

L'intelligence artificielle (IA) est un domaine en constante évolution. Ce lexique a pour objectif de vous fournir les définitions des termes clés de l'IA en éducation.



1. Intelligence Artificielle (IA)

Définition : Ensemble de techniques et de programmes informatiques qui permettent aux machines de simuler des capacités cognitives humaines telles que la perception, le raisonnement, l'apprentissage, la compréhension du langage et la résolution de problèmes.

En bref : Quand une machine “pense” ou “agit” comme si elle était intelligente.

En éducation : Aide à la correction, personnalisation des parcours, création de contenus, détection de plagiat, etc.

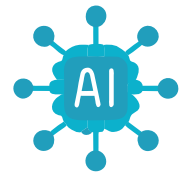
2. Apprentissage Automatique (Machine Learning - ML)

Définition : Sous-domaine de l'IA qui permet aux systèmes d'apprendre à partir de données, sans être explicitement programmés pour chaque tâche. Ils améliorent leurs performances au fur et à mesure qu'ils sont exposés à de nouvelles données.

En bref : L'IA apprend par l'exemple, un peu comme un.e élève qui apprend de ses expériences.

En éducation : Permet d'adapter un cours en fonction des réponses des élèves, de prédire les difficultés.





3. IA Générative

Définition : Type d'IA capable de créer du contenu original et nouveau (texte, images, musique, code, etc.) qui n'existait pas auparavant, à partir des données sur lesquelles elle a été entraînée.

En bref : Une IA qui “invente” ou “compose”.

En éducation : Outil pour la création de supports pédagogiques, d'exercices, mais aussi source de questionnements sur l'authenticité du travail des élèves

4. Grand Modèle Linguistique (Large Language Model - LLM)

Définition : Un type spécifique d'IA générative, entraîné sur d'énormes quantités de texte pour comprendre, générer et manipuler le langage humain de manière cohérente et pertinente.

En bref : L'IA “parle” et “écrit” comme un humain, après avoir lu des millions de livres et d'articles.

En éducation : Permet de résumer, traduire, écrire des textes, répondre à des questions.

5. Algorithme

Définition : Suite d'instructions logiques et ordonnées que doit suivre un programme informatique pour résoudre un problème ou accomplir une tâche spécifique. C'est la “recette” que l'IA suit.

En bref : Une série d'étapes précises pour arriver à un résultat.

En éducation : Les algorithmes sont partout : pour classer des informations, recommander des ressources, ou même calculer des moyennes.

6. Données (Data)

Définition : Informations brutes (textes, images, chiffres, sons, etc.) collectées et utilisées pour entraîner les modèles d'IA. La qualité et la quantité des données sont cruciales pour la performance de l'IA.

En bref : Le “carburant” de l'IA ; plus il y a de bonnes données, plus l'IA est performante.

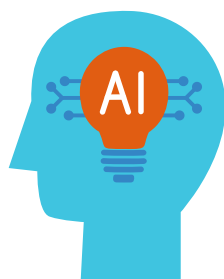
En éducation : Les notes, les interactions des élèves avec une plateforme, les manuels scolaires sont autant de données potentielles.

7. RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données personnelles)

Définition : cadre légal mis en place par l'Union européenne pour garantir la sécurité des données personnelles des citoyens. Il s'applique à toutes les entreprises qui traitent des données personnelles (noms, adresses, numéros, données biométriques...).

En bref : Il vise à encadrer la manière dont les organisations collectent, utilisent, stockent et protègent les données personnelles des individus au sein de l' Union européenne.

En éducation : protéger les données des élèves en utilisant des outils qui ne récupèrent pas de données ; utiliser des outils institutionnels respectueux du RGPD.





8. Biais Algorithmique

Définition : Erreurs ou préjugés incorporés dans un système d'IA, souvent dus à des données d'entraînement non représentatives, incomplètes ou reflétant des discriminations existantes dans la société. Ces biais peuvent conduire l'IA à prendre des décisions injustes ou discriminatoires.

En bref : Si l'IA apprend sur des exemples biaisés, elle reproduira ces biais.

En éducation : Un algorithme de recommandation de carrière biaisé pourrait orienter des élèves différemment selon leur genre ou origine. Il est crucial d'être vigilant.

9. Éthique de l'IA

Définition : Ensemble des principes moraux et des lignes directrices visant à garantir que le développement et l'utilisation de l'IA respectent les droits humains, la justice, la transparence, la responsabilité et la sécurité.

En bref : Comment s'assurer que l'IA est utilisée pour le bien commun, de manière juste et sans nuire.

En éducation : Questions de vie privée des élèves, d'équité d'accès, de transparence des décisions prises par l'IA, de l'impact sur le rôle de l'enseignant.



10. Prompt

Définition : Instruction, question ou série de mots-clés que l'utilisateur fournit à une IA générative (notamment un LLM) pour guider sa production de contenu. La qualité du prompt influence directement la pertinence et la qualité de la réponse de l'IA.

En bref : Ce que vous “demandez” à l'IA. Bien demander, c'est obtenir une meilleure réponse.

En éducation : L'art de “prompter” devient une compétence essentielle pour les élèves et les enseignants.

11. Hallucination (de l'IA)

Définition : Phénomène par lequel une IA générative produit des informations fausses, inventées, dénuées de sens ou non basées sur des faits réels, tout en les présentant avec conviction. L'IA ne “sait” pas ce qui est vrai, elle génère ce qui est statistiquement le plus probable.

En bref : Quand l'IA “raconte des bêtises” avec aplomb.

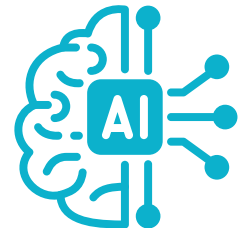
En éducation : Risque majeur pour la fiabilité de l'information. Nécessite de développer l'esprit critique et la vérification des sources.

12. Apprentissage Personnalisé / Adaptatif

Définition : Approche pédagogique où l'IA analyse les performances, les besoins et le rythme d'apprentissage de chaque élève pour adapter le contenu, les exercices et les méthodes d'enseignement de manière individuelle.

En bref : Un cours “sur mesure” pour chaque élève, ajusté en temps réel par l'IA.

En éducation : Permet de cibler les difficultés, de proposer des parcours différenciés, de maintenir la motivation.



13. Chatbot

Définition : Programme IA qui simule une conversation humaine pour répondre à des questions ou guider.

En bref : illusion de pouvoir discuter naturellement avec un robot sur un sujet précis ou de manière générale

En éducation : Un assistant virtuel qui aide un ou une élève à réviser, mémoriser, comprendre une leçon.

14. Détection d'IA

Définition : Outils prétendant identifier si un texte a été généré par IA.

En bref : Vous copiez-collez un texte et l'outil vous donne un pourcentage : "rédigé à 85% par une IA"

En éducation : Fiabilité limitée et faux positifs; déconseillé comme preuve disciplinaire.

15. Cadre d'Usage de l'IA en éducation

Définition : publié par le Ministère de l'Éducation Nationale en juin 2025, il a pour but de guider les enseignant.es et les élèves dans l'utilisation responsable de l'IA. www.education.gouv.fr

En bref : le cadre d'usage englobe les usages administratifs et les usages pédagogiques ainsi que leurs principes d'utilisation

En éducation : protection des données, impact environnemental, transparence, esprit critique.



