

COP IA 2025-2026

La collaboration au service de l'innovation



Rapport d'expérimentation

Rédigé par:

Patrick Giroux

Mikaël Munger

Isabelle Pedneault

Centre
de services scolaire
De La Jonquière

Québec



UQAC

Université du Québec
à Chicoutimi

Auteurs et membres de l'équipe d'accompagnement des COP IA 2025-2026

Patrick Giroux, Ph.D.

Professeur, Université du Québec à Chicoutimi

p.giroux@uqac.ca

Mikaël Munger, B. Ed.

Conseiller pédagogique numérique, Centre de services scolaires de la Jonquière

mikael.munger@cssdlj.gouv.qc.ca

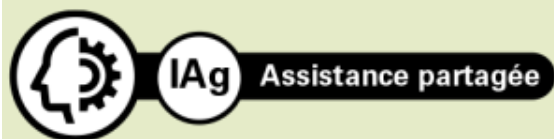
Isabelle Pedneault, B. Ed.

Conseillère pédagogique numérique, Centre de services scolaires de la Jonquière

isabelle.pedneault@cssdlj.gouv.qc.ca

Pour citer ce document: <https://constellation.uqac.ca/id/eprint/10453/>

Déclaration d'usage de l'IA :



Pictogramme par :

Services de la bibliothèque – Accompagnement pédagogique et en technologies éducatives (APTE). (2025). Pictogrammes de déclaration des niveaux d'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IAg).

<https://www.uqac.ca/ressourcespedago/iag/>

Les auteurs reconnaissent une utilisation et une contribution significative de l'IA générative dans la création des contenus pour les COP IA et tout au long du processus.

Licence :



Ce rapport est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 International.

Table des matières

Résumé exécutif	4
Définition et objectif	6
Fonctionnement.....	6
Cadre réflexif	7
Le rôle des directions d'établissement scolaires.....	8
Principales retombées de la COP IA 2025-2026	11
Retombées sur et selon les enseignants	11
Documentation	15
Développement de l'expertise des CP.....	15
Contributions au PEVR.....	16
Créer des environnements d'apprentissage stimulants et innovants	16
Développer les compétences nécessaires au monde de demain.....	16
Soutenir le bien-être et l'autonomie professionnelle	16
Favoriser une culture d'apprentissage continu	17
Soutenir des initiatives favorisant le bien-être de nos élèves	17
Augmentation de la satisfaction des employés	17
Actualisation du PDCN	17
Projets pédagogiques	18
Développement du langage oral au préscolaire	18
Robotique éducative ancrée dans le milieu de vie des élèves.....	18
Parcours mnémotechnique contextualisé dans le milieu de vie des élèves.....	19
Modules d'histoire différenciés à l'Ascension	19
Émergence de besoins.....	20
Conclusion et recommandation	21
Références	22

Résumé exécutif¹

La COP IA 2025-2026 du Centre de services scolaire de La Jonquière (CSSDLJ), accompagnée par une équipe composée de conseillers pédagonumériques et d'un professeur universitaire en technologies éducatives, visait à permettre aux enseignants d'explorer les usages pédagogiques de l'intelligence artificielle dans un cadre collaboratif, réflexif et sécuritaire. Le projet reposait sur une formule de communauté de pratique (COP), reconnue comme un levier de développement professionnel, où les participants pouvaient expérimenter, échanger et construire collectivement leurs compétences en lien avec l'IA.

La démarche a réuni 29 enseignants répartis en cinq équipes selon les cycles et les disciplines. Après deux rencontres de formation consacrées au cadre réflexif et à l'art du prompt, les participants ont été invités à relever chaque mois un défi personnel lié à l'intégration de l'IA. Les rencontres, rendues possibles grâce au remplacement des enseignants par le CSSDLJ, permettaient ensuite de discuter des expérimentations réalisées, des apprentissages effectués ainsi que des difficultés rencontrées.

Le cadre réflexif développé pour soutenir les COP constitue l'une des contributions importantes du projet. D'abord pensé pour l'IA, il a progressivement évolué vers un cadre plus général de soutien à l'innovation pédagogique. Celui-ci repose notamment sur l'idée de durabilité des innovations, du droit d'expérimenter en toute sécurité, du besoin de temps de qualité pour le développement professionnel et de la réussite éducative des élèves. Le cadre reprend également l'approche réflexive du Gouvernement du Québec en considérant les dimensions pédagogiques, éthiques et légales avant, pendant et après les activités. Trois éléments supplémentaires ont été ajoutés : le besoin de soutien, la validation par les pairs et la pérennité des projets d'innovation.

Les résultats du sondage réalisé auprès des participants montrent que la COP a eu des retombées significatives sur les pratiques professionnelles des enseignants. Les participants affirment avoir élargi leur connaissance des outils d'IA et développé une meilleure compréhension du rôle central des requêtes (« prompts ») dans la qualité des résultats obtenus. L'IA a surtout été utilisée comme levier de création pédagogique : élaboration d'activités, de grilles, de jeux, de présentations, de plans d'enseignement ou encore d'outils destinés aux élèves. Les enseignants soulignent également avoir développé une posture plus critique en lien avec les enjeux éthiques, les biais, les droits d'auteur et les limites de fiabilité des outils.

Les apprentissages réalisés semblent avoir favorisé un sentiment accru d'efficacité personnelle chez plusieurs participants. Au-delà des productions concrètes, les enseignants mentionnent être fiers d'avoir osé expérimenter, progressé dans leurs usages

¹ Déclaration d'utilisation : Copilot a été utilisé pour produire le résumé exécutif. L'IA a été instruite de consulter le rapport en entier, d'en déterminer les points clés et les idées principales avant de proposer un résumé exécutif. Elle devait aussi éviter la sur-analyse et rester proches des idées et des formulations proposées dans le rapport.

et développé de nouvelles compétences. Plusieurs décrivent aussi l'IA comme un outil facilitant la créativité et augmentant l'efficacité dans certaines tâches professionnelles, sans pour autant remplacer le jugement pédagogique. Certains participants rapportent également des questionnements plus profonds sur les façons d'enseigner et d'évaluer dans un contexte où l'IA transforme les conditions de l'apprentissage.

Les échanges entre collègues apparaissent comme l'une des forces majeures de la formule. Les participants valorisent particulièrement la possibilité d'apprendre par l'expérimentation, de recevoir des rétroactions de leurs pairs et de réfléchir collectivement aux usages de l'IA. Plusieurs ont d'ailleurs exprimé le souhait d'obtenir davantage de temps pour poursuivre les discussions et approfondir les expérimentations.

Le projet a également produit plusieurs retombées organisationnelles. Divers guides, affiches, capsules vidéo et ressources pédagogiques ont été développés et rendus disponibles à l'ensemble du personnel du CSSDLJ. La COP a aussi contribué au développement de l'expertise des conseillers pédagogiques, à l'actualisation du Parcours du citoyen numérique (PDCN) ainsi qu'aux réflexions entourant la gouvernance pédaconumérique et l'intégration responsable de l'IA dans les établissements scolaires.

Plusieurs projets pédagogiques concrets ont émergé des expérimentations menées durant l'année, notamment en maternelle, en robotique éducative, en français et en histoire. Ces projets illustrent le potentiel de l'IA pour soutenir la différenciation pédagogique, la contextualisation des apprentissages et la création de situations d'apprentissage plus signifiantes pour les élèves.

Enfin, le rapport souligne que les COP IA ont agi comme catalyseur d'intérêt envers l'intelligence artificielle au sein du CSSDLJ. Des besoins d'accompagnement et de formation ont émergé dans différents secteurs, dont la formation générale des adultes et la formation professionnelle. L'équipe d'accompagnement conclut que la formule répondait bien aux besoins du milieu et recommande sa reconduction, considérant l'engagement des participants, le rayonnement des initiatives développées et les retombées positives observées tant sur les pratiques professionnelles que sur la culture d'innovation du CSSDLJ.

Définition et objectif

Une **COP**, ou **communauté de pratique**, est un groupe de professionnels qui partagent un intérêt commun et qui se réunit régulièrement pour échanger, apprendre ensemble, développer des pratiques innovantes (pour eux, dans leur contexte) et se soutenir mutuellement. Les COP poursuivent généralement un objectif ou ont une thématique connue d'avance par les participants. C'est l'intérêt pour cette thématique ou pour cet objectif qui rassemble généralement les professionnels et motive leur collaboration. La COP est reconnue comme un mécanisme contribuant au développement professionnel (Tremblay et al., 2023).

La COP dont il est question dans ce rapport s'intéressait à l'intelligence artificielle (IA) et à sa place en éducation. Elle visait à explorer les enjeux, les outils et les opportunités liés à l'IA dans l'éducation, dans un esprit de collaboration et de partage d'expériences.

Fonctionnement

La COP IA du Centre de Services Scolaire De La Jonquière (CSSDLJ) était accompagné par deux conseillers pédagonumériques du CSS, Mme Isabelle Pedneault et M. Mikaël Munger, et par le professeur en technologies éducatives de l'UQAC, Patrick Giroux. Ensemble, ils constituaient **l'équipe d'accompagnement** pédagonumérique responsable d'animer et d'accompagner les enseignants participant à cette COP.

Toutes les COP ne sont pas nécessairement structurées ou organisées de la même manière. La collaboration peut prendre plusieurs formes. Comme cette COP s'intéressait à un sujet particulièrement nouveau faisant l'objet de beaucoup de débats, d'hésitations et de questionnement, deux séances de formation d'une durée approximative de 45 minutes ont d'abord été offertes aux participants afin de se donner un point de départ commun. Ces rencontres ont eu lieu sur l'heure du diner, donc **sur le temps personnel des enseignants**. La première portait sur le **cadre de réflexion** imaginer pour structurer la collaboration. Ce dernier est présenté en détail juste après. La seconde rencontre de formation a permis d'initier tous les participants à l'**art du prompt** ou au « **prompt engineering** », c.-à-d. la capacité de formuler des requêtes susceptibles de faire en sorte qu'une intelligence artificielle comprennent et comble un besoin.

Pour les rencontres suivantes, le groupe de participants a été subdivisé en plusieurs équipes qui prenaient en compte tant le cycle (primaire-secondaire) que la discipline ou la spécialisation afin de créer des équipes susceptibles de collaborer plus facilement. Au total, 29 enseignants ont participé et étaient répartis en 5 équipes. Les rencontres devaient avoir lieu chaque mois pendant 4 mois² et avoir une durée d'une demi-journée. **Ces rencontres ont été rendues possibles grâce à la collaboration du CSS qui a permis de**

² Certains événements hors de notre contrôle ont empêchés certaines équipes de se rencontrer en février et en mars 2026.

remplacer les enseignants. À chaque mois, les participants devaient se lancer un défi personnel relatif à l'IA. Ces défis étaient présentés à la COP avant d'essayer de le réaliser. Le mois suivant, chaque participant présentait à la COP ce qu'il avait réussi à faire et ce qu'il avait appris avant de se fixer un nouveau défi personnel. Le cadre réflexif proposé par les accompagnateurs servait de trame de fond aux échanges (questions, conseils, suggestions, etc.) lors de la discussion entourant le choix du défi mensuel comme lors de la présentation des réalisations et des apprentissages réalisés.

Cadre réflexif

Le présent cadre a fait l'objet de plusieurs séances de travail au sein de l'équipe d'accompagnement et a été présenté tour à tour à plusieurs comités avant d'être proposé aux enseignants participant à la COP IA. Ce qui a commencé comme un cadre spécifique à l'IA s'est transformé au fil des réflexions en un cadre générique pour soutenir l'innovation qui se fonde sur une **vision** que l'on peut rattacher à quatre idées fondamentales qui ont guidé le fonctionnement des COP:

- **La durabilité et la flexibilité :** Le cadre devait être réutilisable et faciliter un changement de pratique continue. La nature fondamentalement évolutive du numérique pousse à réfléchir le changement sur le long terme dans un cycle continue qui se renouvelle sans cesse. Le cadre est donc plus spécifique à l'innovation elle-même qu'à l'IA ou au numérique. La flexibilité du cadre doit permettre de soutenir une culture d'innovation continue, éthique et responsable.
- **Le droit d'expérimenter en toute sécurité:** Le cadre doit permettre aux enseignants d'apprendre et de développer des compétences qui permettront ensuite de renforcer et de diversifier l'apprentissage dans les classes, dynamisant d'autant le milieu éducatif. Pour y arriver, les enseignants devraient avoir accès à un bac-à-sable où l'on peut fouiller, essayer, se remettre en question et confronter nos idées et nos croyances à celles de nos pairs en toute sécurité et sans se sentir évaluer. De plus, nous croyons qu'il est pertinent de permettre et d'encourager les enseignants à s'approprier les savoirs et les questions issus de la recherche en lien avec leurs objets de réflexion et de discussion.
- **Le temps :** Pour développer leurs compétences professionnelles, les enseignants ont besoin de temps de qualité. Il faut faire en sorte que le temps de formation offert aux enseignants soit utilisé de la manière qui soit le plus efficace et le plus riche possible pour chaque enseignant. On veut utiliser ces moments protégés afin de gagner en efficacité pédagogique.
- **La réussite éducative :** À terme, les occasions d'apprentissage offertes aux enseignants doivent leur permettre de préparer des citoyens critiques, éthiques et responsables, qui sont maîtres de leur futur plutôt que de le subir.

Outre cette vision, l'approche réflexive en trois temps et à trois critères proposés par le Gouvernement du Québec (2025) a été retenue et adaptée. L'idée est de considérer les

critères **pédagogique, éthique** et **légal** à trois moments critiques, soit **avant l'activité** ou lors de la planification, **pendant l'activité** et **après l'activité** pour faciliter l'analyse et l'amélioration continue. La fiche présentée aux pages 9 et 10 a été préparée pour les participants et est maintenant accessible à tous les enseignants du CSSDLJ depuis le site Sharepoint pédagognumérique entretenu par les conseillers pédagognumériques. En plus de présenter des exemples de questions qu'un enseignant devrait se poser en regard de son projet d'innovation pour chacun des critères, elle ajoute trois éléments de focus additionnels qui se sont imposés durant les COP :

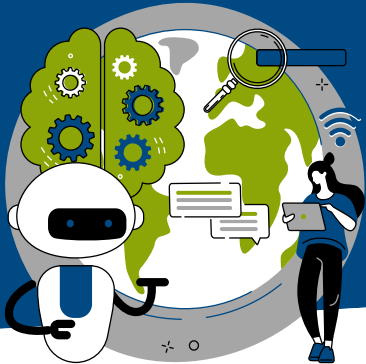
- L'enseignant a-t-il le soutien nécessaire?
- Ce projet a-t-il fait l'objet d'une discussion avec ses pairs pour le valider et l'enrichir?
- Cette innovation peut-elle être maintenue à long terme et adaptées à d'autres contextes, contenus ou situation d'apprentissage?

Le focus sur le soutien vise à faciliter la préparation et les premiers déploiements de l'innovation. Ainsi, l'enseignant n'est jamais seul pour faire face à d'éventuelles difficultés. Les enseignants sont ensuite encouragés à collaborer avec des pairs pour profiter de leurs expériences et de leurs idées afin d'améliorer le projet d'innovation et de maximiser ses chances de succès. Finalement, le dernier point de focus ajouté doit permettre de bien choisir les innovations et de faciliter la réflexion relative au coûts/bénéfices de l'innovation. Dans le contexte où les enseignants manquent souvent de temps, il est important pour ces derniers de prendre le temps de considérer les retombées potentielles de leur projet d'innovation.

Le rôle des directions d'établissement scolaires

Lorsqu'est venu le moment où les participants à la COP envisageaient des défis qui impliquaient que les apprenants utilisent l'IA, l'équipe d'accompagnement a dû réfléchir à un mécanisme acceptable pour tous les acteurs du CSS. Nous avons suggéré que les directions d'établissement soient responsables d'avoir une dernière discussion pédagogique avec les enseignants avant l'intégration de l'IA en classe. Nous proposons qu'ils soient responsables de demander aux Services informatiques de rendre Copilot disponible pour les élèves de cette classe. Copilot serait privilégié puisque tous les acteurs du CSS bénéficie potentiellement d'un accès via l'abonnement à Microsoft 365. De plus, il est supposé offrir un environnement minimalement sécurisé permettant à nos élèves et nos enseignants d'expérimenter l'IA sans que leurs données soient réutilisées, par exemple pour entraîner un nouveau modèle.

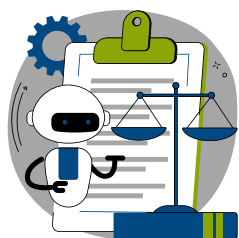
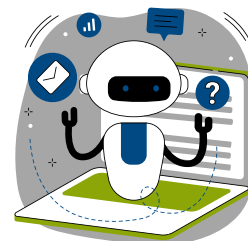
Après plus de vérifications par les Services informatiques, il s'avère impossible de rendre Copilot disponible aux élèves de moins de 14 ans. Les mécanismes finaux sont toujours à déterminer par le CSSDLJ. Nous suggérons qu'une décision en ce sens soit prise rapidement afin de donner des balises claires et faciles à interpréter aux enseignants.



L'INNOVATION EN ÉDUCATION

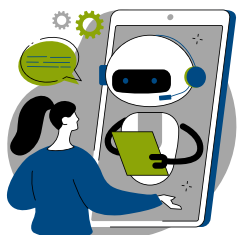
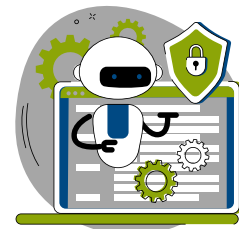
Guide réflexif

Mon projet d'innovation a-t-il une **pertinence pédagogique**?



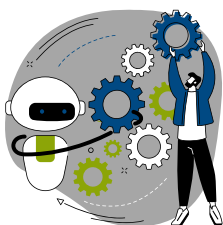
Est-ce que j'ai réfléchi aux **principes éthiques** en lien avec l'innovation visée?

Mon initiative respecte-t-elle le **cadre légal** en vigueur?



Est-ce que j'ai accès à tout le **soutien nécessaire** pour mettre en œuvre mon innovation?

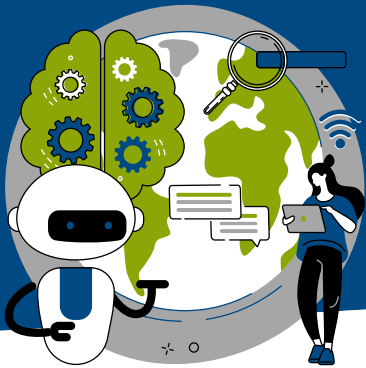
Est-ce que j'ai consulté mes pairs ou collaboré avec eux pour **valider et enrichir mon projet**?



Mon innovation peut-elle être **maintenue à long terme** et adaptée à d'autres contextes ou disciplines?

Vous avez répondu **NON** à au moins une de ces questions?

Le projet d'innovation que vous voulez mettre en place nécessite peut-être davantage de réflexion.



L'INNOVATION EN ÉDUCATION

Exemples de questions pertinentes

Pertinence pédagogique

Avant

- **Pourquoi** est-ce que je souhaite introduire une innovation pédagogique? **À quelles fins** (p. ex. : améliorer l'engagement, diversifier les approches, résoudre un problème existant)?
- Mon **intention pédagogique** est-elle claire?
- **À quels moments** cette innovation pourrait-elle appuyer mon enseignement (planification, mise en œuvre, évaluation, différenciation, gestion de classe)?
- Est-ce que l'on recourt déjà à cette innovation au sein de mon équipe-école ou ailleurs? **Sa pertinence pédagogique a-t-elle été discutée?**

Pendant

- Est-ce que la mise en œuvre de l'innovation me **permet d'atteindre mon objectif**?
- Quels sont les **impact positifs ou négatifs** sur les personnes apprenantes?
- Des **ajustements** sont-ils nécessaires?

Après

- Est-ce que les résultats d'apprentissage et les **objectifs sont atteints** grâce à l'innovation?
- Quels ont été les **réussites et les défis** rencontrés?
- Quels sont les **améliorations nécessaires** ou **transferts possibles**?

Éthique

- Ai-je validé la **qualité des contenus ou des pratiques** associées à l'innovation?
- Comment pourrais-je **aborder les enjeux** (Équité, inclusion, droits d'auteurs, données personnelles...) liés à l'innovation avec les personnes apprenantes?
- Quelles sont les **tâches** sur lesquelles l'innovation pourrait avoir une influence dans ma pratique?
- Est-ce que le fait de bénéficier de l'innovation me permet de **conserver mon agentivité** (capacité d'agir et de décider) dans ma pratique? Sinon, puis-je ajuster mon utilisation pour la préserver?
- Est-ce que l'innovation me permet d'avoir **plus de temps à consacrer à d'autres tâches**?
- Comment pourrais-je aborder la question des **enjeux éthiques** liés à l'innovation avec les personnes apprenantes?

Cadre légal

- Est-ce que je respecte les lois en vigueur dans l'application de l'innovation choisie. (Ex: sécurité de l'information et la protection des renseignements personnels, droits d'auteur relativement aux contenus que j'utilise ou crée ...)

Principales retombées de la COP IA 2025-2026

Plusieurs retombées peuvent être observés qui sont directement en lien avec la COP IA. D'autres sont plus indirectes.

Retombées sur et selon les enseignants³

Un court sondage a été envoyé aux enseignants pour évaluer l'impact et les retombées de la COP IA 2025-2026 et sa formule.

Lorsque questionné à propos de ce qu'ils ont appris, quatre grandes idées ressortent des réponses.

La COP IA a d'abord permis d'élargir l'horizon des possibles pour les participants. Les participants disent avoir découvert de nouvelles IA, compris qu'elles avaient des usages différents et qu'il pouvait être utile de les combiner selon les besoins. L'apprentissage ne porte donc pas seulement sur une « IA » en particulier, mais sur le fait qu'il y a une écologie d'outils avec des forces complémentaires. Par exemple, un participant mentionne avoir découvert « une multitude de nouvelles intelligences artificielles » et appris à « croiser leurs forces ».

L'apprentissage le plus transversal concerne les requêtes (prompts) et la manière d'utiliser l'outil. Au-delà des outils eux-mêmes, plusieurs participants ont appris que la qualité de la demande conditionne largement la qualité du résultat. On peut voir émerger une compréhension plus fine du rôle du prompt, de la rétro-ingénierie et du raffinement progressif des consignes. Par exemple, un participant dit avoir appris à « formuler correctement une demande à une IA », un autre insiste sur le fait que « la requête est l'élément clé ».

L'IA peut servir de levier concret pour la création pédagogique. Les apprentissages mentionnés sont très souvent liés à la création de matériel pédagogique, à la diversification des approches et à la préparation des cours. Les participants évoquent notamment la production de jeux, de plans d'enseignement, de grilles d'évaluation, d'infographies, de présentations visuelles et même de pages web. L'apprentissage semble donc avoir été fortement arrimé à la pratique et non uniquement conceptuel.

La sensibilité aux limites et aux enjeux accompagne l'enthousiasme des participants. Les participants en ont aussi appris plus sur les risques éthiques, les droits d'auteur, la consommation énergétique, les bonnes habitudes d'utilisation et

³ Déclaration d'utilisation : Copilot a été utilisé pour faire une synthèse qualitative inductive des réponses des participants. L'IA a été instruite de se limiter à des inférences modestes puisque le nombre de répondants (n=10) était limité. L'IA a finalement été utilisé pour faciliter la rédaction de cette partie du rapport.

les limites de fiabilité. L'appropriation n'a pas été entièrement naïve : l'intérêt pour les usages s'accompagne d'une conscience critique.

Les enseignants avaient ensuite plusieurs fiertés ou réussites à nous partager. Trois grandes sources de fiertés transparaissent clairement des réponses au sondage :

Ils ont réussi à produire des ressources pédagogiques concrètes tels que des activités pédagogiques, des jeux, des vidéos, des plans d'écriture, des outils pour les élèves ou des supports visuels. Les participants semblent valoriser ces réalisations tangibles, directement réinvestissables dans leur travail.

Le sentiment d'efficacité personnelle ressort au moins autant que la fierté du produit final. Ils sont fiers d'avoir osé, d'avoir progressé, ou de s'être découvert une nouvelle compétence. Une participante résume son apprentissage par « à me faire confiance », ce qui est très révélateur : la COP semble avoir joué le rôle d'un espace de sécurisation et de montée en compétence.

La réussite est collective! Les participants sont aussi fiers du partage, des échanges et d'avoir pu donner et recevoir des conseils pour améliorer leurs projets et leurs idées. On perçoit chez les participants que la valeur perçue de la COP n'est pas seulement technique, mais aussi sociale et collaborative.

Les participants à la COP IA sont souvent capables de décrire des changements concrets apportés à leur pratique. Quatre idées émergent des commentaires recueillis.

La COP semble avoir déplacé l'IA d'un statut d'outil occasionnel ou flou vers un usage plus intégré au travail quotidien. Plusieurs participants disent désormais travailler en collaboration avec l'IA et pour des tâches quotidiennes comme la mise en page, les recherches, la vérification, la création de tâches, de banques de mots, d'activités connexes ou la préparation de matériel.

L'IA est souvent décrite comme un accélérateur de travail, plutôt que comme un substitut complet. Un thème très saillant est d'ailleurs le gain d'efficacité. Ils pensent gagner du temps dans la préparation des cours, dans la création de matériel, dans la mise en page, dans la rédaction de tâches ou dans l'organisation des idées.

L'IA ne sert pas seulement à aller plus vite, mais à débloquer la créativité, à mettre de l'ordre dans des idées « décousues » ou à rendre réalisables des projets qui semblaient hors de portée. Cela ressort particulièrement chez des répondants qui disent ne pas se sentir très forts en numérique, mais qui arrivent quand même à produire des jeux, des activités ou des présentations.

La COP entraîne aussi parfois des ajustements pédagogiques plus profonds. Quelques réponses suggèrent que certains participants ont dépassé le simple outillage et touchent à des changements ou des questionnements à propos de la façon d'évaluer ou de la manière de concevoir les tâches.

L'IA favorite des enseignants semble être Notebook LM de Google. C'est à tout le moins l'outil qui revient le plus souvent dans les réponses. Il est parfois nommé seul, parfois associé à d'autres. Cette préférence semble relever d'un engouement pour des fonctions très concrètes liées au travail enseignant : contrôle des sources, création de ressources, résumés, vidéos, présentations ou soutien à la conception de contenus. Plusieurs autres outils semblent obtenir la préférence des enseignants, mais pour des usages plus précis. Par exemple, Claude est apprécié surtout pour la mise en page et la création de documents alors que l'on apprécie Copilot pour sa gratuité, son accessibilité institutionnelle et la création d'images. Ces autres préférences semblent surtout liées à des usages situés, plus qu'à une loyauté générale à une plateforme.

Suite à la COP IA et à leur expérience, les participants donneraient quatre conseils principaux aux nouveaux utilisateurs.

Le conseil dominant est de ne pas attendre d'être un expert! Il faut essayer, tester, pratiquer, poser des questions, explorer plusieurs outils et de ne pas rester trop longtemps dans l'hésitation. Les formulations varient : « essayez des choses », « tenter tout et n'importe quoi », « d'y aller comme une aventure » ou de « pratiquer plus », mais l'idée centrale est stable... L'appropriation passe par la mise en action.

Plusieurs réponses suggèrent ensuite un apprentissage graduel : commencer « par le commencement », explorer avec patience, apprendre des premiers résultats décevants et affiner la requête. L'idée implicite est qu'un nouvel utilisateur n'a pas besoin d'un plan parfait dès le départ. **Commencez simple et raffinez vos usages.**

Il faut ensuite apprendre à dialoguer avec l'outil. Ils ne sont pas identiques. L'apprentissage n'est pas seulement technique; il consiste à développer une littératie interactionnelle avec l'IA. Par exemple les participants expliquent qu'il faut parfois changer de conversation pour éviter que l'IA n'entremêle les demandes ou donne l'exemple de demander *a posteriori* « quelle demande aurait dû être faite au départ pour obtenir le résultat final du premier coup ».

Finalement, même quand ce n'est pas le conseil principal, plusieurs réponses suggèrent qu'il faut apprendre les limites de l'outil et ne pas prendre le résultat comme parfait d'emblée. **L'usage doit toujours rester critique!**

La COP IA a confronté ou a permis aux enseignants de se familiariser avec plusieurs enjeux. Trois enjeux principaux préoccupent particulièrement les participants et une crainte s'exprime en périphérie.

La préoccupation dominante touche l'affaiblissement du jugement et de l'autonomie intellectuelle. On ne parle pas uniquement de la fraude, mais plus largement de la perte de capacité de penser par soi-même, de valider l'information, de remettre en question les réponses ou de conserver certains réflexes cognitifs. Les répondants parlent explicitement de « déclin cognitif », de perte de réflexes de

vérification, de diminution du temps pour penser « par nous-même » ou de difficulté chez les enfants à distinguer le vrai du faux.

L'école doit ensuite revoir l'enseignement et l'évaluation. Il y a là un challenge ouvert à toute la communauté. Les participants abordent sous différents angles cet enjeu d'adaptation du système scolaire : il faudra « revoir la façon d'enseigner », « revoir la façon d'apprendre », « apprendre à poser les bonnes questions » et revoir les attentes en matière d'évaluation. Cela laisse entendre que, pour certains, l'IA n'est pas seulement un outil additionnel; elle modifie les conditions mêmes de l'apprentissage et de l'évaluation.

On retrouve finalement des préoccupations persistantes pour l'éthique et la bonne gouvernance. Elles se manifestent par des craintes concernant la tricherie, la réutilisation du matériel scolaire par l'IA, les biais implicites et souvent cachés liés aux documents fournis, la difficulté à faire respecter les droits d'auteur.

L'IA semble aussi une source de stress ou de peur pour quelques individus. Parfois des scénarios plus spéculatifs de perte de contrôle sont exprimés dans des extraits comme « la machine prend le contrôle » ou via des références à « La Matrice » ou « I, Robot ». Ces dernières réponses semblent relativement périphériques comparativement aux préoccupations cognitives et pédagogiques, mais elles existent et ne devraient pas être ignorées.

L'une des principales retombées de la COP IA selon les réponses des participants est d'avoir concrétisé et confirmé l'efficacité d'une formule de développement professionnel et l'adéquation de cette dernière aux besoins des enseignants. Le thème le plus constant en lien avec l'organisation de la COP est en effet la qualité des échanges, du partage d'idées, de l'ouverture des autres participants et de la rencontre de personnes motivées. **La COP a été perçue comme un espace où l'on apprend autant par les autres que par l'outil lui-même. L'expérimentation encadrée est ensuite très valorisée.** Plusieurs apprécient les défis, les petits devoirs, la possibilité d'essayer les outils plutôt que de simplement les voir présentés. Cela suggère que le format « apprendre en faisant » répond bien aux besoins des participants. Signe que le format a été très apprécié, **plusieurs participants ont réclamé plus de temps** pour discuter, continuer et approfondir les échanges.

Documentation

Tout au long de la COP, suivant les interventions de l'équipe d'accompagnement et les interventions et questionnements des enseignants, plusieurs documents ont été élaborés qui sont maintenant disponibles sur le site Sharepoint Pédagonumérique entretenu par les conseillers pédagogiques et accessible à tous les enseignants du CSS. Il y a notamment :

- Un Guide d'utilisation de l'IA pour les enseignants;
- Un Guide sur comment aborder l'IA avec les élèves (pour les enseignants);
- Une présentation visuelle pour aborder l'IA en classe avec les élèves (à être utilisé avec le guide pour aborder l'IA en classe avec les élèves).
- Des affiches à propos de l'art du prompt;
 - Pour les élèves;
 - Pour les enseignants
- Une affiche sur les réflexes à adopter lorsque l'on utilise l'IA pensée pour les élèves;
- Une série de six capsules vidéo produites par des participants à la COP IA;
- Une courte présentation de différents outils susceptibles d'intéresser les enseignants.

Développement de l'expertise des CP

La COP IA a également constitué un important levier de développement professionnel pour les conseillers pédagogiques pédagonumériques. En accompagnant les enseignants dans leurs expérimentations, en analysant leurs questionnements et en documentant leurs démarches, **les conseillers pédagogiques ont développé une expertise pratique qui dépasse largement la simple connaissance des outils d'intelligence artificielle.**

L'accompagnement de la COP a notamment permis de développer une compréhension plus fine des usages pédagogiques réels de l'IA dans différents contextes scolaires, allant de l'éducation préscolaire à la formation professionnelle. **Cette proximité avec les besoins du terrain a favorisé le développement d'une expertise fondée sur des situations authentiques plutôt que sur des scénarios théoriques.**

Les nombreuses discussions menées avec les participants ont également permis d'approfondir la réflexion concernant les enjeux pédagogiques, éthiques et légaux associés à l'utilisation de l'IA en éducation. Les conseillers pédagogiques ont ainsi pu consolider leur capacité à accompagner les milieux dans l'analyse critique des usages, dans l'identification des enjeux potentiels ainsi que dans la mise en place de pratiques responsables.

Cette expertise développée au fil des rencontres a ensuite été réinvestie dans différents dossiers du Centre de services scolaire, notamment dans la conception de formations, l'accompagnement des écoles, le développement d'outils de référence ainsi que dans les

réflexions entourant la gouvernance péda-numérique et l'élaboration d'un cadre organisationnel relatif à l'innovation.

Au-delà de la maîtrise des outils, la COP a surtout permis à l'équipe de conseillers pédagogiques de **développer une posture d'innovation continue fondée sur l'expérimentation, la collaboration et la réflexion critique**, posture qui demeure essentielle dans un contexte où les technologies évoluent rapidement.

Contributions au PEVR

Les travaux réalisés dans le cadre de la COP IA contribuent directement à plusieurs orientations du Plan d'engagement vers la réussite (PEVR) du CSSDLJ.

Créer des environnements d'apprentissage stimulants et innovants

La COP a permis aux enseignants de développer de nouvelles pratiques pédagogiques favorisant l'engagement des élèves et la diversification des expériences d'apprentissage. Les expérimentations menées ont démontré que l'IA peut constituer un levier permettant de consacrer davantage de temps à l'accompagnement pédagogique, à la rétroaction et aux interactions significatives avec les élèves.

En soutenant l'innovation pédagogique, la COP contribue à créer des environnements d'apprentissage plus stimulants, adaptés aux réalités actuelles et futures de nos élèves.

Développer les compétences nécessaires au monde de demain

L'IA transforme déjà les façons d'apprendre, de communiquer, de créer et de travailler. Les réflexions menées dans le cadre de la COP ont permis d'aborder ces transformations sous l'angle du développement de la pensée critique, du jugement professionnel, de l'éthique et de la citoyenneté numérique.

En accompagnant les enseignants dans l'intégration réfléchie de ces technologies, le projet contribue indirectement à préparer les élèves à évoluer dans une société où l'IA risque d'occuper une place grandissante.

Soutenir le bien-être et l'autonomie professionnelle

Les participants ont fréquemment rapporté que certaines utilisations de l'IA leur permettaient de réduire le temps consacré à des tâches répétitives ou administratives. Le temps ainsi dégagé pouvait être réinvesti dans la préparation pédagogique, l'accompagnement des élèves ou la collaboration professionnelle.

Plusieurs enseignants ont également souligné le caractère mobilisateur de la COP, qui leur offrait un espace d'échange, de réflexion et de développement professionnel répondant à des besoins réels du milieu.

Favoriser une culture d'apprentissage continu

Enfin, la COP IA constitue un exemple concret d'organisation apprenante. Elle a permis de réunir des enseignants provenant de différents niveaux et disciplines autour d'un objectif commun : comprendre, expérimenter et réfléchir collectivement aux usages de l'intelligence artificielle en éducation.

Cette capacité à apprendre ensemble, à partager les réussites comme les difficultés et à construire progressivement une expertise collective représente une contribution importante à la réalisation de la mission éducative du CSSDLJ.

Soutenir des initiatives favorisant le bien-être de nos élèves

En leur montrant à bien utiliser de nouveaux outils, à éviter des pièges et à faire preuve d'intégrité académique, on prépare nos élèves adéquatement pour l'avenir et on les amène à développer plus en profondeur des compétences du référent ÉKIP qui vise le développement des saines habitudes de vie. La principale compétence du référent qu'un usage éthique et réfléchi de l'IA par les élèves permet de développer est « Faire des choix éclairés en matière de saines habitudes de vie ». Celle-ci se caractérise entre-autres par le développement de la pensée critique et la compréhension des conséquences des différentes situations vécues.

Augmentation de la satisfaction des employés

Nous croyons que la COP IA a contribué à l'augmentation de la satisfaction des participants, notamment en répondant aux besoins de formation mentionnés par les enseignants et le personnel. Ces formations avaient aussi été demandées par le syndicat des enseignants. Les participants aux COP IA ont mentionné avoir hâte de se présenter aux rencontres et que celles-ci avaient insufflé un vent de fraîcheur dans leur enseignement. Ils étaient reconnaissants d'avoir la chance de participer à de telles rencontres de développement professionnel.

Actualisation du PDCN

En marge des COP, l'Équipe d'accompagnement a procédé à **l'actualisation du Parcours Du Citoyen Numérique (PDCN) au primaire** pour y intégrer l'IA et a **pris en compte l'IA dès les premières étapes du développement du PDCN destiné au secondaire**. Le CSSDLJ dispose donc de deux progressions des apprentissages actuelles capables de l'aider à mieux structurer les interventions, les enseignements et les apprentissages liés à la compétence numérique.

Projets pédagogiques

L'une des retombées les plus significatives de la COP IA, bien qu'indirecte, réside dans les nombreux projets pédagogiques qui ont émergé des expérimentations réalisées par les participants. Ces projets illustrent la diversité des usages possibles de l'intelligence artificielle lorsqu'elle est mise au service d'intentions pédagogiques clairement définies.

Développement du langage oral au préscolaire

Dans une classe de maternelle 4 ans, l'intelligence artificielle a été mobilisée dans le cadre d'un projet de balado permettant aux enfants de raconter collectivement une histoire à partir de la démarche du récit en trois temps. L'enseignante a utilisé l'IA pour soutenir la planification pédagogique, structurer certaines étapes de la démarche et générer des images et du matériel adaptés au niveau de développement des enfants.

Le projet a permis aux élèves de développer leur langage oral, leur capacité à raconter, à écouter leurs pairs et à construire collectivement du sens autour d'une production authentique destinée à être diffusée. Dans ce contexte, l'IA n'a pas remplacé l'intervention pédagogique de l'enseignante, mais a plutôt servi d'outil de soutien favorisant la création d'une situation d'apprentissage riche et motivante.

Lien vers le projet : [Recueil des petits récits-Maternelle 4 ans](#)

Robotique éducative ancrée dans le milieu de vie des élèves

Dans le cadre d'un projet de robotique éducative, des élèves ont été invités à réfléchir aux déplacements sécuritaires dans leur quartier. À partir d'une maquette représentant différents lieux significatifs de leur environnement, notamment l'école, les rues avoisinantes et le parc du secteur, ils devaient concevoir un trajet sécuritaire puis programmer un robot afin qu'il puisse effectuer ce parcours.

Afin de soutenir la préparation de ce projet, une expérimentation a été menée pour développer un générateur de tapis de robotique utilisant l'intelligence artificielle et des images tirées de Google Maps. Cet outil permettait de transformer rapidement des lieux réels du quartier en parcours adaptés à la robotique éducative. Les enseignants pouvaient ainsi créer des défis directement liés à la réalité des élèves plutôt que d'utiliser des parcours génériques.

Cette approche a permis de donner davantage de sens aux activités de programmation en les reliant à des situations concrètes et familières pour les élèves. En plus de développer des compétences associées à la pensée informatique, à la résolution de problèmes et à la programmation, les élèves étaient amenés à réfléchir à leur environnement, aux comportements sécuritaires et aux choix à effectuer lors de déplacements dans leur communauté.

L'utilisation de l'intelligence artificielle a également permis de réduire le temps nécessaire à la création de matériel pédagogique personnalisé, rendant plus accessibles des situations d'apprentissage authentiques et contextualisées qui auraient autrement nécessité un travail de conception important de la part des enseignants.

Lien : [Générateur de grille](#)

Parcours mnémotechnique contextualisé dans le milieu de vie des élèves

Une expérimentation réalisée dans une classe du troisième cycle du primaire a permis de réinvestir le générateur de grilles développé initialement pour des activités de robotique. Inspirée par des réflexions portant sur le rôle de l'affect dans les apprentissages et la mémorisation, l'enseignante a utilisé l'outil afin de créer un parcours mnémotechnique directement ancré dans le village des élèves.

À partir d'une carte réelle de leur municipalité, les élèves ont associé des mots fréquents présentant des défis orthographiques à différents lieux significatifs de leur environnement. Chaque association devait être justifiée par un lien personnel, un souvenir, une émotion ou une caractéristique particulière du lieu choisi. Les élèves construisaient ainsi progressivement un véritable « palais de mémoire » collectif enraciné dans leur milieu de vie.

L'activité a permis de mobiliser simultanément plusieurs dimensions de l'apprentissage : l'orthographe, la mémorisation, la réflexion métacognitive, la communication et la créativité. Afin de consolider davantage les apprentissages, les élèves ont également été amenés à créer une chanson à l'aide de *GarageBand* et de l'IA retraçant leur parcours orthographique à travers le village.

Cette expérimentation illustre comment l'intelligence artificielle peut soutenir la création rapide d'environnements pédagogiques hautement contextualisés, favorisant l'engagement des élèves et l'ancrage durable des apprentissages. Elle démontre également le potentiel de réutilisation d'un même outil dans différents domaines d'apprentissage, passant ici de la robotique éducative à l'enseignement du français.

Modules d'histoire différenciés à l'Ascension

L'Ascension est un programme pour des élèves de 14 à 16 ans visant à leur permettre de réussir leurs cours de secondaire 1 et 2 sous la forme d'enseignement modulaire. Un nouveau projet a vu le jour à la fin de l'année 2025-2026 en vue d'être mis en place pour l'année suivante. Ce projet n'aurait pas pu voir le jour sans la mise en place des COP IA et des compétences qui y ont été acquises. Le projet consiste à revoir le programme d'histoire et ses essentiels. Diverses ressources pédagogiques (balados, vidéo, texte, infographies...) seront produites à l'aide d'outils d'intelligence artificielle générative dans le but de permettre une différenciation pédagogique plus variée et adaptée aux différents besoins des élèves.

Émergence de besoins

Au-delà des activités réalisées dans le cadre de la COP IA, l'expertise développée par les participants et l'équipe d'accompagnement a suscité un intérêt grandissant dans différents secteurs du CSSDLJ. Des activités de sensibilisation, de formation et d'accompagnement ont notamment été offertes ou demandées auprès de directions d'établissement, de services éducatifs ainsi que dans certains secteurs de la formation professionnelle. Ces demandes témoignent d'un intérêt croissant pour une intégration réfléchie et responsable de l'IA en contexte éducatif.

Des retombées sont également observables en formation générale des adultes (FGA). À la suite de présentations informelles et de premiers échanges avec différentes équipes, plusieurs enseignants ont manifesté un intérêt marqué pour le développement de leurs compétences en lien avec l'intelligence artificielle et ont exprimé le souhait de bénéficier de formations ou d'accompagnements au cours de la prochaine année scolaire. Les discussions menées avec ces enseignants laissent également entrevoir un potentiel important de réinvestissement des apprentissages réalisés dans le cadre de la COP IA auprès d'une clientèle adulte dont les besoins diffèrent parfois de ceux observés dans les secteurs jeunes.

Au-delà du personnel enseignant, plusieurs réflexions émergent effectivement quant à l'accompagnement des apprenants eux-mêmes. Dans un contexte où l'intelligence artificielle occupe une place de plus en plus importante dans les études, le travail et la vie citoyenne, le développement d'usages critiques, éthiques et responsables apparaît comme un enjeu de formation incontournable pour l'ensemble des clientèles desservies par le CSSDLJ.

Ces demandes et ces initiatives témoignent du rôle de catalyseur qu'a joué la COP IA dans le développement d'une culture de réflexion, d'expérimentation et d'innovation autour de l'IA au sein de l'organisation.

Conclusion et recommandation

Au terme de notre année de collaboration, nous, l'équipe d'accompagnement des COP IA estimons que cette formule a été utile et répondait bien aux besoins des enseignants. Un des signes parmi les plus évidents est que les enseignants n'étaient pas pressés de partir à la fin des demi-journées et qu'ils restaient souvent après l'heure « officielle » de fin. Les conversations TEAM témoignent aussi de l'engagement des enseignants. Un autre indice de la pertinence des COP IA est l'important rayonnement dont nous avons été témoins dans les équipes-écoles des participants.

Du point de vue des conseillers pédagogiques, les COP IA ont d'abord permis d'acquérir une connaissance poussée des différents outils. Elles ont aussi facilité un accompagnement plus personnalisé, expérientiel et flexible. Les COP IA ont aussi été l'occasion d'impliquer des enseignants qui ne viennent pas nécessairement chercher de l'aide pédagognumérique, mais qui étaient curieux vis-à-vis de l'IA. Ce fut l'occasion de créer de nouveaux liens avec ces enseignants.

Face à ce que nous considérons comme un succès, nous nous joignons aux participants et recommandons que cette formule soit offerte de nouveau dans le futur.

Références

- Gouvernement du Québec – Direction du développement de la culture numérique (2025). *L'utilisation pédagogique, éthique et légale de l'intelligence artificiel générative – Guide destiné au personnel enseignant 2024-2025*. <https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/education/Numerique/Guide-utilisation-pedagogique-ethique-legale-IA-personnel-enseignant.pdf>
- Tremblay, K. N., Phillion, R., Moreau, A. C., Ruel, J., Morales, E., Feliziani, M., & Garneau-Gaudreault, L.-A. (2023). Bilan des contributions et retombées perçues de l'implantation d'une communauté de pratique auprès d'une équipe-école. *Revue Hybride De l'éducation*, 7(1), 184–217. <https://doi.org/10.1522/rhe.v7i1.1472>



Licence :



Ce rapport est mis à disposition selon les termes de la licence [Creative Commons 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

