d'un colloque scientifique sur l'environnement ou d'un débat sur les inégalités technologiques dans le monde.
Réflexion	L'apprenant ne comprend pas ou ne connait qu'en théorie le fonctionnement de l'IA.	L'apprenant comprend que l'IA apprend grâce à des données et des interactions avec des utilisateurs.	L'apprenant comprend comment générer du contenu IA. À ce point, il devrait y avoir réflexion sur les biais de l'IA, sur la provenance des données de l'IA et sur le droit d'auteur.	L'apprenant sait comment utiliser l'IA comme tremplin pour aller plus loin dans ses apprentissages. .	Comme la collaboration et la résolution de problèmes complexes sont des tâches humaines, ici les apprenants utilisent l'IA pour automatiser ce qui est automatisable dans le but de se concentrer sur les tâches sociales.

Infographie par Simon Duguay. Basé sur les travaux de Romero (2015). Usages pédagogiques des TIC : de la consommation à la cocréation participative.